



**PENCIPTAAN ILUSTRASI BUKU PENGENALAN GERAKAN
DASAR TARI GAMBYONG UNTUK ANAK**

DENGAN TEKNIK DIGITAL

PROYEK STUDI Untuk
memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Seni Rupa

Oleh:

Nama : Rizqia Dinul Ulya Firdausi
NIM : 2401415040
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa S1
Jurusan : Seni Rupa

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

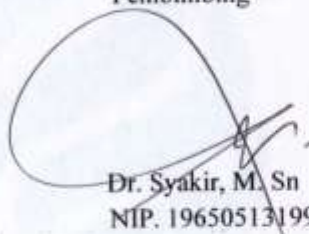
2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Semarang, 5 Februari 2020

Pembimbing



Dr. Syakir, M. Sn

NIP. 196505131993031003



PENGESAHAN KELULUSAN

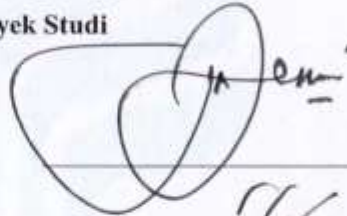
Proyek Studi dengan judul "Penciptaan Ilustrasi Buku, Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong untuk Anak" telah dipertahankan dalam ujian Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Rabu

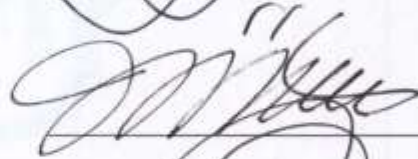
Tanggal : 5 Februari 2020

Panitia Ujian Proyek Studi

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



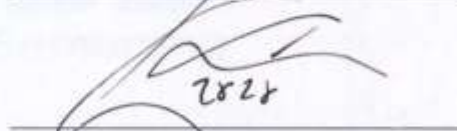
Mujiyono, S.Pd., M.Sn.
197804112005011001
Sekretaris



Gunadi, S.Pd., M. Pd.
198107012006041001
Penguji I



Dr. Kamsidjo Budi Utomo, M.Pd.
195508181983031001
Penguji II



Dr. Syakir, M. Sn
196505131993031003
Penguji III



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

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

PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Rizqia Dinul Ulya Firdausi

NIM : 2401415040

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



Rizqia Dinul Ulya Firdausi

NIM 2401415040

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Budaya tidak pernah berakhir, selalu ada yang baru. Selalu ada kesenian yang baru, gerak tari, lagu, lukisan. Budaya adalah kisah tanpa akhir (Maisie Junardi).

Persembahan

1. Untuk Orang Tua yang selalu mendoakan, menyemangati, dan menginspirasi.
2. Untuk almamater tercinta.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang berjudul “Penciptaan Ilustrasi Buku Pengenalan Gerakan Tari Gambyong untuk Anak dengan Tenik Digital” dengan baik. Proyek studi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi Strata I untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian proyek studi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M. Hum. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang
3. Dr. Syakir, M.Sn. Ketua Jurusan Seni Rupa sekaligus menjadi Dosen Pembimbing Proyek Studi yang telah memberikan fasilitas administrative, pengarahan, dan bimbingan.
4. Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi.
5. Bapak, Ibu dan keluarga yang senantiasa memberikan semangat dan mendoakan.

6. Abah Kyai dan Ibu Nyai beserta seluruh keluarga pondok pesantren Al Asror yang senantiasa memberika ilmu agama dan mendoakan.
7. Sahabat-sahabatku yang selalu menemaniku dalam berproses, memberikan bantuan dan motivasi dengan tulus ikhlas.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Atas semua doa, dukungan, bimbingan, dan saran dari pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya proyek studi ini, semoga berlimpah rahmat kepada- Nya. Penulis berharap proyek studi ini dapat memberikan manfaat baik bagi penulis pribadi maupun orang lain.

Semarang, 5 Februari 2020

Penulis



Rizqia Dinul Ulya Firdausi

NIM 2401415040

ABSTRAK

Firdausi, Rizqia Dinul Ulya. 2020. *Penciptaan Ilustrasi Buku Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong untuk Anak Teknik Digital*. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Syakir, M.Sn.

Kata kunci: Gerakan Dasar Tari Gambyong, Tari Gambyong, Ilustrasi, Anak

Latar belakang penciptaan ilustrasi buku pengenalan gerakan dasar tari Gambyong untuk anak ini adalah konteks kebudayaan. Masyarakat Indonesia memiliki kebudayaan yang beranekaragam, baik itu kebudayaan berupa tarian adat, upacara adat, rumah adat, pakaian adat, dan lainnya sebagainya. Seiring berkembangnya teknologi, banyak budaya dari negara lain dengan mudah masuk ke Indonesia, seperti musik, film, tari, pakaian dan lain sebagainya. Namun yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak berupa tari dan musik. Hal ini dikarenakan era globalisasi yang sangat berkembang sehingga anak dengan mudah menerima informasi dari internet dengan menggunakan alat komunikasi berupa *Handphone, laptop, Ipad* dan lain sebagainya. Oleh karena itu penulis menciptakan buku ilustrasi yang berisi tentang gerakan dasar tari Gambyong untuk anak agar mempermudah anak dalam mengenal gerakan dasar tari Gambyong. Dalam proyek studi ini meliputi proses pengumpulan data, gagasan dan proses memvisualisasikan gagasan dengan melalui prosedur: pembuatan karakter, pembuatan *roughsketch, digitalisasi, colouring, layouting, printout*, pembuatan buku dan penjilidan. Hasil proyek studi berjumlah 34 halaman berukuran 38 cm x 25 cm dan cover luar berukuran 21 cm x 29,7 cm yang didalamnya terdapat gerakan dasar tari Gambyong berupa: *nyekiting, ngrayung, mentang, kebyok, kebyak, seblak srisig, embat, debeg, gejug, mendhak, dan sindet* yang dikemas dengan penggambaran kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk karakter. Harapan penulis dalam penciptaan ilustrasi buku ini adalah untuk mempermudah anak dalam memahami gerakan dasar tari gambyong dan menambah minat anak dalam membaca dan sebagai upaya untuk melestarikan budaya kepada penerus bangsa.

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Alasan Memilih Tema.....	1
1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	3
1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi.....	4
1.4 Manfaat Pembuatan ProyekStudi	5
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL	6
2.1 Ilustrasi	6
2.1.1 Pengertian Ilustrasi	6
2.1.2 Fungsi Ilustrasi	7
2.1.3 Tujuan Ilustrasi	9
2.1.4 Jenis-Jenis Ilustrasi	9
2.1.5 Gaya Visual Ilustrasi	12
2.1.6 Unsur Visual dalam Berkarya Ilustrasi	16
2.1.7 Prinsip dalam Berkarya Ilustrasi	19
2.2 Kebudayaan	22
2.3 Seni Tari	24

2.3.1 Pengertian Seni Tari	24
2.3.2 Aspek Seni Tari	24
2.3.3 Unsur Unsur Sajian Seni Tari	26
2.4 Tari Gambyong	27
2.4.1 Sejarah Tari Gambyong dan Perkembangannya	27
2.4.2 Kosum yang Dikenakan Penari Tari Gambyong	30
2.4.3 Gerakan pada Tari Gambyong	33
BAB 3 METODE BERKARYA	40
3.1 Media Berkarya	40
3.1.1 Alat Berkarya	40
3.1.2 Bahan Berkarya	43
3.1.3 Teknik Berkarya	44
3.2 Proses Berkarya	44
3.2.1 Pra Produksi	45
3.2.2 Produksi	49
3.2.3 Pasca Produksi	58
BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	60
4.1. Visualisasi Karakter Buku	61
4.2 <i>Cover</i>	67
4.3 Isi (halaman 1-34)	71
4.3.1 Halaman <i>Nyekiting</i>	71
4.3.2 Halaman <i>Ngrayung</i>	78
4.3.3 Halaman <i>Kebyok</i>	85
4.3.4 Halaman <i>Kebyak</i>	92
4.3.5 Halaman <i>Embat</i>	99
4.3.6 Halaman <i>Mentang</i>	106
4.3.7 Halaman <i>Seblak</i>	112
4.3.8 Halaman <i>Srisig</i>	118

4.3.9 Halaman <i>Tanjak</i>	125
4.3.10 Halaman <i>Debeg</i>	132
4.3.11 Halaman <i>Gejug</i>	139
4.3.12 Halaman <i>Mendhak</i>	146
4.3.13 Halaman <i>Sindet</i>	153
BAB 5 PENUTUP	161
5.1 Simpulan	161
5.2 Saran	162
DAFTAR PUSTAKA	163
LAMPIRAN	165

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Busana yang dikenakan penari Gambyong	32
Gambar 2.2 Hiasan kepala dan perhiasan yang dikenakan penari Gambyong.....	33
Gambar 3.1 Membuat <i>angel</i> dan pose pada aplikasi <i>Easy Poser</i>	50
Gambar 3.2 Sketsa kasar di kertas gambar berukuran A4	51
Gambar 3.3 Hasil digitalisasi berupa lineart digital.....	52
Gambar 3.4 hasil pewarnaan pada tahap digitalisasi	53
Gambar 3.5 Hasil <i>layout</i> pada tahap <i>layout</i>	54
Gambar 3.6 Proses membuat garis tengah pada lembar ilustrasi	55
Gambar 3.7 proses penempelan lembaran ilustrasi	56
Gambar 3.8 tampilan utuh buku yang telah dijilid	57
Gambar 3.9 tampilan halaman buku yang telah dijilid	57
Gambar 4.1 Tampilan Karakter penari Gambyong	61
Gambar 4.2. Skema perancangan karakter	63
Gambar 4.3 Makna dari Kostum yang Dikenakan	66
Gambar 4.4. Tampilan <i>cover</i> keseluruhan	67
Gambar 4.5 Tampilan halaman nyekiting	71
Gambar 4.6 Skema perancangan ilustrasi gerakan nyekiting	73
Gambar 4.7 Gerakan nyekiting	76
Gambar 4.8 Tampilan halaman ngrayung	78
Gambar 4.9 Skema perancangan ilustrasi gerakan ngrayung	80
Gambar 4.10 Gambar Gerakan ngrayung	83
Gambar 4.11 Tampilan halaman kebyok	85
Gambar 4.12. Skema perancangan ilustrasi gerakan kebyok	87
Gambar 4.13 Ilustrasi gerakan 1, 2, dan 3 pada gerakan kebyok	90
Gambar 4.14 Tampilan halaman kebyak	92
Gambar 4.15. Skema perancangan ilustrasi gerakan kebyak	94

Gambar 4.16 Ilustrasi gerakan 1,2,dan 3 pada gerakan kebyak	97
Gambar 4.17 Tampilan halaman embat	99
Gambar 4.18. Skema perancangan ilustrasi gerakan embat	101
Gambar 4.19 Ilustrasi gerakan 1, 2, 3. dan 4 pada gerakan <i>embat</i>	104
Gambar 4.20 Tampilan halaman <i>mentang</i>	106
Gambar 4.21 Skema perancangan ilustrasi gerakan mentang	108
Gambar 4.22 Tampilan halaman seblak	112
Gambar 4.23. Skema perancangan ilustrasi gerakan <i>seblak</i>	114
Gambar 4.24 Tampilan halaman srisig	118
Gambar 4.25. Skema perancangan ilustrasi gerakan <i>srisig</i>	120
Gambar 4.26 Ilustrasi gerakan srisig pada bagian kaki dan tangan	123
Gambar 4.27 Tampilan halaman <i>tanjak</i>	125
Gambar 4.28. Skema perancangan ilustrasi gerakan <i>tanjak</i>	127
Gambar 4.29 Ilustrasi gerakan tanjak pada bagian kaki, dan tangan	130
Gambar 4.30 Tampilan halaman <i>debeg</i>	132
Gambar 4.31 Skema perancangan ilustrasi gerakan <i>debeg</i>	134
Gambar 4.32 Ilustrasi gerakan 1 dan 2 dan posisi tangan kanan dan kiri pada gerakan <i>debeg</i>	137
Gambar 4.33 Tampilan halaman <i>gejug</i>	139
Gambar 4.34 Skema perancangan ilustrasi gerakan <i>gejug</i>	141
Gambar 4.35 Ilustrasi posisi kaki dan tangan pada gerakan <i>gejug</i>	144
Gambar 4.36 Tampilan halaman <i>mendak</i>	146
Gambar 4.37. Skema perancangan ilustrasi gerakan <i>mendhak</i>	148
Gambar 4.38 Ilustrasi gerakan mendhak pada lutut dan tangan	151
Gambar 4.39 Tampilan halaman <i>sindet</i>	153
Gambar 4.40 Skema perancangan ilustrasi gerakan <i>sindet</i>	155
Gambar 4.41 Ilustrasi gerakan 1,2,3,4, dan 5 dan posisi tangan	

pada gerakan *sindhet* 159

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing.....	166
Lampiran 2 Biodata.....	167
Lampiran 3 Atribut Pameran	169
Lampiran 4 Dokumentasi Pameran	172

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan budaya dan tradisi yang perlu dilestarikan. Keberagaman budaya di Indonesia sudah diakui oleh bangsa lain baik itu budaya dalam bentuk ide, perilaku, dan hasil karya bangsanya. Keramahan bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi sikap saling bertoleran dan saling menghargai satu sama lain tentu juga sangat diakui bangsa lain. Hal ini tentu menjadi salah satu kekuatan bangsa di mata dunia.

Keberagaman dan perbedaan tentu dibalut dengan ideologi pancasila dan semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” yang memiliki arti berbeda-beda tapi tetap satu. Pemahaman akan keberagaman itu merupakan modal dasar dan jati diri bangsa yang menjunjung tinggi toleransi dalam segala aspek kehidupan. Hal ini perlu dikenalkan kepada “dunia” agar Indonesia semakin dikenal di “mata dunia”.

Era globalisasi dan teknologi tentu menjadi ajang persaingan dalam segala aspek kehidupan antara negara maju dan negara berkembang. Persaingan itu tidak terlepas dari seberapa besar pemanfaatan teknologi informasi yang terbebas antara ruang dan waktu. Semakin besar sebuah negara mengenalkan potensi yang dimilikinya maka akan semakin dikenal dan diperhitungkan negara lain.

Dari segi budaya banyak bangsa yang kehilangan jati diri karena kurang persiapan sebuah negara dalam persaingan atau “perang teknologi”. Negara maju akan banyak memberikan informasi budayanya kepada Negara berkembang. Sehingga yang terjadi adalah banyak masyarakat yang berbondong-bondong meniru budaya lain dari pada mengembangkan budayannya sendiri. Hal ini bukan karena budaya sendiri tidak menarik tetapi masyarakatnya yang tidak mengenal budayanya sendiri.

Kondisi seperti itu tentu terjadi di Indonesia. Banyak masyarakat berbondong-bondong menyukai budaya luar dibanding budaya sendiri. Hal ini tentu menjadi keprihatinan bersama. Padahal budaya kita jauh lebih unggul dibanding budaya luar. Persoalannya adalah kurangnya pengenalan dan pengembangan budaya melalui teknologi-teknologi yang ada. Hal ini menjadi keprihatinan semua kalangan terutama para seniman dan ilustrator. Banyak seniman dan ilustrator yang menggunakan tema kebudayaan Indonesia sebagai ide dalam berkarya karya seni. Upaya para seniman dan ilustrator ini sebagai bentuk “perjuangan melawan globalisasi”.

Penulis melihat ada potensi banyak di bidang kesenian. Sejak kecil penulis memiliki hobi menari sehingga memiliki kepedulian dibidang tari. Sebagai masyarakat Jawa Tengah penulis melihat ada sebuah tarian yang melegenda yang menggambarkan kelembutan dan ketenangan masyarakat Jawa yaitu tari *gambyong*. Tari Gambyong merupakan tari tradisional khas Jawa Tengah yang berasal dari Surakarta. Tari Gambyong ini diciptakan pada zaman pemerintahan Mangkunegaran

VIII. Tari Gambyong memiliki ciri khas berupa gerakannya yang gemulai dan menunjukkan kecantikan dari wanita Jawa yang terkenal akan sifat *kenes* (menawan), *luwes* (gemulai), *kewes*, dan *tregel* sehingga cocok untuk dipelajari oleh anak. Tari gambyong juga memiliki makna simbolik dari gerakan-gerakannya yang indah dan bermakna. Bukan hanya gerakannya saja, namun kosum dan riasan wajah yang digunakan penari sangat unik dan beranekaragam, seperti kipas, topeng, sampur, dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, penulis tertarik mengenalkan tari gambyong pada generasi muda melalui bidang yang penulis tekuni. Penulis ingin mengajak anak-anak mengenal dan mencintai seni tari gambyong. Sasaran yang dituju anak-anak karena selain mengenalkan sejak dini agar tumbuh minat, anak-anak lebih cepat terampil dan mudah mempelajari tariannya. Pada kesempatan ini penulis akan mengenalkan bentuk-bentuk dasar tari gambyong sebagai dasar berlatih sehingga diharapkan pengembangannya dapat mencari guru tari atau belajar melalui media yang lain.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang digunakan untuk memperjelas suatu kejadian atau teks. Ilustrasi memiliki peran yang sangat penting karena memiliki fungsi untuk menjelaskan dengan menggunakan gambar. Sebagian besar anak lebih tertarik dengan buku yang terdapat gambar di dalamnya. Karena dengan adanya gambar, anak akan lebih mudah untuk memahami isi dari buku tersebut dan mudah untuk mengingatnya. Oleh karena itu penulis memilih jenis

karya ilustrasi yang cocok untuk anak. Selain itu alasan memilih jenis karya Ilustrasi dikarenakan penulis memiliki kompetensi pada bidang ilustrasi.

Ilustrasi buku bisa digunakan sebagai sarana pengenalan tari tradisional dengan cara mem-Visualisasikan gerakan yang ada pada tari Gambyong. Tentu saja ilustrasi buku memiliki peranan penting dalam minat anak-anak dengan cara menunjukkan ilustrasi yang menarik, sehingga anak memiliki minat untuk membaca dan mempelajari tari tradisional, terutama Tari Gambyong.

Proyek studi yang dibuat berupa ilustrasi buku yang berfungsi untuk menambah pengetahuan anak tentang gerakan-gerakan dasar Tari Gambyon dan menambah minat anak dalam membaca dan belajar. Alasan penulis memilih karya berupa buku ini karena anak memiliki ingatan dan pemahaman yang kuat, sehingga dengan adanya buku ini anak akan mudah dalam mengenal dan belajar tentang gerakan tari Gambyong. Buku ini dikemas dengan memunculkan ilustrasi yang menarik berupa ilustrasi bersifat kartunal yang disukai oleh anak-anak. Karena ilustrasi kartunal memiliki ciri khas gambar yang lucu dan sederhana, sehingga anak akan suka dengan buku tersebut.

1.4 Tujuan Pembuatan Proyek Studi

Tujuan dari proyek studi ini adalah:

1. Menghasilkan karya ilustrasi buku “Ayo Belajar Menari, Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong untuk Anak”.
2. Memvisualisasikan gerakan dasar tari Gambyong dengan pendekatan kartunal.

1.5 Manfaat Pembuatan Proyek Studi

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

a) Bagi Mahasiswa

Perancangan ini dapat menambah wawasan berpikir kreatif tentang proses penciptaan berkarya seni ilustrasi buku dengan teknik digital yang mengangkat tema dasar-dasar gerakan tari Gambyong untuk anak.

b) Bagi Lembaga

Bagi lembaga pendidikan dalam hal ini Universitas Negeri Semarang, khususnya jurusan Seni Rupa perancangan ilustrasi buku ini diharapkan dapat memberikan suatu referensi tambahan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran penciptaan karya ilustrasi buku.

c) Bagi Masyarakat

Memberikan wawasan kepada masyarakat akan pentingnya melestarikan kesenian tradisional Indonesia dengan mengenalkan dan memberi pengajaran kepada anak tentang tari tradisional khususnya Gerakan Dasar Tari Gambyong.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Ilustrasi

2.1.1 Pengertian Ilustrasi

Secara etimologis, kata ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan yang berasal dari kata kerja *illustrate*. Ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrate* yang berarti membuat terang. Ilustrasi memiliki arti menjelaskan, menggambarkan, dan menghiasi. Dalam hal teknik, ilustrasi merupakan gambar memiliki fungsi untuk menjelaskan suatu teks, cerita, bacaan atau keadaan dengan alat dan bahan tertentu yang digambar di atas suatu bidang datar (kertas) sehingga menghasilkan kombinasi unsur-unsur berupa ilusi ruang, bentuk, tekstur (Widodo, 1987: 28).

Ilustrasi merupakan suatu karya seni yang senantiasa berhubungan dengan sesuatu yang lain yaitu ide yang tertulis. Ilustrasi harus menampilkan secara visual sesuatu yang telah dinyatakan dengan kata-kata; ini menurut sebuah grafis, yaitu sifat menguraikan dari sebuah gambar, terlepas dari sifatnya sebagai hiasan (Biggs, 1952:171). Mayer Mayer dalam Salim (2017: 4), Ilustrasi merupakan gambar yang dibuat secara khusus untuk menyertai pada tulisan, baik itu pada sebuah buku, dan iklan yang memiliki fungsi untuk memperjelas tulisan tersebut.

Supriyono (2010: 51) berpendapat bahwa Ilustrasi yang dibuat harus komunikatif, mudah dipahami, informatif, dan memiliki sifat untuk mengajak

masyarakat untuk membaca, memiliki daya paku yang kuat, dan harus memiliki kualitas yang baik dari segi aspek seni maupun teknik pengerjaan. Seni ilustrasi juga merupakan ungkapan pengalaman seseorang yang bersifat naratif menggairahkan, membangkitkan semangat, membangkitkan motivasi, dan menghibur (Ross, 1963: 2).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa gambar ilustrasi merupakan gambar yang menyertai teks atau tulisan yang memiliki fungsi untuk membangkitkan semangat, menghias, dan menggugah perasaan pembaca untuk membaca teks tersebut.

2.1.2 Fungsi Ilustrasi

Secara umum fungsi dari ilustrasi adalah untuk menjelaskan atau menerangkan suatu teks. Selain itu menurut Salim (2017:15-17) ilustrasi memiliki banyak fungsi, di antaranya:

- 1) Menjelaskan atau membuat terang sebuah ide yang tertuang dari teks, baik mewujudkan dalam corak yang naturalis atau realistik maupun yang digambarkan dengan bentuk yang skematik atau diagram.
- 2) Digunakan untuk menyampaikan berbagai pesan edukatif agar menimbulkan kesadaran diri seseorang sehingga orang tersebut menjadi pribadi yang memiliki wawasan, baik dan bertanggung jawab.
- 3) Menceritakan, maksudnya gambar ilustrasi merupakan gambar yang memiliki fungsi untuk menceritakan melalui gambar atau citraan.

- 4) Mempropaganda atau mempromosikan suatu ide, peristiwa, jasa, atau produk.
Dengan adanya ilustrasi dalam sebuah iklan masyarakat akan termotivasi dan tertarik untuk membeli produk yang diiklankan.
- 5) Gambar ilustrasi memiliki fungsi untuk menghibur, dimana dalam gambar ilustrasi gambar yang ditampilkan memiliki bentuk yang lucu. Selain itu gambar ilustrasi biasanya mengangkat ide cerita kehidupan sehari-hari yang lucu. Sehingga gambar ilustrasi yang ditampilkan berupa gambar kartun, animasi dan komik.
- 6) Menyampaikan opini atau pandangan tentang suatu persoalan atau tema kritikan terhadap suatu kebijakan publik, kesadaran tentang suatu hal yang kritis dalam kehidupan masyarakat. Biasanya jenis ilustrasi yang memiliki fungsi ini adalah jenis ilustrasi yang bersifat editorial, seperti karikatur atau komik.
- 7) Memperingati suatu peristiwa, seperti mengangkat tema hari-hari bersejarah. Selain itu digunakan untuk penghormatan kepada tokoh, seperti pada ilustrasi perangko.
- 8) Memberikan rasa simpati berkenaan akan peristiwa yang menyenangkan. Selain rasa simpati, ilustrasi juga memiliki fungsi untuk memberikan rasa empati kepada masyarakat, seperti rasa duka pada peristiwa duka.
- 9) Mencatat peristiwa. Ilustrasi ini dibuat untuk mendokumentasikan peristiwa penting seperti yang dilihat pada ilustrasi perangko.
- 10) Gambar ilustrasi memiliki fungsi untuk mendesain sebuah produk. Ilustrasi juga memberikan dampak visual terkait dengan informasi dan promosi sebuah produk jasa.

2.1.3 Tujuan Ilustrasi

Gambar ilustrasi memiliki fungsi yang banyak dan bermanfaat, mulai dari untuk membuat pembaca menjadi termotivasi, menjelaskan, mengenang jasa-jasa tokoh dan lain sebagainya. Tentu saja ilustrasi memiliki tujuan dalam pembuatannya.

Secara garis besar, ilustrasi memiliki tujuan untuk menjelaskan, dan menerangkan suatu teks agar pembaca bisa paham dengan teks yang disampaikan. Selain itu, ilustrasi juga memiliki tujuan untuk menarik pembaca agar termotivasi untuk membaca, menjelaskan, mempromosikan, memperingati, menyampaikan pandangan, dengan cara menampilkan visual yang menarik dan komunikatif (salim, 2011:12).

2.1.4 Jenis-jenis Ilustrasi

Berikut ini merupakan jenis-jenis gambar ilustrasi:

1) Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun merupakan jenis ilustrasi yang memiliki karakteristik yang lucu biasanya gambar yang ditampilkan lucu dan menarik. Tentu saja gambar kartun ini digunakan untuk media menghibur yang memiliki cerita lelucon atau humor.

2) Ilustrasi Karikatur

Karikatur merupakan gambar yang memiliki ciri-ciri mendistorsikan salah satu bagian tubuh, biasanya pada bagian kepala yang dibesarkan. Biasanya gambar karikatur ini digunakan untuk menyindir.

3) Vignette

Vignette berbentuk dekoratif. Biasanya digunakan sebagai pengisi bidang kosong atau menghias pada suatu bidang.

4) Ilustrasi Komik

Komik merupakan gambar ilustrasi yang tersusun dari beberapa panel gambar dan balon kata yang tersusun dalam satu kesatuan, sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh. Sama seperti kartun, komik ini memiliki isi cerita lucu yang diangkat dalam cerita sehari-hari, menyindir, dan dramatis.

Gambar komik memiliki banyak jenis, diantaranya:

- a) Komik strip, merupakan gambar komik yang hanya memiliki panel yang sedikit dan ceritanya langsung selesai
- b) Komik editorial, merupakan komik yang berisi tentang politik yang digunakan untuk menyindir
- c) Komik Buku, merupakan komik yang memiliki cerita yang bersambung dan panjang sehingga buku ini perlu untuk dibukukan.

5) Ilustrasi Buku

Ilustrasi buku merupakan salah satu jenis ilustrasi yang digunakan untuk memperjelas teks pada buku, atau hanya sekedar menghias bagian kosong pada buku.

Adapun beberapa jenis ilustrasi buku antara lain:

- a) Ilustrasi Buku Anak-Anak

Ilustrasi buku anak-anak biasanya berisi tentang cerita. Seringkali gaya ilustrasi yang digunakan berupa *personifikasi*, *fantasi* dan *transformatif*. Buku ilustrasi anak ini pada dasarnya digunakan sebagai sarana mendidik, meningkatkan rasa ingin tahu pada anak, dan kepekaan pada anak.

b) Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi)

Ilustrasi buku ilmiah merupakan ilustrasi yang didalamnya terdapat gambar yang bersifat ilmiah dan harus memiliki informasi yang jelas dan tepat serta ilustrasi yang dibuat harus realistis dan harus diperhatikan kedetailannya. Fungsi dari ilustrasi ilmiah ini untuk menyampaikan informasi kepada khalayak pada bidang keilmiahan.

Sebagai contoh buku ilustrasi ilmiah seperti buku ensiklopedia. Di dalam buku ensiklopedia terdapat beberapa informasi tentang keilmiahan dan pengertian, seperti gambar karang laut, anatomi manusia, perjalanan sejarah, cara kerja suatu mesin atau sistem, dan masih banyak lagi.

c) Ilustrasi Buku Kesusastaan

Ilustrasi buku kesusastaan merupakan buku yang memiliki hubungan dengan subjek tulisan yang bersifat subjektif-imajinatif, diantaranya seperti buku novel, puisi, dan cerpen. Novel merupakan karya sastra yang terdiri sekitar 40.000 kata yang memiliki cerita tentang tokoh dan perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari dan menitik veratkan pada cara bercerita yang

naratif. Cerpen merupakan karya sastra berupa cerita fiktif yang memiliki cerita yang relatif pendek. Sedangkan puisi merupakan karya sastra yang memiliki bahasa yang dipadatkan, diberi irama dengan bunyi yang padu, dan memiliki kata-kata yang kias atau imajinatif. Pemilihan gambar ilustrasi harus menyesuaikan jenis cerita yang dipilih, seperti cerita imajinatif, fiktif dan realistik. Ketika ilustrator akan memilih cerita realistik, maka ilustrasi yang menampingi harus bersifat realistik. Sebuah karya ilustrasi sastra merupakan gambaran singkat dari alur sebuah cerita yang memiliki fungsi untuk menjelaskan suatu adegan (Muharrar, 2003:16).

2.1.5 Gaya Visual Ilustrasi

Menurut Soedarso (1990: 566) gambar ilustrasi berdasarkan gaya visualnya, gambar ilustrasi memiliki beberapa gaya visual, diantaranya:

1) Gambar Naturalistis

Gaya gambar naturalistis merupakan gambar yang memiliki warna dan bentuk yang sama dengan bentuk nyata di alam dan tidak menambah atau mengurangi bentuk nya.

2) Gambar Dekoratif

Gambar ilustrasi dekoratif merupakan gambar yang memiliki sifat untuk menghias. Biasanya gambar dekotatif berupa gubahan dari suatu bentuk benda yang ada di alam, namun tidak meninggalkan ciri khas dari benda tersebut.

3) Kartun

Kartun merupakan gambar yang memiliki bentuk yang lucu yang disukai oleh anak-anak. Biasanya kartun banyak ditemui pada buku untuk 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 sesuatu dan tidak perlu menggunakan ungkapan verbal dengan cara menampilkan gambaran objek visual yang ditangkap melalui lensa kamera yang sesuai dengan objek aslinya.

Menurut Salam (2017:76-120), gambar ilustrasi akan menarik jika seorang ilustrator mampu berkomunikasi dengan grafis subjek yang dibuat. Berikut ini cara atau kiat seorang ilustrator mengomunikasikan ide:

1) Menggambarkan objek secara Gamblang

Maksud dari kata gamblang adalah dengan cara apa adanya. Pada kiat ini ilustrator menggambarkan bentuk dari objek aslinya (realistis) tanpa adanya perubahan bentuk. Seorang ilustrator dengan kiat ini harus menguasai teknik menggambar realistis, seperti keterampilan menggambar bentuk anatomi, pencahayaan, komposisi, dan perspektif.

2) Mempersonifikasikan

Mempersonifikasikan merupakan menggambarkan objek tumbuhan, hewan atau benda yang bisa berperilaku layaknya manusia. Kiat mempersonifikasi ini biasanya ditemukan pada ilustrasi cerita anak-anak dan orang dewasa. Mempersonifikasi ini akan mudah ditangkap oleh pemahaman anak, karena anak mudah menghayati adegan yang ada di lingkungan sekitarnya.

3) Mendramatisasikan

Dramatisasi merupakan kiat yang membuat suasana yang menyentuh perasaan, sehingga menghasilkan ilustrasi yang menarik, menggugah penonton dan mudah dipahami. Cara melebih-lebihkan ini dibuat untuk menarik perhatian penonton. Dalam kiat dramatisasi ini ilustrator harus pandai dalam memilih subjek yang akan ditampilkan. Seperti pada dramatisasi romantis, seorang ilustrator menggunakan simbol dan idiom yang mendukung.

Dramatisasi juga dapat dilakukan dengan cara melebih-lebihkan suatu objek ilustrasi, seperti pada ilustrasi karikatur. Dimana ilustrator membuat seorang tokoh yang dibesarkan pada bagian kepala yang memiliki sifat provokatif. Selain dengan cara melebih-lebihkan, kiat dramatisasi bisa ditampilkan dengan goresan warna untuk memberikan kesan gerak, menampilkan figur yang tidak kasat mata dalam kenyataan, membuat objek yang tidak proposional untuk menjadikan objek tersebut menjadi dominan.

4) Mengarahkan Perhatian

Pada kiat mengarahkan perhatian ini, ilustrator harus pandai dalam menyampaikan pesan kepada penonton dengan cara menonjolkan objek utama pada

ilustrasi. Pada liat ini dapat dilakukan dengan cara meminimalkan latar belakang objek pada ilustrasi, sehingga objek utama gambar yang ditampilkan terlihat dengan jelas.

5) Menggayakan Bentuk

Menggayakan bentuk (stilisasi) merupakan pengubahan bentuk asli dari suatu objek dengan cara di sederhanakan atau memperumit objek tanpa menghilangkan ciri khas dari objek tersebut. Menggayakan bentuk ini memiliki fungsi untuk membuat gambar ilustrasi menjadi kaku, luwes, dinamik, anggun, rumit, dan lain sebagainya.

6) Me “rekaciptaa”

Pada kiat rekacipta ini seorang ilustrator harus memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi. Karena pada kiat ini seorang ilustrator membuat gambar ilustrasi yang belum pernah ada atau belum pernah dibuat sebelumnya. Contoh ilustrator membuat gambar ilustrasi berupa naga yang memiliki bentuk yang berbeda-beda, makhluk mitos, tokoh cerita legenda, atau objek pesawat luar angkasa di masa depan.

7) Mengintregasikan Teks

Pada kiat ini seorang ilustrator menggambarkan suara dengan menggunakan teks yang digayakan bentuknya. Pada kiat ini memiliki fungsi untuk memberikan kesan dramatisasi, penekanan, dan penjelasan.

8) Merangkai Adegan

Kiat merangkai adegan ini biasa ditemui dalam ilustrasi jenis komik. Pada kiat ini ilustrator merangkai adegan dari beberapa panel gambar sehingga mampu membuat ceritera yang saling berkesinambungan. Pada komik lokal atau barat biasanya Arah rangkaian biasanya dimulai dari arah kiri ke kanan, namun untuk komik Jepang berawal dari arah kanan ke kiri.

9) Menampilkan Isyarat Tubuh dan Mimik

Isyarat tubuh dan mimik wajah memiliki fungsi untuk menggambarkan kekuasaan, kesakitan, keceriaan, kemarahan, kekecewaan, dan lain sebagainya. Dalam kiat isyarat dan mimik wajah ini seorang ilustrator menggunakannya untuk menunjukkan atau berkomunikasi kepada penonton. Selain itu kiat ini juga memiliki fungsi untuk menyampaikan perasaan dan pesan kepada penonton dengan menggunakan mimik wajah, sehingga penonton bisa merasakan perasaan ilustrator.

Dari pernyataan diatas dapat kita ketahui bahwa seorang ilustrator harus pandai dalam menyampaikan subjek ilustrasi kepada penonton. Karena kita tahu bahwa ilustrasi merupakan gambar yang memperjelas suatu kejadian atau tulisan, maka ilustrator harus menciptakan ilustrasi yang komunikatif dan mudah dipahami oleh penonton.

2.1.6 Unsur Visual dalam Berkarya Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang digunakan untuk menjelaskan suatu kejadian atau teks. Oleh karena itu dalam karya ilustrasi diperlukan unsur-unsur visual. Menurut Kusrianto (2007:30), untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan antara lain:

1) Titik

Titik adalah unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

Titik merupakan unsur rupa yang diyakini sebagai unsur yang menghubungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk (Susanto, 2011)

2) Garis

Garis merupakan unsur visual yang berpengaruh dalam pembentukan objek, goresan dan menjadi batasan pada suatu objek visual. Garis merupakan perpaduan dari titik yang sejajar dan sama besar, sehingga menghasilkan dimensi panjang, lebar, dan tinggi (Susanto, 2011). Garis dapat dibentuk menjadi garis lurus, garis lengkung, garis zigzag, dan lain-lain. kualitas dari suatu garis ditentukan oleh orang yang membuat, kualitas dari media yang digunakan, dan bidang dasar garis yang akan dibuat (Kusrianto, 2007:30).

3) Bidang

Bidang adalah unsur visual yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Bidang memiliki dua jenis, yaitu geometris dan nongeometris. Bidang dapat dibuat terbuat dari susunan garis dan titik dalam kepadatan tertentu menggunakan goresan dari satu garis atau lebih (Kusrianto, 2007:30).

4) Ruang

Ruang merupakan perwujudan dari objek tiga dimensi, sehingga ruang dapat dibagi menjadi ruang nyata dan ruang semu (Kusrianto, 2007:30)

5) Warna

Warna memiliki keterkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmenya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Pembuatan gelap terang pada gambar akan memberikan kesan dramatis dalam karya tersebut. (Salim, 2017:95)

6) Tekstur

Tekstur digolongkan menjadi dua, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu.

Disebut tekstur nyata apabila terdapat kesamaan antara hasil raba dan pengelihatannya. Sementara itu tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil pengelihatan dan perabaan.

7) Raut

Raut merupakan perwujudan dari objek. Raut dapat dibentuk dari unsur garis yang melingkup dengan keluasan tertentu hingga membentuk sebuah bidang. Raut dibagi menjadi tiga, yaitu: 1) raut geometris, 2) raut organik, dan 3) raut tidak beraturan atau gabungan dari raut geometris dan organik.

8) Gelap Terang atau Pencahayaan

Gelap terang atau pencahayaan merupakan kesan yang dimiliki oleh objek gambar yang disebabkan oleh perbedaan intensitas cahaya yang mengenainya. Gelap terang pada gambar ilustrasi menimbulkan kesan 3 dimensi pada gambar.

9) Kesan ruang

Pada karya 2 dimensi, kesan ruang bersifat semu. Kesan ruang pada karya seni rupa 2 dimensi dapat ditampilkkan dengan cara memperhatikan perspektif pada

gambar dan luas bidang pada gambar. Pada prinsip kesan ruang ini, ilustrator menunjukkan kesan besar kecil objek tergantung jarak jauh dekatnya objek gambar.

2.1.6 Prinsip Visual dalam Berkarya Ilustrasi

Pertimbangan yang harus diperhatikan dalam berkarya ilustrasi buku anak adalah pertimbangan prinsip-prinsip desain, dengan prinsip-prinsip ini bertujuan untuk membentuk harmonisasi dalam sebuah karya. Prinsip-prinsip desain tersebut terdiri dari:

1) Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan adalah keselarasan antara bidang gambar, objek gambar, dan gambar yang dihasilkan. Keseimbangan merupakandapat diperoleh dengan cara membuat skala, mem beri efek perspektif pada objek gambar dan sudut pandang peng gambar.

2) Komposisi

Komposisi merupakan cara menyusun dan mengatur objek gambar sehingga menghasilkan komposisi yang selaras dan seimbang. Ada dua jenis komposisi yaitu: simetri dan asietri (Widodo, 1987:65). Simetris merupakan keseimbangan yang memiliki sisi kanan dan kiri sama berat. Komposisi asimetri merupakan keseimbangan yang tidak berpatok pada berat yang sama atara sisi kiri dan kanan. Walaupun tidak memiliki sisi yang sama, namun memiliki kesan seimbang.

3) Irama (*rhythm*)

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.

4) Proporsi (*proportion*)

Proporsi merupakan keseimbangan dan kesesuaian ukuran yang memenuhi suatu bidang sehingga tercipta bidang gambar yang selaras dan enak untuk dipandang.

5) Kesatuan(*Unity*)

Kesatuan(*Unity*) merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Objek yang diatur memiliki kesan ruang, kedalaman, dan antarobjek gambar saling mendukung sehingga akan menghasilkan gambar yang baik.

6) keserasian

keserasian merupakan prinsip yang digunakan untuk menyatukan unsur-unsur rupa walaupun memiliki bentuk yang berbeda-beda. Keserasian ini digunakan untuk membuat keselarasan dan keharmonisan dari unsur-unsur yang berbeda. Prinsip keserasian dan kesatuan sangat lekat, karena kedua prinsip tersebut merupakan prinsip penyusun dalam karya seni.

7) Keselarasan

keselarasan merupakan prinsip yang digunakan untuk menyatukan unsur-unsur seni rupa sehingga menghasilkan perpaduan yang selaras. Keselarasan akan muncul dengan adanya kesamaan dan kesesuaian. Prinsip keselarasan ini bisa dilakukan dengan pemilihan warna yang sesuai, pencahayaan, bentuk yang rapi dan tidak mencolok.

8) Dominasi

Dominasi merupakan prinsip yang menampilkan bagian tertentu dari karya seni rupa. Pada prinsip ini menghasilkan bagian yang menonjol daripada unsur yang ada disekitarnya. Prinsip dominasi ini dapat dilakukan dengan cara mengatur warna, posisi, ukuran, dan lain-lain.

9) kesebandingan

Prinsip kesebandingan merupakan prinsip yang menuntut seorang ilustrator untuk memiliki kecermatan dalam menyusun antar unsur-unsur rupa dengan keluasan bidang gambar agar menghasilkan keserasian dalam karya. Oleh karena itu perlu mengetahui cara membuat hubungan keluasan yang baik dan benar. Kesebandingan ini dapat dilakukan dengan cara rumus *golden section*, yaitu 2:3, 2:3, 5:7, dan seterusnya. Dalam prinsip ini digunakan agar tampilan tidak membosankan.

2.2 Kebudayaan

Secara bahasa, kata “budaya” berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu *Buddhaya* yang merupakan bentuk jamak dari kata *Buddhi* dimana artinya adalah segala hal yang berhubungan dengan budi dan akal manusia. Dalam hal ini, budaya sangat berkaitan dengan bahasa atau cara berkomunikasi, kebiasaan di suatu daerah atau adat istiadat. Budaya merupakan hasil dari teknologi dan sistem dari berbagai media yang perankan dari ilmu pengetahuan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan (Setiawati, 2008)

Terdapat tiga perwujudan budaya mampu hadir dalam kehidupan masyarakat, yaitu: 1) budaya sebagai kompleks ide atau gagasan, nilai, norma, peraturan dan lain sebagainya, 2) budaya sebagai suatu aktivitas yang kompleks berupa system sosial yang ada pada masyarakat, 3) kebudayaan sebagai benda hasil karya manusia dalam masyarakat (Sugiarto, 2017:107).

Burnett Taylor dalam Jazuli (2016:31) kebudayaan merupakan hal yang mencakup yang kompleks meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, etika, kebiasaan, dan segala kecakapan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Menurut Koentjaraningrat dalam Widiastuti (2013:9), bahwa kebudayaan merupakan daya dari budi. Budi sendiri merupakan hal-hal yang berkaitan dengan akal manusia dan akal manusia ini memiliki pancaran tentang apa yang dipikirkan, direnungkan, dan dirasa. Setelah itu di amalkan dalam bentuk kekuatan yang bisa menghasilkan kehidupan. Budi dalam kebudayaan ini bisa berupa

cipta, karsa dan rasa. Sedangkan menurut Tedi Sutardi dalam Widiastuti (2013:9) kebudayaan berdasarkan antropologi, adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, keanekaragaman budaya dimaknai sebagai proses, cara atau pembuatan menjadikan banyak macam ragamnya tentang kebudayaan yang sudah berkembang. Menurut Selo Sumardjan dan Soelaeman (dalam Widiastuti, 2013:9) kebudayaan merupakan seluruh hasil rasa, cipta dan karya yang dimiliki oleh masyarakat.

Keanekaragaman yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia ini pasti memiliki peluang yang sangat banyak. Peluang yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia yang memiliki banyak kebudayaan yaitu: 1) pemersatu dari beberapa kelompok, etnis, dan suku, 2) keragaman budaya memiliki kekuatan agar bangsa yang majemuk tetap eksis, sehingga diperlukan interaksi dan kerja sama dari anggota masyarakat Indonesia. Jadi dapat diketahui bahwa keragaman budaya yang ada di Indonesia memiliki potensi yang amat besar. Ini bisa ditandai dengan adanya keunikan dan kekhasan dari budaya itu sendiri yang bisa jadi daya tarik warga negara asing. Masing-masing dalam sistem kebudayaan memiliki perbedaan satu sama lain. Perbedaan tersebut terdapat pada variabel: 1) Sistem nilai, 2) Struktur masyarakat dan kekerabatan, 3) bangsa, 4) lingkungan alam, dan 5) pengalaman sejarah (Setiawati, 2008:7-8).

2.3 Seni Tari

2.3.1 Pengertian Seni Tari

Seni tari merupakan cabang seni pertunjukan. Seni tari sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu tari tradisional dan tari kreasi. Tari tradisional biasanya digunakan dalam acara-acara kebudayaan atau acara penting, sedangkan tari kreasi biasa dilakukan pada *event* atau kontes tari.

Para ahli mengemukakan beberapa pengertian dari tari. Menurut Corrie Hartong dalam buku *danskunst*, “Tari merupakan gerak-gerak yang diberi bentuk dan ritmis yang berasal dari badan yang diselenggarakan dalam ruang”. Bagong Kussudiardjo, berpendapat bahwa “Tari merupakan keindahan bentuk dari anggota badan manusia yang bergerak, berirama, dan berjiwa harmonis”. Menurut Jazuli (2016:35) seni tari merupakan ekspresi gerak ritmis yang di dalamnya mencangkupi bentuk, gerak yang indah, lahir dari tubuh yang berirama dan berjiwa, sesuai dengan maksud dan tujuan tari.

Jadi dapat disimpulkan bahwa seni tari merupakan suatu ekspresi gerak tubuh yang indah, dan gerakannya memiliki keindahan dan memiliki nilai estetis yang ditampilkan untuk publik yang diiringi oleh alunan musik, baik itu musik tradisional atau musik modern.

2.3.2 Aspek Seni Tari

Seni tari merupakan seni pertunjukan yang diekspresikan dengan gerakan tubuh yang indah dan memiliki makna. Tentu saja dalam seni tari memiliki beberapa aspek terpenting yang harus dimiliki.

1) Bentuk

Pada dasarnya bentuk dalam seni tari tidak terlepas dari keberadaan struktur, seperti unsur dan aspek. Anggota tubuh mulai dari kepala sampai kaki dapat menghasilkan suatu bentuk gerak yang indah, jika ditata, dirangkai dan disatupadukan ke dalam sebuah kesatuan susunan gerak yang utuh serta selaras dengan unsur-unsur pendukung penampilan tari.

2) Gerak

Gerak tari dapat timbul dari hasil proses pengolahan yang telah mengalami stilasi, distorsi, yang kemudian melahirkan dua jenis gerak, yaitu gerak murni dan gerak maknawi. Gerak murni merupakan gerak yang disusun dengan tujuan untuk mendapatkan bentuk artistik dan tidak mempunyai maksud-maksud tertentu. Sedangkan gerak maknawi merupakan gerak yang mengandung makna atau maksud tertentu yang di stilasi.

3) Tubuh

Tubuh merupakan wahana atau instrumen di dalam tari. Bentuk tubuh setiap orang dapat menjadi penanda identitas atau jati diri dari pemiliknya, sering juga menghadirkan keunikan, kekhasan, dan gaya pribadi seseorang. Oleh karena itu, bagi seorang penari bentuk tubuh yang khas sering menghadirkan teknik-teknik yang khas pula.

4) Irama

Irama merupakan aspek yang sangat penting dalam pementasan tari. Pengendalian irama dengan gerakan yang tepat, akan menimbulkan sajian tari yang

menarik, indah dan terkesan tidak monoton. Dengan penguasaan irama yang tepat, akan menampilkan sebuah tari yang dinamis dan mempunyai daya hidup bila dinikmati. Ada tiga macam kepekaan yang harus dikuasai oleh penari, yaitu: 1) kepekaan dalam irama iringan, 2) kepekaan dalam iringan gerak, 3) kepekaan dalam iringan jarak.

5) Jiwa

Keberadaan bentuk, gerak dan irama dapat lahir dari jiwa manusia. Jiwa merupakan sebuah kesatuan yang unuk dari kesan-kesan intuisi-intuisi, dan keyakinan-keyakinan yang menafsir seluruh pengalaman. Di dalam jiwa sendiri, memiliki tiga aspek, yaitu cipta (akal), rasa (emosi), dan karsa (kehendak).

2.3.3 Unsur-Unsur Sajian Seni Tari

1) Iringan (Musik)

Music merupakan sesuatu yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain, karena music dan tarian muncul dari adanya dorongan dan naluri ritmis. Keberadaan musik di dalam tari memiliki tiga aspek yang salit berkaitan, yaitu: a) melodi, b) ritme, dan c) dramatik.

2) Tema

Tema merupakan gagasan, pokok pikiran utama atau ide dasar yang biasanya berupa ungkapan atau komentar mengenai kehidupan. Tema dalam seni tari akan muncul dari pengalaman seniman tari yang telah diteliti dan dipertimbangkan sehingga mampu dituangkan atau diungkapkan dalam gerakan tari. Tema yang biasanya diangkat dalam seni tari mengangkat cerita rakyat seperti cerita Ramayana

atau dalam bentuk simbolis, seperti gerakan gemulai dalam tari gambyong yang memiliki makna bahwa orang Jawa memiliki sifat *kenes* dan *luwes*.

3) Tata Busana dan Kostum

Busana memiliki tari adalah untuk mendukung tema atau isi tari, memunculkan ciri khas asal tarian dan untuk memperjelas peran-peran dalam tari tersebut sehingga memunculkan karakter penari yang bersifat gagah, cantik, seram, dan lain sebagainya.

4) Tata Rias

Tata rias merupakan hal yang sangat penting, karena tata rias ini sebagai fokus utama para penonton, karena sebelum memperhatikan gerakan tarian, penonton akan memperhatikan wajah penari, baik untuk mengetahui tokoh/peran yang sedang diperankan maupun untuk mempercantik penari. Sama seperti pada tata busana atau kostum. Tata rias ini juga memiliki fungsi untuk memunculkan setiap karakter penari dan memperindah wajah penari.

2.4 Tari Gambyong

2.4.1 Sejarah Tari Gambyong dan Perkembangannya

Tari Gambyong merupakan perkembangan dari tari Taledhek atau tari tayub yang biasanya digunakan untuk hiburan pribadi, kesuburan tanaman padi, dan dan acara pernikahan. Namun tari Gambyong dan tari Taledhek atau Tayub ini memiliki sajan yang berbeda. Tari Taledhek memiliki tarian yang di dalamnya banyak melakukan gerakan-gerakan improvisasi, sedangkan tari Gambyong memiliki patokan- patokan yang di tetapkan oleh istana (R.M. Soedarsono, 1998).

Pada masa pemerintahan Mangkunegaran VIII kondisi politik, ekonomi dan keamanan mengalami kekacauan. Karena pada masa ini banyak pemerintahan pura Mangkunegaran lebih banya tinggal di Jakarta. Walaupun kondisi dalam pemerintahan Mangkunegaran VIII ini memiliki banyak penurunan, namun Mangkunegaran VIII tetap melaksanakan tugas pokoknya dalam menjaga seni budaya yang merupakan warisan leluhur yang adi luhung dengan cara menggali hasil-hasil karya tari peninggalan leluhur yang pernah didup di pura Mangkunegaran pemerintahan sebelumnya sehingga tidak banyak karya seni yang diciptakan.

Perkembangan seni tari pada masa Mangkunegaran VIII sangat berarti, karena pada masa itu Mangkunegaran VIII mulai membuka dirinya dan merangkul seniman-seniman di luar pura, diantaranya: Sunaryo, Wahyu Santoso, Prabowo Sujendro, Sujopo Suryono, Bambang Suhendro, dan lain-lain (Soedarsono, 1998). Pada tahun 1950, Mangkunegaran VIII menciptakan seni tari Gambyong Pareanom. Kata “Gambyong” merupakan nama dari seorang perempuan yang memiliki kemampuan vokal yang bagus dan gerakan tarinya yang. Sedangkan kata “Pareanom” merupakan lambing dari bendera pada masa Mangkunegaran VII (1916-1944), yaitu warna kuning yang dipadukan dengan warna hijau. Pada masa itu Mangkunegaran VIII memasukkan unsur gerak tari taledhek dan unsur gerakan kraton yang dirasa cocok. Mangkunegaran VIII juga mengutus ketua bidang kesenian Mangkunegaran VIII, R. Nyi Tjitrosuharjo, dan para penari, Nyi Bei Mintararas dan R.M Rono Suripto.

Pada masa penjajahan Jepang, Tari Gambyong sering ditampilkan di Mangkunegaran, dimana Tari Gambyong ini digunakan untuk menjamu para tentara Jepang yang datang di Mangkunegaran. Dengan adanya kunjungan tentara Jepang di Mangkunegaran ini, membuat Nyi Bei Mintoraras menyusun dan mengembangkan tari Gambyong Pareanom sehingga pada tahun 1950, Tari Gambyong Pareanom ini lebih dibakukan pada susunan urutan *sekarang*, rias, busana dan *karawitan* yang dimainkan.

Pada masa paku Buwana IX (1861-1893), K.R.M.T Wreksadiningrat, beliau berhasil menggarap Tari Gambyong menjadi tari tunggal yang pantas dipertunjukkan untuk para bangsawan dan priayi. Pada decade ini perkembangan tari Gambyong mulai meningkat, dimana pada masa ini jumlah dari penari Gambyong telah meningkat pada masa ini mulai diselenggarakan latihan tari anak dan remaja di pendapa mangkunegaran. Pada tahun 1974, Sutjiati Djoko Suharjo mulai menyusun Tari Gambyong Pareanom untuk keperluan pendidikan di Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI) di Surakarta. Perkembangan dalam decade ini tidak hanya remaja saja yang menarikan Tari Gambyong ini, namun bisa juga untuk wanita berumur rentan 10 tahun sampai 40 tahun

Pada tahun 1980, Tari Gambyong mulai berkembang pesat dan mulai meluas ke seluruh daerah di Jawa tengah. Pada tahun 1980 dalam acara pembukaan acara festival film Indonesia di gedung olahraga Semarang ditampilkan Tari Gambyong Pareanom dan menghadirkan 100 penari. Tidak hanya pada tahun 1980, pada tahun 1981 untuk memperingati hari Kartini 100, juga menampilkan 100 penari Gambyong

Pareanom. Pada tahun 198, Tari Gambyong, dinobatkan sebagai tari identitas Jawa Tengah dan ari Gambyong ditunjuk sebagai tari penyambutan resmi di Jawa Tengah oleh kepala daerah tingkat I Jawa Tengah.

Bentuk Tari Gambyong berawal dari gerakan Tari Gambyong dari gerakan yang sebenarnya, sehingga semakin lama berkembang semakin rumit. Selain itu terdapat perubahan yang menjadikan bentuk gerakan tari Gambyong semakin beragam dan memiliki fungsi yang beragam pula.

2.4.2 Kostum yang Dikenakan Penari Tari Gambyong

Kostum merupakan busana yang dikenakan para penari yang sesuai dengan peranan yang diperankan. Tari Gambyong merupakan tarian yang berasal dari rakyat, sehingga tata busana yang dikenakan menampilkan busana yang sederhana.

Menurut Widiastutieningrum (2011) tari Gambyong Pareanom susunan Nyi Bei Minoritas di Mangkunegaran lebih banyak dipengaruhi dengan tari *Wireg*. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa Tari Gambyong Pareanom merupakan tari istana Mangkunegaran dan agar penarinya tampak lebih menarik. Dalam perkembangan selanjutnya, Tari Gambyong memiliki tata rias dan busana yang beragam, yaitu:

- 1) Busana yang digunakan pada tari Gambyong Mangkunegaran adalah memakai kain yang memiliki corak parang yang diwiru, mekak berwarna hijau, sampur yang dikenakan dan dililikan dipinggang serta memakai *pendhing*. Pada bagian kepala rambut diikat ke dalam kantong gelung, memakai jamang, dan *sumping*. Untuk perhiasan tari Gambyong ini mengenakan kelat bahu, cundhuk jungkat,

kalung, subang dan bros. rias wajah yang digunakan merupakan rias wajah wayang *orang putri lanyap*.

- 2) Menggunakan busana seperti *srimpi* dan perhiasan yang dikenakan hampir sama dengan busana mekakan, namun baju yang digunakan merupakan baju yang tidak menggunakan lengan.
- 3) Hanya mengenakan kain pembalut tubuh bagian bawah dengan diberi lipatan-lipatan. Di bagian depan, pembalut torso yang disebut dengan *angina* yang masih memperlihatkan sedikit bagian atas dadanya. Selendang/sampur disampirkan di pundak kanan. Kepala yang digelung diberi hiasan sekedarnya, yaitu sisir dan bunga.
- 4) *Dodotan gedhe*, merupakan busana yang digunakan untuk pengantin Jawa atau penari *bedhaya*. Busana ini menggunakan kain sepanjang 3.5 meter, biasanya dengan samparan (sebagian kain dibiarkan menjuntai kebawah) namun untuk tari Gambyong tidak menggunakan samparan. Pada bagian hiasan kepala, rambut digulung *gedhe* dan disertai dengan rangkaian bunga melati dan aster, dan beberapa *cundhuk menthul*.

Dengan adanya penggunaan busana yang beraneka ragam membuat gerakan pada tari Gambyong bervariasi dan menarik. Namun terkadang terdapat kostum yang dikenakan tidak cocok dengan nilai ungkap yang terdapat pada tari Gambyong itu sendiri. Seperti pada busana dotan gedhe. Busana dodotan gedhe membuat penari memiliki sifat anggun dan membuat gerakan penari terbatas .

Telah kita ketahui bahwa busana tari Gambyong memiliki berbagai bentuk, namun busana yang dianggap sesuai dengan sajian tari Gambyong adalah *kembenan*, yaitu penari Gambyong mengenakan kemben atau kain yang dililit untuk menutupi dada bagian atas terbuka, kain/jarik batik yang diberi wiru, sampur yang dikenakan di sampirkan di bahu sebelah kanan. Untuk bagian kepala menggunakan *gelung gedhe* yang dihiasi bunga melati yang berbentuk *bangun tulak* yang diberi *penetep*. Bagian belakang daun telinga bagian kiri dan kanan, dihiasi bunga kantil sebagai *sinthingan*, serta hiasan bunga melati sebagai *borokan* dipasang di bagian kepala sebelah kiri. Perhiasan yang digunakan antara lain: cundhuk mentul, cundhk jungkat, kalung, subang, bros, dan hiasan untaian bunga melati yang dililitkan di pinggang. Dengan mengenakan kostum tersebut membuat lekuk tubuh penari tampak jelas dan cantik, sehingga Tari Gambyong yang ditampilkan menarik untuk dilihat.



Gambar 2.1 Busana yang dikenakan penari Gambyong

(Sumber: Dokumentasi Penulis 2019)



Gambar 2.2 Hiasan kepala dan perhiasan yang dikenakan penari Gambyong
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2019)

2.4.3 Gerakan pada Tari Gambyong

Tari Gambyong memiliki sifat *njawani* (kejawan). Sifat *njawani* biasanya digunakan untuk menunjukkan figur manusia yang memiliki sifat atau tingkah laku layaknya seorang Jawa yang lamban, lemah gemulai, mengutamakan keselarasan dan ketegasan dalam hidup. Nilai estetis dalam tari Gambyong mencakup bentuk tari Gambyong secara menyeluruh, tidak hanya terbatas pada kenikmatan indera saja, tetapi juga kenikmatan jiwa.

Selain itu, penari tari tradisional Jawa yang baik dituntut memenuhi persyaratan yang disebut *Hastha Sawanda* (delapan prinsip atau unsur). Menurut Prabowo dalam Widiastutieningrum (2011: 85-86), *Hastha Swanda* yaitu:

- 1) *Pacak*, merupakan penampilan fisik dari penari yang memiliki bentuk atau pola dasar dan memiliki kualitas gerakan, sesuai dengan karakter yang akan dibawakan. *Pacak* pada hakikatnya mengenai posisi tubuh, posisi lengan, tangan, kepala, dan sikap dasar.

- 2) *Pancat*, merupakan aturan dari gerak tungkai dan gerak pada ujung jari dalam berpindah tempat. Pancat harus diperitungkan dengan matang, karena pancat yang diperitungkan dengan baik akan menampilkan gerakan yang enak untuk dilihat.
- 3) *Ulat*, merupakan pandangan mata dan ekspresi yang dibawakan oleh penari yang sesuai dengan karakter yang diperankan oleh penari. Arah pandangan bagi penari wanita memiliki batasan dua sampai lima langkah ke depan dan mengarah ke lantai.
- 4) *Lulut*, merupakan gerakan yang menyatu pada tubuh penari, maksudnya gerakan yang dibawakan seolah-olah tidak dipikirkan, sehingga menghadirkan keutuhan gerakan tari yang diwujudkan melalui keutuhan melalui gerakan tari, iringan tari, dan karakter tari.
- 5) *Luwes*, merupakan kualitas dari gerakan tari yang disesuaikan dengan bentuk dari karakter yang dibawakan. *Luwes* merupakan gerakan yang sempurna dan menimbulkan kesan yang menyentuh para penonton tanpa ada rasa canggung, rapi, tenang, dan menyenangkan.
- 6) *Wiled*, merupakan variasi gerakan yang disempurnakan berdasarkan kemampuan dari penarinya atau pengembangan pola gerak.
- 7) *Wirama*, merupakan iringan musik yang menjadi elemen yang sangat diperlukan dalam tari, baik dalam gerak atau iringan tari.
- 8) *Gendhing*, merupakan penguasaan dari iringan tari berupa bentuk gendhing, rasa lagu, irama, tempo, pola tabuhan, kalimat lagu, dan penguasaan dari tembang ataupun vokal.

Selain itu, terdapat pula tiga persyaratan yang harus dipenuhi oleh seorang penari, yaitu:

- 1) *Luwes*, adalah pembawaan tari yang terlihat wajar dan tidak kaku, sehingga menghasilkan gerakan yang tidak kaku, lancar dan mengalir dengan irama yang dapat dinikmati.
- 2) *Patut*, merupakan keterkaitan dengan teknik tari yang sesuai dengan penari sehingga menimbulkan keserasian dalam tubuh yang berhubungan erat dengan wanda seorang penari.
- 3) *Resik* (bersih atau cermat), merupakan kepekaan dalam irama gending, kepekaan irama gerak, dan kepekaan irama jarak, sehingga selalu dapat memperhitungkan ketepatan gerak tari. Kecermatan juga berarti perwujudan tari yang tidak berlebihan dan dalam kadar yang tepat.

Tari Gambyong sebagai bagian dari tari tradisional Jawa, juga memiliki aturan-aturan yang harus diikuti, di antaranya konsep dasar gerak dan penggunaan perbendaharaan gerak tari. Menurut Widiastutieningrum (2011:46), tari Gambyong mempunyai aturan-aturan khusus dalam bentuk sajiannya, sebagai berikut.

- 1) Penggunaan rangkaian gerak (*sekarang*) baku dalam tari Gambyong. Rangkaian gerak baku terdiri dari enam, yaitu: *laras (merong)*, *batangan*, *pilesan*, dan *laku telu* disusun pada bagian awal tari, dan *menthogan* serta *wedhi kengser* disusun pada bagian akhir tari.
- 2) Pelaksanaan urutan rangkaian gerak (*sekarang*) dilakukan secara selang-seling atau bergantian antara rangkaian gerak yang dilakukan di tempat (*sekarang*

mandheg) dan rangkaian gerak yang dilakukan dengan berjalan atau berpindah tempat (*sekaran mlaku*).

Koreografi tari Gambyong sebagian besar berpusat pada penggunaan gerak kaki, tubuh, lengan, dan kepala. Gerak tangan dalam tari Gambyong memiliki sentuhan dinamika pada gerak. Gerak tangan dan kepala yang halus dan terkendali, Arah pandangan mata yang bergerak mengikuti arah gerak tangan dengan memandangi jari-jari tangan, menjadikan faktor dominan gerak tangan dalam ekspresi tari Gambyong.

Tari Gambyong memiliki gerakan dasar yang harus dikuasai oleh penari, yaitu:

- 1) *Nyekithing*, yaitu gerakan menemelmkan ujung ibu jari dengan ujung jari tengah
- 2) *Ngrayung* yaitu 4 jari nemempel dan menunjuk keatas, dan ibu jari menempel dengan telapak tangan.
- 3) *Kebyok*, yaitu gerakan menyangkutkan sampur ke pergelangan tangan
- 4) *Kebyak*, yaitu gerakan membuang sampur yang tadinya tersangkut pada pergelangan tangan
- 5) *Mentang*, yaitu gerakan posisi tangan kanan dan kiri terbua ke samping tubuh
- 6) *Embat*, yaitu gerakan mengayunkan tangan (kanan atau kiri) kearah samping badan.
- 7) *Seblak*, yaitu gerakan mengibaskan sampur ke samping tubuh.
- 8) *Srisig*, yaitu gerakan berjalan dengan kaki menjinjit.
- 9) *Debeg*, yaitu gerakan menginjakkan kaki di samping kaki yang satunya.

10) *Gejug*, yaitu gerakan menginjakkan salah satu kaki ke belakang kaki yang satunya.

11) *Tanjak*, yaitu gerakan kaki kiri di depan kaki kanan, dan disilangkan.

12) *Mendhak*, yaitu gerakan menekuk lutut.

13) *Sindet*, yaitu gerakan gabungan dari gerakan *ngrayung*, *debeg*, *gejug* dan *seblak*.

Tari Gambyong tidak menampilkan sebuah tema atau cerita, namun dalam tari gambyong terdapat gerakan yang memiliki makna simbolik yang diungkapkan. Ungkapan dari bentuk fisik gerakan tari Gambyong terdapat beberapa sifat wanita Jawa, yaitu *kenes* (menawan), *luwes* (gemulai), *kewes*, dan *tregel*. Dengan ungkapan bentuk fisik dari tari gambyong tersebut, sering disebutkan bahwa tari gambyong tersebut mengungkapkan kelincahan, kekenesan dan keluwesan yang menarik dari seorang wanita dan bersifat erotis.

Tari Gambyong mengungkapkan rangkaian gerak yang memiliki urutan yaitu gerakan baku yang terdiri dari enam jenis, yaitu *laras* (merong), *batangan*, *pilesan*, *laku telu*, *menthongan*, dan *wedhi kengser*. Dalam pelaksanaan dari gerakan tersebut, ditentukan sebagai berikut: empat rangkaian gerak yang dilakukan pada bagian awal susunan tari, dan dua rangkaian gerak yang dilakukan pada akhir tari.

Suatu tari, khususnya tari tradisional pasti memiliki nilai simbolik di dalamnya. Menurut Widiastutieningrum (2011:54-56), nilai simbolik yang terdapat pada rangkaian gerak itu adalah:

- 1) Rangkaian gerak *laras* (*merong*). Istilah '*laras*' mempunyai arti tenang Rangkaian gerak ini mengungkapkan tentang bayi yang berada dalam kandungan atau

rahim seorang ibu. Oleh karena itu, gerak ini yang dilakukan terbatas di tempat dan dengan tempo perlahan.

- 2) Rangkaian gerak *batangan*. '*Batangan*' berasal dari kata *mbatang* (bahasa Jawa) yang berarti meramalkan, dan dalam konteks ini berarti meramalkan masa depan sang bayi. Gerak ini mengungkapkan kelahiran seorang bayi dan digambarkan penari mulai bergerak lebih leluasa dan gerak ini dilakukan dengan berpindah tempat.
- 3) Rangkaian gerak *pilesan*. '*pilesan*' dalam bahasa Jawa maksudnya diperas atau digilas dengan batu untuk menghasilkan sesuatu yang halus. Rangkaian gerak ini mengungkapkan tentang pendidikan yang harus diberikan kepada seseorang sejak bayi untuk bekal masa depannya.
- 4) Rangkaian gerak *laku telu*. '*Laku telu*' berasal dari dua kata, yaitu kata *laku* (jalan) dan *telu* (tiga) yang memiliki arti tiga jalan atau tiga arah. Rangkaian gerak ini memiliki arti bahwa manusia menghadapi tiga hal dalam perjalanan hidupnya, yaitu: lahir, dewasa, dan mati.
- 5) Rangkaian gerak *menthogan*. '*Menthogan*' berasal dari kata *menthog* yang mendapat akhiran *an*, artinya seperti *menthog* (Itik Manila) dalam bahasa Jawa. Rangkaian gerak ini mengungkapkan gambaran seseorang yang sudah tua, telah kehilangan tenaga dan daya tariknya, sehingga digambarkan geraknya seperti Itik Manila. Pengibaratan ini juga mempunyai maksud bahwa seseorang yang sudah tua itu juga tetap berguna hidupnya, seperti Itik yang dapat hidup di darat dan di air.

6) Rangkaian gerak *wedhi kengser*. '*Wedhi kengser*' memiliki arti *wedhi* yang berarti pasir dan *kengser* yang berarti bergerak perlahan karena terkena angin. Rangkaian gerak *wedhi kengser* ini mengungkapkan seseorang yang sudah mendekati akhir hayatnya. Gerak ini dilakukan di tempat, kemudian bergeser ke samping secara perlahan. Hal ini menggambarkan bahwa seseorang yang akan mati menghadapi proses kematian (*lelaku*). Rangkaian gerak *wedhi kengser* biasanya disertai gerak *entragan*, dan kemudian iringan bertempo semakin pelan kemudian *suwuk* (berhenti). Berakhirnya gerak dan iringan menggambarkan akhir dari kehidupan manusia.

Pelaksanaan urutan rangkaian gerak yang dilakukan menggunakan prinsip selang-seling antara gerak yang dilakukan ditempat dan gerak yang dilakukan dengan berjalan, hal ini bertujuan untuk mencapai keharmonisan dan keselarasan. Tari Gambyong ini terlihatindah dari kekompakan dari penarinya.

Dari beberapa gerakan di atas, kita ketahui bahwa setiap gerakan tari Gambyong memiliki makna dan bentuk ungap. Bentuk ungap dari Gambyong sendiri memiliki bentuk ungap wanita Jawa yang memiliki sifat *kenes* (menawan), *luwes* (gemulai), *kewes*, dan *tregel*.

BAB 3

METODE BERKRYA

3.1 Media Berkarya

Media berkarya merupakan bahan, alat, dan teknik yang digunakan dalam proses berkarya seni.

3.1.1 Alat Berkarya

3.1.1.1 Alat Manual

1) Pensil

Pensil dalam ilustrasi buku ini digunakan untuk membuat sket kasar/*Rought sketch* pada buku gambar. Pensil yang digunakan adalah pensil mekanik ukuran 2B “Joyco”. Pensil ini dapat diisi ulang dengan isi pensil mekanik dengan ukuran 0.5.

2) Penghapus

Karet penghapus ini digunakan untuk menghapus *Rought sketch* yang salah. Penghapus yang digunakan adalah penghapus “Faber Castell” dipilih karena bahanya lunak dan mampu menghapus dengan bersih tanpa merusak kertas.

3) Gunting

Gunting digunakan untuk merapikan dan memotong lembaran kertas ilustrasi agar terlihat rapi.

4) Penggaris

Penggaris memiliki fungsi untuk menentukan titik garis tengah pada lembaran desain buku. Penggaris yang digunakan adalah penggaris besi yang memiliki panjang 100cm.

5) Bolpoin

Bolpoin digunakan untuk membuat garis lurus pada tengah lembaran desain. Bolpoin yang digunakan adalah Hitec-H “Kenko” ukuran 0.28.

6) Lem

Lem ini memiliki fungsi untuk menempelkan lembaran-lembaran kertas desain gambar, sehingga berbentuk seperti buku. Lem yang digunakan adalah lem putih “Fox”.

3.1.1.2 Alat Digital

Alat digital bisa disebut dengan perangkat keras atau *Hardware* dan perangkat lunak atau *Software*. Perangkat keras merupakan komponen fisik yang mendukung pada komputer atau Laptop. Fungsi dari perangkat keras ini adalah untuk mendukung proses komputerisasi. Berikut merupakan perangkat keras yang digunakan dalam berkarya ilustrasi buku “Ayo Belajar Menari, Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong”:

1) Laptop

Laptop yang digunakan adalah laptop merek Lenovo dengan spesifikasi: Prosesor Intel(R) Core (TM) i3-4030U, kecepatan 1,90GHz, dan RAM 4GB.

2) Mouse

Mouse digunakan untuk menggerakkan *cursor*, membuat *LineArt*, dan *Colouring*. *Mouse* yang digunakan adalah mouse *Gaming Optical USB* yang bermerek “Friwol 707 Valoz”.

7) *Handphone* / Telepon Genggam

Handphone digunakan penulis untuk memotret sketsa yang telah dibuat, kemudian *file* foto tersebut ditransfer datanya menggunakan kabel data ke laptop. *Handphone* yang digunakan oleh penulis adalah merek “Xiaomi Redmi 4X”.

Sedangkan perangkat lunak atau *Software* merupakan sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau informasi yang akan menjelaskan suatu perintah. Dalam perancangan ilustrasi buku pengenalan dasar-dasar gerakan tari Gambyong untuk anak-anak sistem operasi yang digunakan adalah Windows 8.1 Pro dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) grafis sebagai berikut:

1) *Paintool SAI*

Paintool SAI merupakan salah satu perangkat lunak pengolahan gambar berbasis *bitmap* yang dapat digunakan untuk melakukan proses *digital imaging*. Kegunaan *Paintool SAI* dalam proyek studi ini adalah untuk membuat karya ilustrasi berupa objek penari Gambyong dan *Background*.

Alasan memilih *software* ini dikarenakan mudah membuat *lineart* dengan menggunakan *mouse*, selain itu dalam *software* ini warna yang digunakan lebih *soft* dan warnanya bisa di *blend*.

2) *Adobe Photoshop*

Adobe Photoshop merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengatur tata letak gambar. Kegunaan *Adobe Photoshop* dalam proyek studi ini untuk mengatur *layout* antara teks dan ilustrasi ke dalam sebuah buku, dan merubah *pixel* gambar agar gambar yang dihasilkan bagus.

3) *Microsoft Office Word 2013*

Software Microsoft Office Word 2013 ini digunakan untuk menyusun laporan hasil proyek studi. Software ini merupakan software pengolah kata yang biasa digunakan masyarakat pada umumnya.

4) *Easy Poser*

Easy Poser merupakan salah satu aplikasi yang bisa di download melalui *Play Store* pada *Handphone*. *Easy Poser* ini digunakan untuk membuat pose model penari Gambyong dan menetapkan *Angel* atau sudut pandang yang tepat untuk model penari Gambyong.

3.1.2 Bahan Berkarya

Bahan yang digunakan dalam proses berkarya ilustrasi buku, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Kertas Gambar

Kertas yang digunakan dalam pembuatan *rough sketch* yaitu menggunakan kertas gambar merek “KIKY” *Drawing Book 10 sheets* sebanyak 2 buku.

2) Kertas Ivory 360

Kertas yang memiliki permukaan mengkilap, tidak mudah luntur, dan memiliki ketebalan yang cukup untuk dijadikan lembaran buku.

3) *Hardcover*

Hardcover merupakan material untuk menjadikan *cover* buku, dengan menggunakan *hardcover* dapat mencegah kerusakan buku sehingga ketika dipakai tidak mudah terlipat.

3.1.3 Teknik Berkarya

Teknik yang digunakan dalam perancangan ilustrasi buku “Ayo Belajar Menari, Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong” adalah teknik digital dan manual. Dalam teknik manual penulis menggunakan pensil, penghapus dan kertas buku gambar untuk membuat *rough sketch* objek penari Gambyong.

Teknik digital merupakan teknik dimana penulis menggunakan perangkat lunak, dan perangkat keras. Perangkat keras berupa Laptop dan mouse dengan menggunakan bantuan software berupa *Paintool SAI*, *Adobe Photoshop*. *Paintool SAI* digunakan untuk membuat *lineart* dan *colouring* menggunakan mouse, sedangkan *adobe photoshop* digunakan untuk membuat layout ilustrasi dan teks.

Jenis karya yang dibuat berupa ilustrasi karikatural dengan pendekatan kartunal dimana dengan pendekatan kartunal ini sangat cocok untuk anak-anak. Penentuan alat, perangkat lunak, dan bahan disesuaikan dengan kemampuan penulis dalam membuat rancangan ilustrasi.

3.2 Proses Berkarya

Proses berkarya dalam proyek studi ini terdiri atas beberapa tahapan. Diantaranya adalah Pra produksi, Produksi, hingga pasca produksi.

3.2.1 Pra Produksi

3.2.1.1 Pengumpulan Data

Pada tahapan ini merupakan tahapan awal sebelum membuat karya ilustrasi buku. Pada tahapan ini, penulis melakukan pengumpulan data berupa mencari jenis-jenis gerakan dan pengertian dasar-dasar tari Gambyong dari beberapa sumber, seperti melalui internet dan wawancara kepada pelaku seni tari.

Selain mencari data tentang gerakan dan dasar-dasar tari Gambyong, penulis juga melakukan dokumentasi seperti memotret gerakan dasar tari Gambyong secara langsung dan mengambil data-data dari internet.

3.2.1.2 Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, data yang sudah didapatkan tentu perlu dianalisis. Tahap analisis data ini memiliki tujuan untuk mengkaji dan mengolah data yang sudah didapatkan yang berupa wawancara, 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 membuat pose yang berasal dari data-data yang sudah didapatkan yang berhubungan dengan proyek studi yang akan dilakukan berupa membuat ilustrasi buku “Ayo Belajar Menari, Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong untuk Anak”.

3.2.1.3 Analisis *SWOT*

Pada tahap analisis *swot* merupakan analisis yang digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari suatu proyek studi yang akan dibuat.

Dalam analisis *swot* ini, penulis menganalisis dari hasil kekurangan dan kelebihan dari hasil proyek studi. Dalam proyek studi khususnya membuat produk pasti memiliki kekurangan dan kelebihan.

Penulis mengkaji kekurangan dari ilustrasi buku yang ada di pasaran. Dimana ilustrasi buku di pasaran, khususnya untuk anak lebih banyak buku yang bertemakan cerita, baik cerita fiktif, legenda, cerita sehari-hari dan lain-lain. Jarang sekali ilustrasi buku yang berisi tentang *tutorial* dan seni. Oleh karena itu penulis membuat buku tentang *tutorial* gerakan tari Gambyong yang jarang dijumpai di pasaran.

Kelebihan ilustrasi buku ini menampilkan gambar ilustrasi yang menarik berupa wanita penari gambyong dengan pendekatan kartunal yang disukai oleh anak-anak. Panduan tarian yang penyajiannya sangat sederhana sehingga membangkitkan keingin tahuan dan membangkitkan minat belajar menari. Selain itu ilustrasi buku ini juga mudah difahami para orang tua sehingga dapat dengan mudah membantu anak dalam belajar menari.

3.2.1.4 Penetapan Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek studi ilustrasi buku ini untuk mengasah keterampilan dan mengembangkan kemampuan penulis dalam menggambar ilustrasi yang dikembangkan dalam bentuk buku. Selain tujuan pembuatan karya ini menghasilkan ilustrasi buku panduan gerakan dasar tari gambyong untuk anak-anak Sekolah Dasar umur 10 tahun sampai anak Sekolah Menengah Pertama.

3.2.1.5 Penentuan Konsep Karya

Pada tahap pembuatan konsep karya ini, penulis melakukan pengolahan data-data yang sudah diperoleh kemudian diolah sehingga mampu mendapatkan konsep yang kreatif. Dalam konsep karya yang dibuat meliputi pembuatan pose, media yang digunakan, pemilihan warna, dan penentuan *layout* yang tepat.

3.2.1.6 Strategi Visual

Jika ingin membuat ilustrasi buku yang menarik, perlu adanya perencanaan dalam pembuatan. Dalam pembuatan ilustrasi buku “Ayo Belajar Menari, Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong untuk Anak” diperlukan strategi visual yang baik.

1) Penentuan kunci visual

Stratei visual berupa penentuan sendiri memiliki tujuan agar buku yang dibuat mampu menampilkan ilustrasi yang memiliki bentuk yang sesuai dengan tema yang sudah ditentukan. Visual yang ditampilkan dalam proyek studi ini memiliki ciri khas dalam ilustrasi, seperti *Layout*, *styleface*, penyederhanaan bentuk, dan pemilihan warna yang tepat pada ilustrasi buku “Ayo Belajar Menari, Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong untuk Anak” yang digunakan sebagai material yang ditekankan.

2) Gaya Visual

Gaya yang digunakan dalam buku Pengenalan gerakan dasar tari Gambyong untuk anak ini adalah gaya kartunal. Gaya ini dipilih karena sangat cocok untuk anak-anak, karena dalam gaya kartunal memiliki bentuk yang menarik dan lucu. Hal ini membangkitkan semangat anak tertarik untuk membaca buku tersebut.

3) Warna

Warna yang digunakan penulis dalam perancangan ilustrasi buku “Ayo Belajar Menari, Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong untuk Anak” menggunakan warna warna yang terang, namun tidak terlalu mencolok dan tidak terlalu banyak warna. Alasan memilih warna yang sipel adalah gambar ilustrasi jenis kartunal lebih cocok menggunakan warna yang tidak terlalu banyak.

4) Pemilihan Tipografi

Perancangan ilustrasi “Ayo Belajar Menari, Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong untuk Anak” ini menggunakan tipografi yang memiliki tingkat keterbacaan jelas namun tetap menarik untuk anak. tipografi untuk gabian nama gerakan menggunakan jenis huruf *Hobo STD* yang bersifat tebal dan non formal, sedangkan untuk penjelasan gerakan menggunakan jenis huruf *Agency FB* yang ditebalkan yang memiliki tingngat keterbacaan tinggi. Tulisan “Ayo Belajar Menari” menggunakan font *Exotc 350 Bd Bt*, dan Tulisan “Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong untuk Anak” menggunakan font *Comic Sans MS* Adapun tipografi yang digunakan perencanaan ilustrasi buku sebagai berikut:

1. Exotc 350 Bd Bt

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

2. Comic Sans MS

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

3. Hobo STD

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

4. Agency FB

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

5) Layout

Layout merupakan penataan tata letak elemen-elemen desain pada suatu bidang. Sehingga mampu menyusun suatu susunan yang artistic. Dari pengertian tersebut, fungsi dari layout adalah untuk membuat tampilan buku menarik dan anak tertarik dan mudah untuk membacanya, baik isi buku maupun cover yang dibuat.

3.2.2 Produksi

3.2.2.1 Pembuatan karakter

Pada tahapan pembuatan karakter adalah memvisualisasikan tokoh penari Gambyong dengan mengenakan kostum layaknya penari Gambyong pada umumnya,

seperti mengenakan hiasan pada kepala, pakaian, sampur, jarik, bunga mawar yang ada di kepala dan hiasan rangkaian bunga melati yang ada pada kepala dan tubuh karakter. Karakter yang dibuat menggunakan pendekatan kartunal, dimana kartunal merupakan gambar ilustrasi yang disukai oleh anak karena bentuknya yang lucu dan sederhana.

3.2.2.2 Pembuatan *Roughsketch*

Pada tahap *Roughsketch* atau sketsa kasar ini penulis menggunakan teknik manual yang menggunakan pensil diatas kertas putih berukuran A4. Sebelum melakukan kegiatan *Roughsketch*, penulis menentukan pose dan *angel* yang tepat menggunakan aplikasi *Easy Poser* atau dengan melihat referensi hasil dokumentasi berupa foto mahasiswi yang memperagakan tari Gambyong dan melihat di internet. *Rough sketch* yang dibuat berupa objek penari Gambyong, potongan-potongan tubuh atau gerakan, desain latar atau *Background*, dan kover buku.



Gambar 3.1 Membuat *angel* dan pose pada aplikasi *Easy Poser*
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)



Gambar 3.2 Sketsa kasar di kertas gambar berukuran A4
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

3.2.2.3 Digitalisasi

Tahap digitalisasi merupakan tahap dimana penulis mulai menggambar menggunakan *software* berupa *Paintool Sai* dengan menggunakan mouse. Proses digitalisasi ini dilakukan untuk membuat *Lineart* atau garis pada objek ilustrasi dengan teknik *Tracing*, baik berupa penari Gambyong, potongan-potongan tubuh seperti tangan dan kaki dan desain latar. Lineart ini memiliki ujuan untuk membuat garis yang halus dan rapi, sehingga mempermudah dalam proses pewarnaan.



Gambar 3.3 Hasil digitalisasi berupa lineart digital
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

3.2.2.4 *Coloring*

Tahap colouring atau pewarnaan ini dilakukan pada software *Paintool SAI* setelah pembuatan *lineart* dengan menggunakan *mouse*. Tahap ini memiliki tujuan agar objek yang digambar menjadi menarik dengan warna-warna yang telah dipilih.



Gambar 3.4 hasil pewarnaan pada tahap digitalisasi
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

3.2.2.5 *Layouting*

Tahap *Layout* dalam pembuatan ilustrasi ini menggunakan *Software Adobe Photoshop*. Ilustrasi yang sudah selesai kemudian diatur tata letaknya dengan teks menjadi tertata dengan baik.



Gambar 3.5 Hasil *layout* pada tahap *layout*
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

3.2.2.6 Konsultasi Karya

Karya yang sudah selesai dan sebelum di pameran, terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh masukan dan saran serta mengetahui apakah karya sudah layak untuk dipamerkan dan diapresiasi oleh masyarakat.

3.2.2.7 *Print Out*

Setelah menyelesaikan ilustrasi buku yang diolah pada komputer dan menkonsultasikan kepada dosen pembimbing, tahap selanjutnya yaitu mencetak hasil ilustrasi di kertas Ivory 360 yang berukuran A3 yang digunakan sebagai isi buku, sekaligus menjilid buku untuk nantinya dapat dipamerkan dan diproduksi dalam jumlah tertentu. Selain itu juga mem- *print out* desain objek penari Gambyong untuk di display untuk pameran. Karya yang akan didisplay pada pameran berukuran A2 dengan jenis kertas Photo papper.

3.2.2.8 Proses Pembuatan Buku

Setelah isi dari buku berupa ilustrasi dari halaman utama, kata pengantar, pembukaan, property, 13 gerakan tari Gambyong, dan profil penulis dengan menggunakan kertas Ivory 360 berukuran A3. Agar kertas hasil gambar terlihat rapi, maka digunting sampai tidak ada garis putih. Kemudian setelah merapikan lembaran kertas, tahap selanjutnya adalah menentukan garis tengah pada lembaran gambar ilustrasi menggunakan penggaris dan ditandai dengan menggunakan bolpoin sehingga lembaran kertas tersebut bisa dilipat menjadi dua bagian.



Gambar 3.6 Proses membuat garis tengah pada lembar ilustrasi
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

Setelah seluruh kertas tadi dilipat menjadi dua bagian, maka oleskan lem putih pada belakang sisi belakang bagian kanan kertas halaman pertama dan menempelkan halaman selanjutnya pada sisi belakang sebelah kiri halaman. Begitu juga dengan kertas selanjutnya sehingga terbentuk satu buku.



Gambar 3.7 proses penempelan lembaran ilustrasi
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

Lembaran kertas desain yang sudah dicetak dan disusun menyerupai buku kemudian dilakukan *finishing* dengan melakukan penjilidan sehingga menjadi buku. Sehingga karya buku tersebut dapat dinikmati dan diapresiasi oleh pembaca dan dapat direproduksi sesuai kebutuhan.



Gambar 3.8 tampilan utuh buku yang telah dijilid
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)



Gambar 3.9 tampilan halaman buku yang telah dijilid
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

3.2.3 Pasca Produksi

3.2.3.1 Persiapan pameran

Sebelum diadakannya pameran proyek study, tentu saja diperlukan beberapa persiapan. Persiapan tersebut meliputi:

- 1) Penentuan tanggal, hari, dan tempat diadakannya pameran.
- 2) Penentuan tenaga yang dibutuhkan selama pameran, seperti penerima tamu undangan, dokumentasi, dan konsumsi.
- 3) Display karya

Beberapa hal dan benda yang dipersiapkan saat *Display* karya berupa: hasil cetak buku, hasil cetak isi buku berukuran A2, konsep berkarya, stiker penari Gambyong, manekin kostum penari Gambyong dan X-banner.

- 4) Menentukan tamu undangan

Tamu undangan yang ditujukan kepada dosen jurusan seni rupa UNNES, Mahasiswa, dan teman-teman akademisi

- 5) Membuat Susunan Acara

Susunan acara 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.

- 6) Konsumsi

Konsumsi disajikan pada acara pembukaan pameran berlangsung untuk penjamu pengunjung pameran.

3.2.3.2. Publikasi Acara

Pada Tahap publikasi acara ini, penulis melakukan kegiatan menempelkan poster informasi pameran proyek studi di tempat-tempat strategis. Selain itu melakukan publikasi melalui internet dengan cara meng-*upload* poster acara proyek studi ke beberapa sosial media, seperti *Facebook, Instagram, Line, Whatsapp, dan Discord*. Tahap publikasi ini memiliki tujuan untuk mengajak masyarakat untuk mengapresiasi karya ilustrasi buku yang telah dibuat.

3.2.3.4. Pameran

Pada tahap pameran ini, penulis menyajikan dan mendisplay ilustrasi buku “Ayo Belajar Menari, Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong untuk Anak” memiliki tujuan agar karya yang dipamerkan dapat diapresiasi oleh masyarakat umum. Pada tahap ini juga penulis dapat mendapat kritikan dan saran terhadap karya yang sudah dibuat. Dengan adanya kritikan dan saran ini, dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk kedepannya.

BAB 4

Deskripsi dan Analisis Karya

Karya ilustrasi buku ini mengambil tema gerakan dasar tari Gambyong. Dalam buku ini penulis memvisualisasikan karakter penari Gambyong dengan pendekatan kartunal yang disukai oleh anak-anak. Buku ini terdapat cover, halaman depan, kata pengantar, pengenalan, dan isi buku berupa 13 gerakan tari gambyong berupa: *nyekiting*, *ngrayung*, *kebyok*, *kebyak*, *mentang*, *embat*, *seblak*, *debeg*, *gejug*, *srisig*, *tanjak*, *mendhak* dan *sindet*. Pada setiap gambar terdapat tahapan-tahapan gerakan dan pengertian dari masing-masing gerakan. Namun pada bab ini penulis hanya menjelaskan deskripsi, aspek teknik, aspek estetis dan aspek ilustratif pada bagian visualisasi karakter buku, cover, dan 13 gerakan dasar tari Gambyong.

4.1. Visualisasi Karakter Buku



Gambar 4.1 Tampilan Karakter penari Gambyong
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.1.2. Pengenalan Karakter

Nama : Arsyana Arkadewi

Umur : 10 Tahun

Teknik : Digital

4.1.2 Deskripsi Karakter

Arsyana Arkadewi. Arsyana memiliki arti “selalu gembira” sedangkan Arkadewi memiliki arti “bidadari yang cantik penerang keluarga”, karena karakter yang ditampilkan terlihat cantik dan menawan. Selain itu wajah yang ditampilkan

selalu tersenyum dan ceria. Sehingga pembaca, khususnya anak akan senang dan tertarik untuk membaca buku tersebut.

Tokoh Arsyana ini memakai kostum seorang penari Gambyong. Seperti hiasan di kepala yaitu *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Karakter Arsyana mengenakan *kemben* berwarna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik batik bermotif *parang*.

4.1.3 Analisis Karakter

a. Aspek teknik

Proses pembuatan karakter pada buku “Ayo Belajar Menari, Pengenalan Gerakan dasar Tari Gambyong untuk Anak ini dengan menggunakan teknik digital. Desain karakter diawali dengan membuat *rought sketch* pada objek karakter penari

Gambyong terlebih dahulu dengan cara manual dengan menggunakan pensil mekanik di atas kertas berukuran A4. Kemudian setelah *rought sketch* selesai, maka hasil *rought sketch* tersebut difoto menggunakan kamera *handphone*. Kemudian hasil foto tersebut di- *Traching* dan diwarnai pada *software Paintol sai*.



Gambar 4.2. Skema perancangan karakter

b. Aspek estetis

penulis menggunakan warna cerh pada karakter penari Gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berua kemben berwarna hijau, sampur menggunakan warna kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, dan bros yang ada di selendang. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik.

Penggunaan ilustrasi pada buku ini menggunakan penggunaan kartunal, dimana penulis menggunakan warna cerah pada ilustrasi karakter penari gambyong dan penggunaan dalam pembuatan karakter yang lucu. Penggunaan kartunal ini memiliki tujuan untuk memberikan kesan ceria dan menarik pada karakter sehingga pembaca, khususnya anak-anak akan tertarik untuk membaca buku ini. Selain berupa ilustrasi karakter penari, penulis juga menunjukkan gambar berupa tangan yang sedang nyekiting yang ditampilkan tampak depan agar terlihat lebih jelas.

c) Aspek Ilustratif

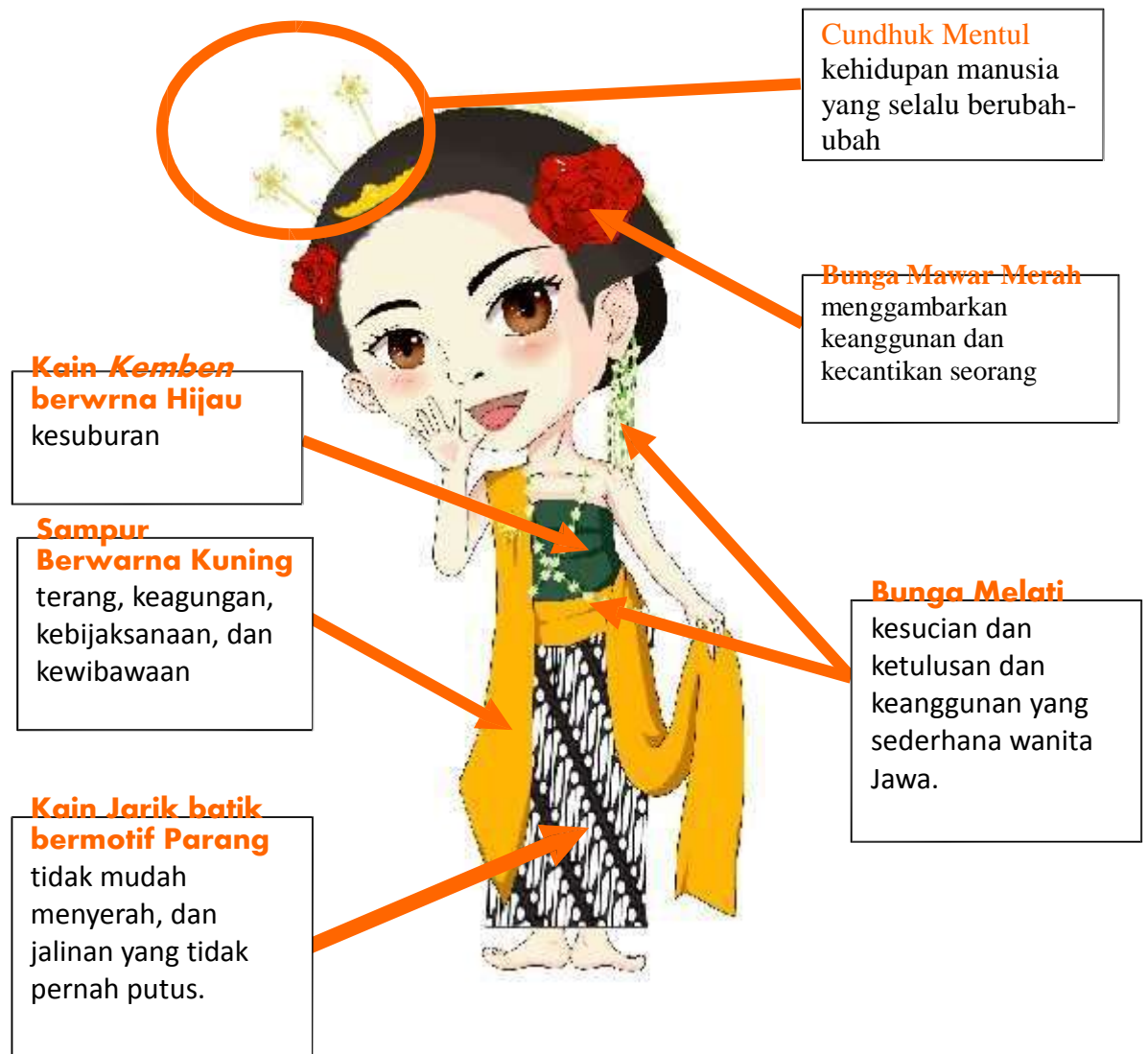
Karakter Arsyana Arkadewi menggunakan kostum penari Gambyong pada umumnya. Dimana karakter mengenakan kain kemben pada tubuh bagian atas, jarik batik bermotif *Parang*, sampur berwarna kuning, bunga melati yang dililitkan di tubuh. Pada bagian kepala menggunakan hiasan berupa *cundhuk jungkat* dan *cundhuk mentul*, bunga Mawar dan rambut yang digelung.

Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik batik bermotif parang. Warna hijau dan kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan, dan kewibawaan. Motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah, dan jalinan yang tidak pernah putus.

Penulis menggunakan warna cerah pada karakter penari Gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan

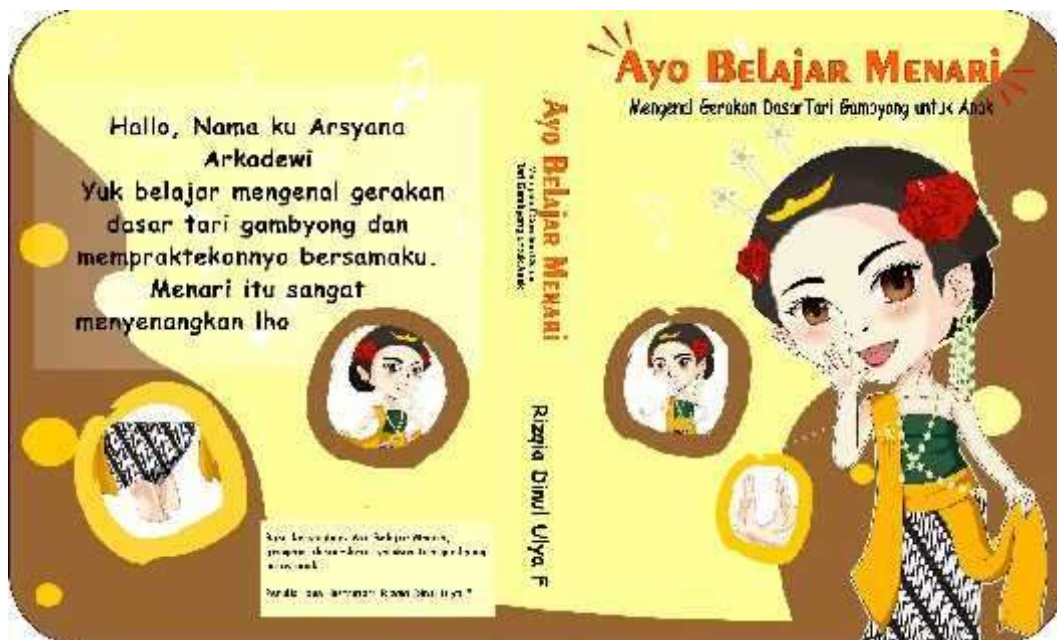
berupa kemben berwarna hijau, sampur menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, dan bros yang ada di selendang. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik.

Penggunaan yang digunakan penulis pada ilustrasi buku ini adalah kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk mata pada karakter dan kepala yang dibuat agak besar dari bentuk kepala pada umumnya. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan keceriaan dan kesesuaian karya buku ilustrasi untuk anak karena anak-anak tertarik untuk membaca karena memiliki intensitas warna yang terang.



Gambar 4.3. Makna dari kostum yang dikenakan karakter

4.2. Cover



Gambar 4.4. Tampilan *cover* keseluruhan
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.2.1. Spesifikasi Karya

Judul buku	: Ayo Belajar menari, Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong untuk Anak
Jenis buku	: Gerakan Dasar Tari Gambyong dengan Ilustrasi
Jumlah Halaman	: 34 Halaman/ 2 <i>Cover</i> luar
Ukuran Cover	: 21 cm x 29,7 cm
Teknik	: Digital Painting
Media Cover	: Cetak digital dengan kertas CTS laminasi doff, <i>hard cover</i>
Tahun	: 2019

4.2.2. Deskripsi Cover

Cover depan pada buku ini terdapat ilustrasi penari Gambyong beserta aksesoris berupa hiasan pada kepala, baju *kemben*, jarik dan selendang yang dikenakan. Ilustrasi penari tersebut terlihat sedang melambaikan tangan seperti menyapa kepada pembaca. Selain ilustrasi berupa penari yang sedang menyapa, pada bagian *cover* depan terdapat ilustrasi penari yang sedang memperagakan salah satu gerakan dasar tari berupa *sindet*, dan tangan yang sedang memperagakan *ngerayung* yang sedang menyilang. Pada *cover* ini menggunakan warna cerah berupa kuning dan warna coklat.

Pada bagian atas tampilan kover terdapat tulisan “Ayo Belajar Menari” menggunakan *font Exotc350 Bd BT* menggunakan warna merah. Sedangkan pada bagian bawah tulisan “Ayo Belajar Menari” terdapat tulisan “Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong untuk Anak” menggunakan *font Comic Sans MS* yang diberi bold dengan menggunakan warna hitam.

Pada *cover* bagian belakang terdapat tulisan berupa pengenalan karakter penari dalam buku dan kalimat ajakan dengan menggunakan *font Comic Sans MS* yang diberi bold berwarna hitam. Dan pada bagian *cover* belakang terdapat ilustrasi berupa gerakan *gejug* pada ilustrasi bagian tubuh dan kaki. Pada sisi kanan bagian kanan terdapat tulisan dari judul buku dan penulis dan ilustrator pada buku tersebut. Background yang digunakan dalam *cover* bagian belakang ini menggunakan warna kuning dan coklat seperti pada *cover* bagian depan.

Background pada *Cover* bagian depan dan belakang terdapat beberapa *note* nada berwarna putih dan lingkaran diatas background berwarna coklat.

4.2.3. Analisis cover

a. Aspek teknik

Proses pembuatan cover buku “Ayo Belajar Menari, Pengenalan Gerakan dasar Tari Gambyong untuk Anak ini dengan menggunakan teknik digital. Desain pada *cover* diawali dengan membuat *rought sketch* pada objek karakter penari Gambyong terlebih dahulu dengan cara manual dengan menggunakan pensil mekanik di atas kertas berukuran A4. Kemudian setelah *rought sketch* selesai, maka hasil *rought sketch* tersebut difoto menggunakan kamera *handphone*. Kemudian hasil foto tersebut di- *Traching* dan diwarnai pada *software Paintol sai*.

b. Aspek Estetis

Pada cover depan buku ilustrasi ini menampilkan karakter penari gambyong dengan menggunakan kostum layaknya penari gambyog pada umumnya. Selain terdapat ilustrasi penari Gambyong pada bagian cover juga terdapat teks judul, nama penulis dan nama ilustrator.

Pada *cover* buku ini terdapat *center of interest* berupa penari yang dibuat lebih besar daripada objek yang lainnya. Pada bagian teks judul berada pada bagian atas dan berwarna merah yang mencolok agar pembaca tertarik untuk membca judul dari buku tersebut. Pada sisi kiri ilustrasi penari Gambyong terdapat ilustrasi kecil untuk menunjukkan sedikit cuplika dari garbar yang ada di dalam buku tersebut

berupa gerakan embat dan posisi tangan ngrayung yang disilangkan. Pada bagian *background* terdapat *note* nada berwarna putih.

Warna yang digunakan pada ilustrasi adalah warna hijau muda dan hijau tua untuk bagian baju. Untuk selendang menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk mahkota kecil, tusuk konde dan bros yang ada di selendang. Untuk melati menggunakan warna putih dan hijau muda, bunga mawar menggunakan warna merah. Jarik yang dikenakan berupa motif parang berwarna coklat dan putih. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi glap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik. Pada bagian *background* menggunakan warna yang terkesan lembut berupa warna kuning dan warna gelap berupa coklat yang memiliki fungsi agar ilustrasi penari Gambyong terlihat jelas.

Cover belakang pada buku menggunakan warna kuning dan coklat seperti pada *cover* depan. Pada *cover* belakang terdapat tulisan berupa pengenalan karakter dan teks ajakan untuk belajar dan mempraktekkan gerakan dasar Tari Gambyong. *Font* yang digunakan pada teks ini menggunakan comic sans MS berwarna hitam. Selain berupa teks, pada *cover* belakang juga terdapat ilustrasi gerakan gejug dan posisi kaki ketika gejug. Pada bagian kanan *cover* belakang terdapat tulisan judul buku dan nama penulis dan ilustrator.

4.3 Isi (halaman 1-34)

Pada bagian isi buku, berisi gerakan dasar tari Gambyong berupa *nyekiting*, *ngrayung*, *kebyok*, *kebyak*, *mentang*, *embat*, *seblak*, *debeg*, *gejug*, *srisig*, *tanjak*, *mendak* dan *sindheth* yang disertai teks pengertian dan tahapan-tahapan gerakan.

4.3.1 Halaman *Nyekiting*



Gambar 4.5 Tampilan halaman *nyekiting*
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.3.1.1 Spesifikasi Karya

Halaman	: 8-9
Ukuran	: 38 cm x 25 cm
Teknik	: <i>Digital painting</i>
Media	: <i>Digital</i>

Output : Cetak digital pada kertas ivory 360gr

Tahun : 2019

4.3.1.2 Deskripsi Halaman Nyekiting

Ilustrasi pada halaman *nyekiting* menunjukkan karakter penari Gambyong posisi menghadap kedepan yang sedang memperagakan gerakan *nyekiting* lengkap menggunakan aksesoris penari gambyong, seperti hisan pada kepala *cundhuk jungkat* dan *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Selain itu karakter mengenakan kostum penari gambyong seperti baju *kemben* berwarna hijau, selendang berwarna kuning, jarik bermotif parang, dan melati yang dikalungkan. Selain berupa karakter penari Gambyong, pada halaman ini terdapat gerakan *nyekiting* yang diperlihatkan dari depan agar terlihat jelas.

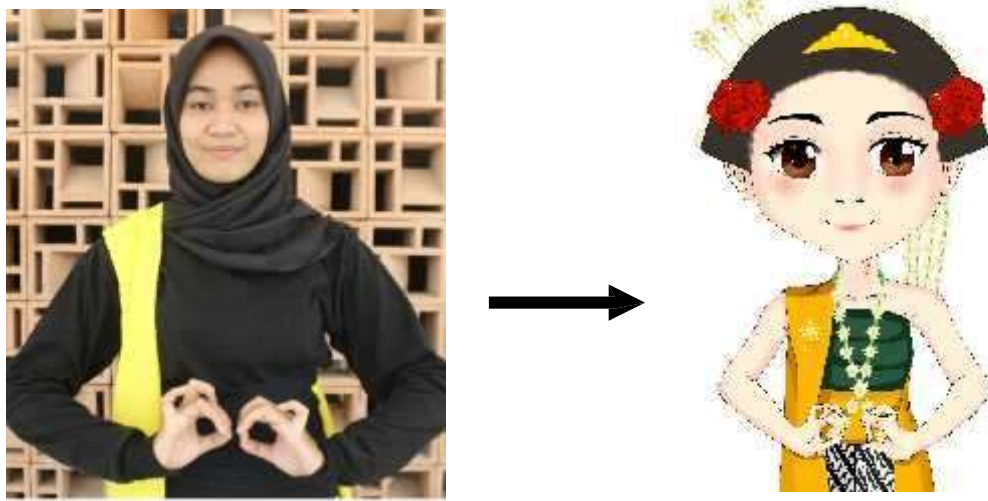
Background yang digunakan sama dengan background pada halaman sebelumnya berupa panggung yang memiliki tirai berwarna merah dan terdapat ukiran di sisi kanan dan tirai. Pada bagian latar belakang tirai menggunakan warna hitam dan kuning pada bagian bawah.

Pada teks “*Nyekiting*” menggunakan font *Hobo STD* berwarna jingga dan *outline* berwarna merah. Sedangkan pada teks pengertian dan penjelasan gerakan *nyekiting* menggunakan font *Agency FB bold* berwarna hitam dan *outline* berwarna putih. Pada bagian background teks pengertian dan keterangan berupa bentuk lingkaran berwarna putih tansparan

4.3.1.3 Analisis Karya

a. Aspek Teknik

Ilustrasi pada buku pengenalan gerakan dasar tari Gambyong ini diawali dengan menggunakan teknik manual, dimana penulis menggunakan pensil mekanik diatas ketsas untuk membuat *roughsketch* berupa penari gambyong dan bentuk tangan nyekiting. Kemudian hasil dari *roughsketch* tersebut disempurnakan dengan teknik digital menggunakan software *Paintool SAI* untuk merapikan *roughsketch* di *trace* menggunakan mouse sehingga menghasilkan *sketch* yang lebih detail. *Sketch* yang telah selesai dalam bentuk digital, kemudian tahap selanjutnya adalah peletakan *background*, dan penataan *layout* antara ilustrasi dan teks menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.



Gambar 4.6 Skema perancangan ilustrasi gerakan *nyekiting*

b. Aspek Estetis

Unsur garis pada halaman ini terdapat kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus terdapat pada bidang persegi panjang pada pinggiran ukiran dan latar belakang dibalik tirai. Selain garis lurus, terdapat garis lengkung

pada tirai berwarna merah, ukiran yang terdapat pada pinggiran tirai, dan ilustrasi karakter penari gambyong beserta hiasan yang dikenakan.

Keseimbangan yang terdapat pada halaman *nyekiting* adalah keseimbangan simetris, dimana penulis meletakkan ilustrasi penari gambyong beserta aksesoris yang dipakai berada pada sisi kiri halaman, sedangkan teks dan bentuk oval terdapat pada sisi kanan halaman.

Warna yang digunakan pada halaman ini adalah warna gelap pada *background* berupa dinding berwarna hitam dan tirai yang berwarna merah tua. Selain warna gelap, penulis menggunakan warna cerh pada karakter penari Gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berupa kemben berwarna hijau, sampur menggunakan warna kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, dan bros yang ada di selendang. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik. Pada *background* menggunakan warna dominan gelap seperti merah tua pada tirai dan hitam pada dinding, warna abu-abu pada pinggir ukiran yang memiliki fungsi untuk menampilkan karakter agar terlihat jelas. Warna yang digunakan pada teks adalah warna hitam dengan outline berwarna putih dan bentuk oval berwarna putih transparan pada *background* teks.

Pengayaan ilustrasi pada buku ini menggunakan pengayaan kartunal, dimana penulis menggunakan warna cerah pada ilustrasi karakter penari gambyong dan pengayaan dalam pembuatan karakter yang lucu. Pengayaan kartunal ini memiliki tujuan untuk memberikan kesan ceria dan menarik pada karakter sehingga pembaca, khususnya anak-anak akan tertarik untuk membaca buku ini. Selain berupa ilustrasi karakter penari, penulis juga menunjukkan gambar berupa tangan yang sedang nyekiting yang ditampilkan tampak depan agar terlihat lebih jelas.

c. Aspek Ilustratif

Penciptaan halaman *nyekiting* ini menggunakan referensi berupa dokumentasi foto wanita yang melakukan gerakan dasar tari Gambyong berupa nyekiting yang divisualisasikan dengan pendekatan kartunal. Dimana gerakan nyekiting merupakan gerakan yang berfokus pada jari-jemari penari, yaitu menempelkan ujung ibu jari dengan ujung jari tengah. Oleh karena itu penulis memvisualisasikan gerakan nyekiting ini dengan karakter penari Gambyong dengan tangan yang melakukan gerakan nyekiting yang diletakkan sejajar dengan perut penari. Wajah dan badan penari tetap menghadap kedepan.



Gambar 4.7 Gerakan *nyekiting*

Hiasan pada kepala berupa bunga mawar merah menggambarkan keanggunan dan kecantikan seorang gadis dan memikat penonton. *Cunduk mentul* yang dipasang pada bagian kanan kepala berbentuk bunga yang terbuat dari logam dan terdapat permata yang akan bergerak ketika seorang menari memiliki makna bahwa seorang wanita harus memiliki sifat yang luwes dan lentur. Selain itu *cunduk mentul* ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah. Rangkaian bunga melati yang terdapat pada kepala dan melati yang dikalngkan pada leher dan pinggang penari memiliki makna bahwa melati memiliki makna kesucian dan ketulusan dan keanggunan yang sederhana wanita Jawa.

Pakaian yang digunakan berupa *kemben*, sampur, dan jarik batik. Pakaian yang digunakan sangat sederhana namun tetap terlihat anggun. Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning. Warna hijau dan kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan, dan kewibawaan. motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah, dan jalinan yang tidak pernah putus.

Pada bagian *background* menggunakan latar berupa panggung yang biasanya digunakan oleh penari gambyong untuk menari. Terdapat tirai berwarna merah tua dan terdapat ukiran berbentuk sulur yang menghiasi di pinggir masing-masing tirai sehingga terbentuk seperti pendopo. Ukiran sendiri merupakan salah satu kerajinan kriya yang pada umumnya dikembangkan di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah.

4.3.2 Halaman *Ngrayung*



Gambar 4.8 Tampilan halaman *ngrayung*
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.3.2.1 Spesifikasi Karya

Halaman	: 10-11
Ukuran	: 38 cm x 25 cm
Teknik	: <i>Digital painting</i>
Media	: <i>Digital</i>
Output	: Cetak digital pada kertas ivory 360gr
Tahun	: 2019

4.3.2.2 Deskripsi Halaman *Ngrayung*

Ilustrasi pada halaman *ngrayung* terdapat ilustrasi penari Gambyong posisi menghadap kedepan yang sedang memperagakan gerakan *ngrayung* depan lengkap dengan menggunakan aksesoris yang dikenakan penari Gambyong, seperti *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Selain itu karakter penari Gambyong ini juga mengenakan kostum penari Gambyong seperti baju *kemben* berwarna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik bermotif parang dan melati yang dikalungkan.

Background yang digunakan sama dengan *background* pada halaman sebelumnya berupa panggung yang memiliki tirai berwarna merah dan terdapat ukiran di sisi kanan dan tirai. Pada bagian latar belakang tirai menggunakan warna hitam dan kuning pada bagian bawah sedangkan bagian lantai panggung menggunakan warna coklat.

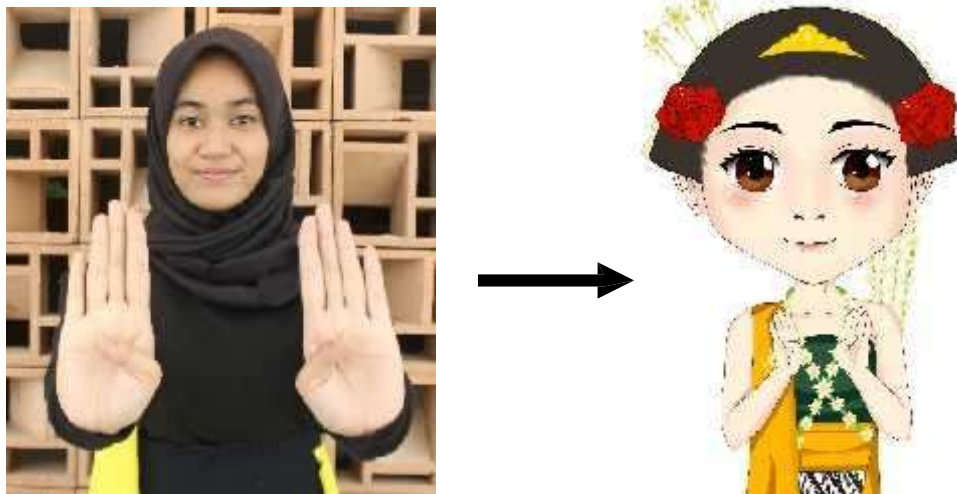
Pada teks "*Ngrayung*" menggunakan font *Hobo STD* berwarna jingga dan outline berwarna merah. Pada bagian teks pengertian dari gerakan *ngrayung* sendiri menggunakan font *Agency FB Bold* berwarna hitam dan *outline* berwarna putih. Bagian background teks terdapat bentuk lingkaran yang berwarna putih transparan.

4.3.2.3 Analisis Karya

a. Aspek Teknik

Ilustrasi pada buku pengenalan gerakan dasar tari gambyong ini diawali dengan menggunakan teknik manual, dimana penulis menggunakan pensil

mekanik diatas kertas untuk membuat *roughsketch* berupa penari gambyong. Kemudian hasil dari *roughsketch* tersebut disempurnakan dengan teknik digital menggunakan software *Paintool SAI* untuk merapikan *roughsketch* di *trace* menggunakan mouse sehingga menghasilkan *sketch* yang lebih detail. *Sketch* yang telah selesai dalam bentuk digital, kemudian tahap selanjutnya adalah peletakan *background*, dan penataan *layout* antara ilustrasi dan teks menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.



Gambar 4.9 Skema perancangan ilustrasi gerakan *ngrayung*

b. Aspek Estetis

Unsur garis yang terlihat pada halaman *ngrayung* terdapat kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus dapat terlihat pada pinggiran ukiran berupa persegi panjang dan dinding bagian bawah yang ada dibalik tirai. Selain garis lurus pada halaman ini terdapat garis lengkung berupa ukiran yang ada di samping tirai dan ilustrasi penari Gambyong beserta kostum dan hiasan yang dikenakan.

Keseimbangan yang terdapat pada halaman ini adalah keseimbangan simetris, dimana ilustrasi berupa penari Gambyong diletakkan pada sisi kiri halaman yang ditampilkan *close up* dan pada bagian teks Ngrayung, pengertiannya dan bentuk oval berada sisi kanan yang diletakkan pada posisi tengah.

Warna yang digunakan pada halaman ini adalah warna gelap pada background berupa dinding berwarna hitam dan tirai yang berwarna merah tua. Selain warna gelap, penulis menggunakan warna cerah pada karakter penari Gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berupa kemben berwarna hijau, sampur menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *Cundhuk jungkat*, *Cundhuk menthul* dan bros yang ada di sampur. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik. Pada *background* menggunakan warna dominan gelap seperti merah tua pada tirai dan hitam pada dinding, warna abu-abu pada pinggir ukiran yang memiliki fungsi untuk menampilkan karakter agar terlihat jelas. Warna yang digunakan pada teks adalah warna hitam dengan outline berwarna putih dan bentuk oval berwarna putih transparan pada *background* teks.

Pengayaan yang digunakan penulis pada ilustrasi buku ini adalah kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk mata

pada karakter dan kepala yang dibuat agak besar dari bentuk kepala pada umumnya. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan keceriaan dan kesesuaian karya buku ilustrasi untuk anak karena anak-anak tertarik untuk membaca karena memiliki intensitas warna yang terang.

c. Aspek Ilustratif

Penciptaan halaman ngrayung ini menggunakan referensi berupa dokumentasi foto wanita yang melakukan gerakan dasar tari Gambyong berupa ngrayung yang divisualisasikan dengan pendekatan kartunal. Dimana gerakan ngrayung merupakan gerakan yang berfokus pada bagian tangan, yaitu empat jari menempel menunjuk keatas, dan ibu jari menempel dengan telapak tangan. Oleh karena itu penulis memvisualisasikan gerakan ngrayung ini dengan karakter penari gambyong dengan tangan yang melakukan gerakan ngrayung yang diletakkan sejajar dengan dada penari. Wajah dan badan penari tetap menghadap kedepan.



Gambar 4.10 Gambar Gerakan *ngrayung*

Hiasan pada kepala berupa bunga mawar merah menggambarkan keanggunan dan kecantikan seorang gadis dan memikat penonton. *Cundhuk mentul* yang dipasang pada bagian kanan kepala berbentuk bunga yang terbuat dari logam dan terdapat permata yang akan bergerak ketika seorang menari memiliki makna bahwa seorang wanita harus memiliki sifat yang luwes dan lentur. Selain itu *cunduk mentul* ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah. Rangkaian bunga melati yang terdapat pada kepala dan melati yang dikalngkan pada leher dan pinggang penari memiliki makna bahwa melati memiliki makna kesucian dan ketulusan dan keanggunan yang sederhana wanita Jawa.

Pakaian yang digunakan berupa *kemben*, sampur, dan jarik batik. Pakaian yang digunakan sangat sederhana namun tetap terlihat anggun. Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning. Warna hijau dan kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan,

dan kewibawaan. Motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah, dan jalinan yang tidak pernah putus.

Pada bagian *background* menggunakan latar berupa panggung yang biasanya digunakan oleh penari Gambyong untuk menari. Terdapat tirai berwarna merah tua dan terdapat ukiran berbentuk sulur yang menghiasi di pinggir masing-masing tirai sehingga terlihat seperti pendopo. Ukiran sendiri merupakan salah satu kerajinan kriya yang umumnya dikembangkan di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah.

4.3.3 Halaman *Kebyok*



Gambar 4.11 Tampilan halaman *kebyok*

(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.3.3.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 12-13

Ukuran : 38 cm x 25 cm

Teknik : *Digital painting*

Media : *Digital*

Output : Cetak digital pada kertas ivory 360gr

Tahun : 2019

4.3.3.2 Deskripsi Halaman *Kebyok*

Ilustrasi pada halaman *kebyok* terdapat ilustrasi penari Gambyong posisi menghadap kedepan yang sedang memperagakan gerakan *kebyok* lengkap dengan menggunakan aksesoris yang dikenakan penari Gambyong, seperti *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Selain itu karakter penari Gambyong ini juga mengenakan kostum penari gambyong seperti baju *kemben* berwarna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik bermotif parang dan melati yang dikalungkan. Selain menunjukkan karakter penari gambyong, penulis juga menunjukkan potongan tahapan pada gerakan *kebyok*, yaitu gerakan memegang ujung sampur pada gambar gerakan nomor satu dan gerakan memutar sampur kearah dalam pada gerakan nomor dua.

Background yang digunakan sama dengan *background* pada halaman sebelumnya berupa panggung yang memiliki tirai berwarna merah dan terdapat ukiran di sisi kanan dan tirai. Pada bagian latar belakang tirai menggunakan warna hitam dan kuning pada bagian bawah sedangkan bagian lantai panggung menggunakan warna coklat.

Pada teks “*Kebyok*” menggunakan font *Hobo STD* berwarna jingga dan outline berwarna merah. Pada bagian teks pengertian dari gerakan *kebyok* sendiri menggunakan font *Agency FB Bold* berwarna hitam dan *outline* berwarna putih. Bagian background teks terdapat bentuk lingkaran yang berwarna putih transparan.



Gambar 4.12. Skema perancangan ilustrasi gerakan *kebyok*

4.3.3.3 Analisis Karya

a. Aspek Teknik

Ilustrasi pada buku pengenalan gerakan dasar tari Gambyong ini diawali dengan menggunakan teknik manual, dimana penulis menggunakan pensil mekanik diatas kertas untuk membuat *roughsketch* berupa penari Gambyong, posisi gerakan satu dan dua. Kemudian hasil dari *roughsketch* tersebut disempurnakan dengan teknik digital menggunakan software *Paintool SAI* untuk merapikan *roughsketch* di *trace* menggunakan mouse sehingga menghasilkan *sketch* yang lebih detail. *Sketch* yang telah selesai dalam bentuk digital, kemudian tahap selanjutnya adalah peletakan *background*, dan penataan *layout* antara ilustrasi dan teks menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.

b. Aspek Estetis

Unsur garis yang terlihat pada halaman *kebyok* ini terdapat kombinasi antara garis lurus dan lengkung. Garis lurus terdapat pada pada pinggiran ukiran

berupa persegi panjang dan dinding bagian bawah yang ada dibalik tirai. Selain garis lurus pada halaman ini terdapat garis lengkung berupa ukiran yang ada di samping tirai dan ilustrasi penari Gambyong beserta kostum, potongan tahapan gerakan kebyok dan hiasan yang dikenakan berupa perhiasan dan hiasan bunga.

Keseimbangan yang terlihat pada halaman ini adalah keseimbangan asimetris. Keseimbangan asimetris ini terdapat pada susunan bentuk oval pada *background* potongan tubuh tahapan gerakan kebyok, teks kebyok, dan pengertian gerakan kebyok yang ada di sisi kanan halaman. Selain itu karakter penari gambyong ini menjadi *point of interest* pada halaman kebyok ini, karena objek penari gambyong yang digambarkan lebih besar dan *full body* yang berada di tengah tirai.

Warna yang digunakan pada halaman ini adalah warna gelap pada background berupa dinding berwarna hitam dan tirai yang berwarna merah tua. Selain warna gelap, penulis menggunakan warna cerah pada karakter penari gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berupa kemben berwarna hijau, sampur menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk menthul* dan bros yang ada di sampur. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik. Pada

background menggunakan warna dominan gelap seperti merah tua pada tirai dan hitam pada dinding, warna abu-abu pada pinggir ukiran yang memiliki fungsi untuk menampilkan karakter agar terlihat jelas. Warna yang digunakan pada teks adalah warna hitam dengan outline berwarna putih dan bentuk oval berwarna putih transparan pada *background* teks.

Penggunaan yang digunakan penulis pada ilustrasi buku ini adalah kartun yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk mata pada karakter dan kepala yang dibuat agak besar dari bentuk kepala pada umumnya. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan keceriaan dan kesesuaian karya buku ilustrasi untuk anak karena anak-anak tertarik untuk membaca karena memiliki intensitas warna yang terang. Selain itu pewarnaan yang memiliki gradasi *drapery* pada sampur menimbulkan ilustrasi semakin detail. Penulis juga memberikan kesan detail gelap terang pada pakaian dan jarik yang dikenakan.

c. Aspek Ilustratif

Penciptaan halaman kebyok ini menggunakan referensi berupa dokumentasi foto wanita yang melakukan gerakan dasar tari Gambyong berupa kebyok yang divisualisasikan dengan pendekatan kartun. Ilustrasi tersebut merupakan ilustrasi langkah-langkah gerakan. Gerakan pertama diilustrasikan dengan memegang ujung sampur, sehingga penulis mengilustrasikan gambar berupa tangan penari yang memegang ujung sampur dengan menggunakan ibu jari dan jari tengah. Kemudian gerakan kedua merupakan gerakan menarik ujung

sampur ke arah dada, kemudian tangan diputar kedalam, sehingga penulis mengilustrasikan penari yang sedang menarik sampur ke arah dada kemudian memberikan tanda panah melengkung ke dalam. Selanjutnya gerakan ketiga adalah menyangkutkan sampur ke pergelangan tangan yang dinamakan gerakan *kebyok*. Oleh karena itu penulis memvisualisasikan gerakan *kebyok* dengan karakter penari Gambyong yang melakukan gerakan *kebyok* yang sedang menyangkutkan sampur ke pergelangan tangan dengan tangan yang sejajar dengan perut. Wajah dan tubuh penari tetap menghadap ke depan



Gambar 4.13 Ilustrasi gerakan 1,2, dan 3 pada gerakan *kebyok*

Hiasan pada kepala berupa bunga mawar merah menggambarkan keanggunan dan kecantikan seorang gadis dan memikat penonton. *Cunduk mentul* yang dipasang pada bagian kanan kepala berbentuk bunga yang terbuat dari logam dan terdapat permata yang akan bergerak ketika seorang menari memiliki makna bahwa seorang wanita harus memiliki sifat yang luwes dan lentur. Selain itu *cunduk mentul* ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah. Rangkaian bunga melati yang terdapat pada kepala dan melati yang dikalngkan pada leher dan pinggang penari memiliki makna bahwa melati memiliki makna kesucian dan ketulusan dan keanggunan yang sederhana wanita Jawa.

Pakaian yang digunakan berupa *kemben*, sampur, dan jarik batik. Pakaian yang digunakan sangat sederhana namun tetap terlihat anggun. Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning. Warna hijau dan kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan, dan kewibawaan. Motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah, dan jalinan yang tidak pernah putus.

Pada bagian *background* menggunakan latar berupa panggung yang biasanya digunakan oleh penari Gambyong untuk menari. Terdapat tirai berwarna merah tua dan terdapat ukiran berbentuk sulur yang menghiasi di pinggir masing-masing tirai sehingga terlihat seperti pendopo. Ukiran sendiri merupakan salah satu kerajinan kriya yang umumnya dikembangkan di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah.

4.3.4 Halaman *Kebyak*



Gambar 4.14 Tampilan halaman *kebyak*
(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.3.4.1 Spesifikasi Karya

Halaman	: 14-15
Ukuran	: 38 cm x 25 cm
Teknik	: <i>Digital painting</i>
Media	: <i>Digital</i>
Output	: Cetak digital pada kertas ivory 360gr
Tahun	: 2019

4.3.4.2 Deskripsi Halaman *Kebyak*

Ilustrasi pada halaman *kebyak* terdapat ilustrasi penari Gambyong posisi menghadap $\frac{3}{4}$ kiri yang sedang memperagakan gerakan *kebyak* lengkap dengan menggunakan aksesoris yang dikenakan penari gambyong, seperti seperti *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Selain itu karakter penari Gambyong ini juga mengenakan kostum penari Gambyong seperti baju *kemben* berwarna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik bermotif parang dan melati yang dikalungkan. Selain menunjukkan karakter penari Gambyong, penulis juga menunjukkan potongan tahapan pada gerakan *kebyak*, yaitu posisi tangan *kebyok* pada gambar pertama dan gambar tangan sedang membuang sampur keluar pada gambar kedua.

Background yang digunakan sama dengan *background* pada halaman sebelumnya berupa panggung yang memiliki tirai berwarna merah dan terdapat ukiran di sisi kanan dan tirai. Pada bagian latar belakang tirai menggunakan warna hitam dan kuning pada bagian bawah sedangkan bagian lantai panggung menggunakan warna coklat.

Pada teks “*Kebyak*” menggunakan font *Hobo STD* berwarna jingga dan outline berwarna merah. Pada bagian teks pengertian dari gerakan *kebyak* sendiri menggunakan font *Agency FB Bold* berwarna hitam dan *outline* berwarna putih. Bagian *background* teks terdapat bentuk lingkaran yang berwarna putih transparan.

4.3.4.3 Analisis Karya

a. Aspek Teknik

Ilustrasi pada buku pengenalan gerakan dasar tari Gambyong ini diawali dengan menggunakan teknik manual, dimana penulis menggunakan pensil mekanik diatas kertas untuk membuat *roughsketch* berupa penari Gambyong, posisi gerakan satu dan dua. Kemudian hasil dari *roughsketch* tersebut disempurnakan dengan teknik digital menggunakan software *Painttool SAI* untuk merapikan *roughsketch* di *trace* menggunakan mouse sehingga menghasilkan *sketch* yang lebih detail. *Sketch* yang telah selesai dalam bentuk digital, kemudian tahap selanjutnya adalah peletakan *background*, dan penataan layout antara ilustrasi dan teks menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.



Gambar 4.15. Skema perancangan ilustrasi gerakan *kebyak*

b. Aspek Estetis

Unsur garis yang terlihat pada halaman *kebyak* ini terdapat kombinasi antara garis lurus dan lengkung. Garis lurus terdapat pada pada pinggiran ukiran

berupa persegi panjang dan dinding bagian bawah yang ada dibalik tirai. Selain garis lurus pada halaman ini terdapat garis lengkung berupa ukiran yang ada di samping tirai dan ilustrasi penari gambyong beserta kostum, potongan tahapan gerakan kebyak dan hiasan yang dikenakan berupa perhiasan dan hiasan bunga.

Keseimbangan yang terlihat pada halaman ini adalah keseimbangan asimetris. Keseimbangan asimetris ini terdapat pada susunan bentuk oval pada *background* potongan tubuh tahapan gerakan kebyok, teks kebyok, dan pengertian gerakan kebyak yang ada di sisi kanan halaman. Selain itu karakter penari gambyong ini menjadi *point of interest* pada halaman kebyok ini, karena objek penari gambyong yang digambarkan lebih besar dan *full body* yang berada di tengah tirai.

Warna yang digunakan pada halaman ini adalah warna gelap pada *background* berupa dinding berwarna hitam dan tirai yang berwarna merah tua. Selain warna gelap, penulis menggunakan warna cerah pada karakter penari gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berupa *kemben* berwarna hijau, sampur menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul* dan bros yang ada di selendang. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik. Pada

background menggunakan warna dominan gelap seperti merah tua pada tirai dan hitam pada dinding, warna abu-abu pada pinggir ukiran yang memiliki fungsi untuk menampilkan karakter agar terlihat jelas. Warna yang digunakan pada teks adalah warna hitam dengan outline berwarna putih dan bentuk oval berwarna putih transparan pada *background* teks.

Penggunaan yang digunakan penulis pada ilustrasi buku ini adalah kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk mata pada karakter dan kepala yang dibuat agak besar dari bentuk kepala pada umumnya. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan keceriaan dan kesesuaian karya buku ilustrasi untuk anak karena anak-anak tertarik untuk membaca karena memiliki intensitas warna yang terang. Selain itu pewarnaan yang memiliki gradasi *drapery* pada sampur menimbulkan ilustrasi semakin detail. Penulis juga memberikan kesan detail gelap terang pada pakaian dan jarik yang dikenakan. Agar tidak terlihat monoton, maka penulis membuat karakter melakukan gerakan *srisig*.

c. Aspek Ilustratif

Penciptaan halaman *kebyak* ini menggunakan referensi berupa dokumentasi foto wanita yang melakukan gerakan dasar tari Gambyong berupa *kebyak* yang divisualisasikan dengan pendekatan kartunal. Ilustrasi tersebut merupakan ilustrasikan langkah-langkah gerakan. Gerakan pertama diilustrasikan dengan posisi tangan *kebyok*, sehingga penulis mengilustrasikan gambar berupa tangan penari yang lengannya terdapat sampur yang masih menyangkut

dipergelangan tangan. Kemudian gerakan kedua merupakan gerakan memutar sampur yang ada di pergelangan kemudian dibuang keluar sehingga penulis menggambarkan tangan yang sedang membuang sampur keluar dan posisi tangan sejajar dengan dada. Selanjutnya gerakan ketiga adalah gerakan membuang sampur. Dimana sampur yang tadinya disangkutkan dipergelangan tangan tidak tersangkut lagi di lengan. Oleh karena itu penulis mengilustrasikan gerakan kebyok dengan karakter penari Gambyong yang melakukan gerakan sedang membuang sampur ke depan tubuh dan memegang sampur dengan sela-sela jari dan telapak tangan ditunjukkan kedepan tubuh yang sejajar dengan perut. Wajah dan tubuh penari menghadap $\frac{3}{4}$ samping kanan dengan kaki yang menjinjit.



Gambar 4.16 Ilustrasi gerakan 1,2,dan 3 pada gerakan *kebyok*

Hiasan pada kepala berupa bunga mawar merah menggambarkan keanggunan dan kecantikan seorang gadis dan memikat penonton. *Cunduk mentul* yang dipasang pada bagian kanan kepala berbentuk bunga yang terbuat dari logam dan terdapat permata yang akan bergerak ketika seorang menari memiliki makna bahwa seorang wanita harus memiliki sifat yang luwes dan lentur. Selain itu *cunduk mentul* ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah. Rangkaian bunga melati yang terdapat pada kepala dan melati yang dikalungkan pada leher dan pinggang penari memiliki makna bahwa melati

memiliki makna kesucian dan ketulusan dan keanggunan yang sederhana wanita Jawa.

Pakaian yang digunakan berupa *kemben*, sampur, dan jarik batik. Pakaian yang digunakan sangat sederhana namun tetap terlihat anggun. Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning. Warna hijau dan kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan, dan kewibawaan. Motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah, jalinan yang tidak pernah putus.

Pada bagian *background* menggunakan latar berupa panggung yang biasanya digunakan oleh penari gambyong untuk menari. Terdapat tirai berwarna merah tua dan terdapat ukiran berbentuk sulur yang menghiasi di pinggir masing-masing tirai sehingga terlihat seperti pendopo. Ukiran sendiri merupakan salah satu kerajinan kriya yang umumnya dikembangkan di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah.

4.3.5 Halaman *Embat*



Gambar 4.17 Tampilan halaman *embat*

(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.3.5.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 16-17

Ukuran : 38 cm x 25 cm

Teknik : *Digital painting*

Media : *Digital*

Output : Cetak digital pada kertas ivory 360gr

Tahun : 2019

4.3.5.2 Deskripsi Halaman *Embat*

Ilustrasi pada halaman *embat* terdapat ilustrasi penari Gambyong posisi menghadap $\frac{3}{4}$ kiri yang sedang memperagakan gerakan *embat* lengkap dengan menggunakan aksesoris yang dikenakan penari Gambyong, seperti seperti *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Selain itu karakter penari Gambyong ini juga mengenakan kostum penari Gambyong seperti baju *kemben* berwarna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik bermotif parang dan melati yang dikalungkan. Selain menunjukkan karakter penari Gambyong, penulis juga menunjukkan potongan tahapan pada gerakan *embat*, yaitu posisi tangan ngrayung yang menyilang pada gambar pertama, gerakan membalikkan tangan posisi tetap ngrayung pada gambar kedua, dan posisi tangan diayunkan kearah samping pada gambar ketiga.

Background yang digunakan sama dengan *background* pada halaman sebelumnya berupa panggung yang memiliki tirai berwarna merah dan terdapat ukiran di sisi kanan dan tirai. Pada bagian latar belakang tirai menggunakan warna hitam dan kuning pada bagian bawah sedangkan bagian lantai panggung menggunakan warna coklat.

Pada teks “Embat” menggunakan font *Hobo STD* berwarna jingga dan outline berwarna merah. Pada bagian teks pengertian dari gerakan *embat* sendiri menggunakan font *Agency FB Bold* berwarna hitam dan *outline* berwarna putih. Bagian background teks terdapat bentuk lingkaran yang berwarna putih transparan.

4.3.5.3 Analisis Karya

a. Aspek Teknik

Ilustrasi pada buku pengenalan gerakan dasar tari Gambyong ini diawali dengan menggunakan teknik manual, dimana penulis menggunakan pensil mekanik diatas kemas untuk membuat *roughsketch* berupa penari Gambyong, gerakan satu, dua, dan tiga. Kemudian hasil dari *roughsketch* tersebut disempurnakan dengan teknik digital menggunakan software *Paintool SAI* untuk merapikan *roughsketch* di *trace* menggunakan mouse sehingga menghasilkan *sketch* yang lebih detail. *Sketch* yang telah selesai dalam bentuk digital, kemudian tahap selanjutnya adalah peletakan *background*, dan penataan layout antara ilustrasi dan teks menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.



Gambar 4.18 Skema perancangan ilustrasi gerakan *embat*

b. Aspek Estetis

Unsur garis yang terdapat pada halaman *embat* ini adalah kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus terdapat pada pada pinggiran ukiran

berupa persegi panjang dan dinding bagian bawah yang ada dibalik tirai. Selain garis lurus pada halaman ini terdapat garis lengkung berupa ukiran yang ada di samping tirai dan ilustrasi penari Gambyong beserta kostum, potongan tahapan gerakan embat dan hiasan yang dikenakan berupa perhiasan dan hiasan bunga.

Keseimbangan yang terlihat pada halaman ini adalah keseimbangan asimetris. Keseimbangan asimetris ini terdapat pada susunan bentuk oval pada *background* potongan tubuh tahapan gerakan embat, teks embat, dan pengertian gerakan embat yang ada di sisi kanan halaman. Walaupun keseimbangan pada halaman ini adalah asimetris, namun penulis mampu memberikan keseimbangan yang baik sehingga ilustrasi yang ditampilkan tidak berat sebelah. Selain itu karakter penari gambyong ini menjadi *point of interest* pada halaman ini, karena objek karakter penari Gambyong yang digambarkan lebih besar dan *full body* yang berada di tengah tirai dan hiasan ukiran yang ada di samping tirai.

Warna yang digunakan pada halaman ini adalah warna gelap pada *background* berupa dinding berwarna hitam dan tirai yang berwarna merah tua. Selain warna gelap, penulis menggunakan warna cerah pada karakter penari Gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berupa kemben berwarna hijau, sampur menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul* dan bros yang ada di sampur. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada

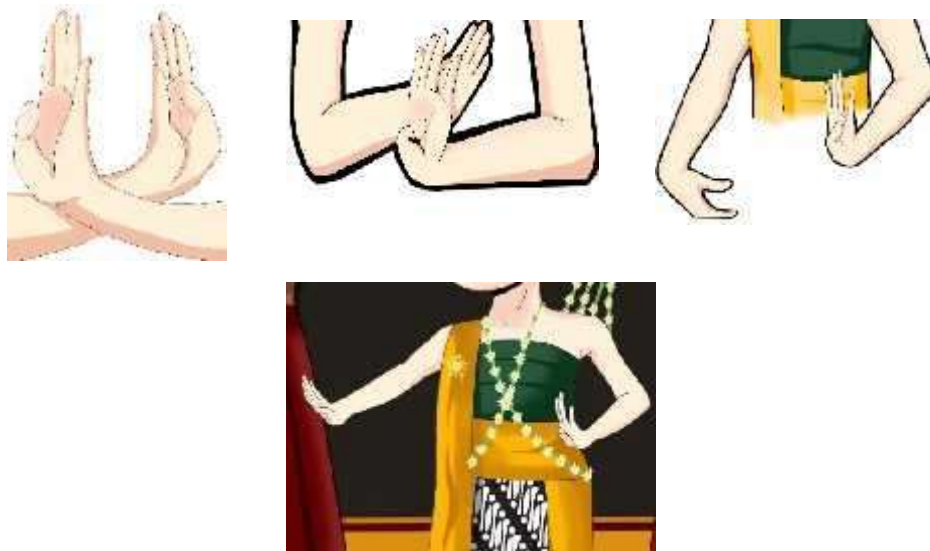
karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik. Pada *background* menggunakan warna dominan gelap seperti merah tua pada tirai dan hitam pada dinding, warna abu-abu pada pinggir ukiran yang memiliki fungsi untuk menampilkan karakter agar terlihat jelas. Warna yang digunakan pada teks adalah warna hitam dengan outline berwarna putih dan bentuk oval berwarna putih transparan pada *background* teks.

Penggunaan yang digunakan penulis pada ilustrasi buku ini adalah kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk mata pada karakter dan kepala yang dibuat agak besar dari bentuk kepala pada umumnya. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan keceriaan dan kesesuaian karya buku ilustrasi untuk anak karena anak-anak tertarik untuk membaca karena memiliki intensitas warna yang terang. Selain itu pewarnaan yang memiliki gradasi *drapery* pada sampul menimbulkan ilustrasi semakin detail. Penulis juga memberikan kesan detail gelap terang pada pakaian dan jarik yang dikenakan.

c. Aspek Ilustratif

Penciptaan halaman *embat* ini menggunakan referensi berupa dokumentasi foto wanita yang melakukan gerakan dasar tari Gambyong berupa gerakan *embat* yang divisualisasikan dengan pendekatan kartunal. Ilustrasi tersebut merupakan ilustrasi langkah-langkah gerakan. Gerakan pertama merupakan gerakan tangan posisi *ngrayung* yang disilangkan, sehingga penulis mengilustrasikan potongan

tangan kanan dan kiri yang sedang melakukan gerakan *ngrayung* dan saling menyilang. Kemudian gerakan kedua merupakan gerakan tangan yang dibalik dengan tetap posisi *ngrayung*, sehingga penulis mengilustrasikan mebilustrasikan posisi tangan *ngrayung* yang dibalik. Gerakan yang ketiga adalah gerakan tangan yang diayunkan, sehingga penulis mengilustrasikan tangan tang sedang diayunkan kesamping badan dan terdapat tanda panah yang mengarah kekiri. Selanjutnya merupakan gerakan *embat* sendiri merupakan mengayunkan salah satu tangan (kanan atau kiri) kearah samping badan. Pada gerakan *embat* ini penulis mengilustrasikan gerakan *embat* dengan karakter penari Gambyong yang melakukan gerakan *embat* dimana tangan kanan penari dibentangkan ke sisi kiri badannya dan tangan kanan yang ditekuk sejajar dengan pinggang. Pada bagian telapak tangan penari tetap *ngrayung*. Wajah dan tubuh penari menghadap $\frac{3}{4}$ samping kiri dengan telapak kaki dibuka.



Gambar 4.19 Ilustrasi gerakan 1, 2, 3. dan 4 pada gerakan *embat*

Hiasan pada kepala berupa bunga mawar merah menggambarkan keanggunan dan kecantikan seorang gadis dan memikat penonton. *Cundhuk*

mentul yang dipasang pada bagian kanan kepala berbentuk bunga yang terbuat dari logam dan terdapat permata yang akan bergerak ketika seorang menari memiliki makna bahwa seorang wanita harus memiliki sifat yang luwes dan lentur. Selain itu *cunduk mentul* ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah. Rangkaian bunga melati yang terdapat pada kepala dan melati yang dikalngkan pada leher dan pinggang penari memiliki makna bahwa melati memiliki makna kesucian dan ketulusan dan keanggunan yang sederhana wanita Jawa.

Pakaian yang digunakan berupa *kemben*, sampur, dan jarik batik. Pakaian yang digunakan sangat sederhana namun tetap terlihat anggun. Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning. Warna hijau dan kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan, dan kewibawaan. Motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah, dan jalinan yang tidak pernah putus.

Pada bagian *background* menggunakan latar berupa panggung yang biasanya digunakan oleh penari Gambyong untuk menari. Terdapat tirai berwarna merah tua dan terdapat ukiran berbentuk sulur yang menghiasi di pinggir masing-masing tirai sehingga terlihat seperti pendopo. Ukiran sendiri merupakan salah satu kerajinan kriya yang umumnya dikembangkan di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah.

4.3.6 Halaman *Mentang*



Gambar 4.20 Tampilan halaman *mentang*

(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.3.6.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 18-19

Ukuran : 38 cm x 25 cm

Teknik : *Digital painting*

Media : *Digital*

Output : Cetak digital pada kertas ivory 360gr

Tahun : 2019

4.3.6.2 Deskripsi Halaman *Mentang*

Ilustrasi pada halaman *mentang* terdapat ilustrasi penari Gambyong posisi menghadap kedepan yang sedang memperagakan gerakan mentang yaitu kedua tangan penari dibuka kearah samping. Karakter penari diilustrasikan lengkap dengan menggunakan aksesoris yang dikenakan penari Gambyong, seperti seperti *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Selain itu karakter penari Gambyong ini juga mengenakan kostum penari Gambyong seperti baju *kemben* berwarna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik bermotif parang dan melati yang dikalungkan.

Background yang digunakan sama dengan *background* pada halaman sebelumnya berupa panggung yang memiliki tirai berwarna merah dan terdapat ukiran di sisi kanan dan tirai. Pada bagian latar belakang tirai menggunakan warna hitam dan kuning pada bagian bawah sedangkan bagian lantai panggung menggunakan warna coklat.

Pada teks "*Mentang*" menggunakan font *Hobo STD* berwarna jingga dan outline berwarna merah. Pada bagian teks pengertian dari gerakan mentang sendiri menggunakan font *Agency FB Bold* berwarna hitam dan *outline* berwarna putih. Bagian background teks terdapat bentuk lingkaran yang berwarna putih transparan.

4.3.6.3 Analisis Karya

a. Aspek Teknik

Ilustrasi pada buku pengenalan gerakan dasar tari Gambyong ini diawali dengan menggunakan teknik manual, dimana penulis menggunakan pensil

mekanik diatas kemas untuk membuat *roughsketch* berupa penari Gambyong, posisi. Kemudian hasil dari *roughsketch* tersebut disempurnakan dengan teknik digital menggunakan software *Paintool SAI* untuk merapikan *roughsketch* di *trace* menggunakan mouse sehingga menghasilkan *sketch* yang lebih detail. *Sketch* yang telah selesai dalam bentuk digital, kemudian tahap selanjutnya adalah peletakan *background*, dan penataan layout antara ilustrasi dan teks menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.



Gambar 4.21 Skema perancangan ilustrasi gerakan *mentang*

b. Aspek Estetis

Unsur garis yang terlihat pada halaman ini memiliki kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus terdapat pada pinggiran ukiran berupa persegi panjang dan dinding bagian bawah yang ada dibalik tirai. Selain garis lurus pada halaman ini terdapat garis lengkung berupa ukiran yang ada di samping tirai dan ilustrasi penari gambyong beserta kostum, potongan tahapan gerakan *embat* dan hiasan yang dikenakan berupa perhiasan dan hiasan bunga.

Keseimbangan yang terdapat pada halaman ini adalah keseimbangan simetris, dimana ilustrasi berupa penari Gambyong diletakkan pada sisi kiri halaman yang ditampilkan *close up* dan pada bagian teks mentang, pengertiannya dan bentuk oval berada sisi kiri yang diletakkan pada posisi tengah. Selain itu karakter penari Gambyong ini menjadi *point of interest* pada halaman ini, karena objek karakter penari Gambyong yang digambarkan lebih besar dan *full body* yang berada di tengah tirai dan hiasan ukiran yang ada di samping tirai.

Warna yang digunakan pada halaman ini adalah warna gelap pada background berupa dinding berwarna hitam dan tirai yang berwarna merah tua. Selain warna gelap, penulis menggunakan warna cerah pada karakter penari gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berupa kemben berwarna hijau, sampur menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul* dan bros yang ada di sampur. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik. Pada *background* menggunakan warna dominan gelap seperti merah tua pada tirai dan hitam pada dinding, warna abu-abu pada pinggir ukiran yang memiliki fungsi untuk menampilkan karakter agar terlihat jelas. Warna yang digunakan pada teks

adalah warna hitam dengan outline berwarna putih dan bentuk oval berwarna putih transparan pada *background* teks.

Penggunaan yang digunakan penulis pada ilustrasi buku ini adalah kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk mata pada karakter dan kepala yang dibuat agak besar dari bentuk kepala pada umumnya. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan keceriaan dan kesesuaian karya buku ilustrasi untuk anak karena anak-anak tertarik untuk membaca karena memiliki intensitas warna yang terang. Selain itu pewarnaan yang memiliki gelap terang pada *drapery* sampur dan *kemben* yang dikenakan menimbulkan ilustrasi semakin detail.

c. Aspek Ilustratif

Penciptaan halaman *mentang* ini menggunakan referensi berupa dokumentasi foto wanita yang melakukan gerakan dasar tari Gambyong berupa *mentang* yang divisualisasikan dengan pendekatan kartunal. Dimana gerakan *mentang* merupakan gerakan yang berfokus pada tangan, yaitu tangan kanan dan kiri dibuka ke arah samping badan. Oleh karena itu penulis memvisualisasikan gerakan *mentang* ini dengan karakter penari Gambyong dengan tangan yang melakukan gerakan *mentang*. Wajah dan badan penari tetap menghadap kedepan.

Hiasan pada kepala berupa bunga mawar merah menggambarkan keanggunan dan kecantikan seorang gadis dan memikat penonton. *Cunduk mentul* yang dipasang pada bagian kanan kepala berbentuk bunga yang terbuat dari logam dan terdapat permata yang akan bergerak ketika seorang menari memiliki makna

bahwa seorang wanita harus memiliki sifat yang luwes dan lentur. Selain itu *cunduk mentul* ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah. Rangkaian bunga melati yang terdapat pada kepala dan melati yang dikalngkan pada leher dan pinggang penari memiliki makna bahwa melati memiliki makna kesucian dan ketulusan dan keanggunan yang sederhana wanita Jawa.

Pakaian yang digunakan berupa *kemben*, sampur, dan jarik batik. Pakaian yang digunakan sangat sederhana namun tetap terlihat anggun. Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning. Warna hijau dan kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan, dan kewibawaan. Motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah, jalinan yang tidak pernah putus.

Pada bagian *background* menggunakan latar berupa panggung yang biasanya digunakan oleh penari Gambyong untuk menari. Terdapat tirai berwarna merah tua dan terdapat ukiran berbentuk sulur yang menghiasi di pinggir masing-masing tirai sehingga terlihat seperti pendopo. Ukiran sendiri merupakan salah satu kerajinan kriya yang umumnya dikembangkan di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah.

4.3.7 Halaman *Seblak*



Gambar 4.22 Tampilan halaman *seblak*

(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.3.7.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 20-21

Ukuran : 38 cm x 25 cm

Teknik : *Digital painting*

Media : *Digital*

Output : Cetak digital pada kertas ivory 360gr

Tahun : 2019

4.3.7.2 Deskripsi Halaman *Seblak*

Ilustrasi pada halaman *seblak* terdapat ilustrasi penari Gambyong posisi wajah agak menghadap kesamping kanan yang sedang memperagakan gerakan *seblak* dengan tangan kanan dan kiri sedang mengibaskan sampur, dan kaki yang dibuat agak menekuk dan melakukan gerakan *gejug*. Karakter penari Gambyong lengkap dengan menggunakan aksesoris yang dikenakan penari Gambyong, seperti *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Selain itu karakter penari Gambyong ini juga mengenakan kostum penari gambyong seperti baju *kemben* berwarna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik bermotif parang dan melati yang dikalungkan.

Background yang digunakan sama dengan *background* pada halaman sebelumnya berupa panggung yang memiliki tirai berwarna merah dan terdapat ukiran di sisi kanan dan tirai. Pada bagian latar belakang tirai menggunakan warna hitam dan kuning pada bagian bawah sedangkan bagian lantai panggung menggunakan warna coklat.

Pada teks “*Seblak*” menggunakan font *Hobo STD* berwarna jingga dan outline berwarna merah. Pada bagian teks pengertian dari gerakan *seblak* sendiri menggunakan font *Agency FB Bold* berwarna hitam dan *outline* berwarna putih. Bagian *background* teks terdapat bentuk lingkaran yang berwarna putih transparan.

4.3.7.3 Analisis Karya

a. Aspek Teknik

Ilustrasi pada buku pengenalan gerakan dasar tari Gambyong ini diawali dengan menggunakan teknik manual, dimana penulis menggunakan pensil mekanik diatas ketas untuk membuat *roughsketch* berupa penari Gambyong. Kemudian hasil dari *roughsketch* tersebut disempurnakan dengan teknik digital menggunakan software *Paintool SAI* untuk merapikan *roughsketch* di *trace* menggunakan mouse sehingga menghasilkan *sketch* yang lebih detail. *Sketch* yang telah selesai dalam bentuk digital, kemudian tahap selanjutnya adalah peletakan *background*, dan penataan layout antara ilustrasi dan teks menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.



Gambar 4.23. Skema perancangan ilustrasi gerakan *seblak*

b. Aspek Estetis

Unsur garis pada ilustrasi halaman *seblak* ini adalah kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus terdapat pada pada pinggiran ukiran berupa persegi panjang dan dinding bagian bawah yang ada dibalik tirai. Selain garis lurus

pada halaman ini terdapat garis lengkung berupa ukiran yang ada di samping tirai dan ilustrasi penari Gambyong beserta kostum dan perhiasan yang dikenakan.

Keseimbangan yang terdapat pada halaman ini adalah keseimbangan simetris, dimana ilustrasi berupa penari Gambyong diletakkan pada sisi kiri halaman yang ditampilkan *full body* dan pada bagian teks seblak, pengertiannya dan bentuk oval berada sisi kanan yang diletakkan pada posisi tengah. Selain itu karakter penari Gambyong ini menjadi *point of interest* pada halaman ini, karena objek karakter penari Gambyong yang digambarkan lebih besar dan *full body* yang berada di tengah tirai dan hiasan ukiran yang ada di samping tirai.

Warna yang digunakan pada halaman ini adalah warna gelap pada *background* berupa dinding berwarna hitam dan tirai yang berwarna merah tua. Selain warna gelap, penulis menggunakan warna cerah pada karakter penari Gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berupa kemben berwarna hijau, sampur menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul* dan bros yang ada di selendang. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik. Pada *background* menggunakan warna dominan gelap seperti merah tua pada tirai dan hitam pada dinding, warna abu-abu pada pinggir ukiran yang

memiliki fungsi untuk menampilkan karakter agar terlihat jelas. Warna yang digunakan pada teks adalah warna hitam dengan *outline* berwarna putih dan bentuk oval berwarna putih transparan pada *background* teks.

Penggunaan yang digunakan penulis pada ilustrasi buku ini adalah kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk mata pada karakter dan kepala yang dibuat agak besar dari bentuk kepala pada umumnya. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan keceriaan dan kesesuaian karya buku ilustrasi untuk anak karena anak-anak tertarik untuk membaca karena memiliki intensitas warna yang terang. Selain itu pewarnaan yang memiliki gelap terang pada *drapery* sampur, *kemben*, dan jarik yang dikenakan menimbulkan ilustrasi semakin detail. Pada halaman seblak ini pada bagian sampur dibuat dinamis seperti sampur yang sedang dikibaskan ke belakang.

c. Aspek Ilustratif

Penciptaan halaman mentang ini menggunakan referensi berupa dokumentasi foto wanita yang melakukan gerakan dasar tari Gambyong berupa *seblak* yang divisualisasikan dengan pendekatan kartunal. Dimana gerakan mentang merupakan gerakan mengibaskan sampur kearah samping badan. Oleh karena itu penulis mengilustrasikan gerakan *seblak* ini dengan karakter penari Gambyong dengan tangan yang sedang mengibaskan sampur kearah samping dan sampur yang terlihat dinamis seperti sedang dikibaskan kearah samping badan. Selain itu posisi wajah kearah $\frac{3}{4}$ samping kanan, badan yang menghadap ke depan dan kaki yang melakukan gerakan *tanjak*.

Hiasan pada kepala berupa bunga mawar merah menggambarkan keanggunan dan kecantikan seorang gadis dan memikat penonton. *Cunduk mentul* yang dipasang pada bagian kanan kepala berbentuk bunga yang terbuat dari logam dan terdapat permata yang akan bergerak ketika seorang menari memiliki makna bahwa seorang wanita harus memiliki sifat yang luwes dan lentur. Selain itu *cunduk mentul* ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah. Rangkaian bunga melati yang terdapat pada kepala dan melati yang dikalngkan pada leher dan pinggang penari memiliki makna bahwa melati memiliki makna kesucian dan ketulusan dan keanggunan yang sederhana wanita Jawa.

Pakaian yang digunakan berupa *kemben*, sampur, dan jarik batik. Pakaian yang digunakan sangat sederhana namun tetap terlihat anggun. Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning. Warna hijau dan kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan, dan kewibawaan. Motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah, dan jalinan yang tidak pernah putus.

Pada bagian *background* menggunakan latar berupa panggung yang biasanya digunakan oleh penari Gambyong untuk menari. Terdapat tirai berwarna merah tua dan terdapat ukiran berbentuk sulur yang menghiasi di pinggir masing-masing tirai sehingga terlihat seperti pendopo. Ukiran sendiri merupakan salah satu kerajinan kriya yang umumnya dikembangkan di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah.

4.3.8 Halaman *Srisig*



Gambar 4.24 Tampilan halaman *srisig*

(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.3.8.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 22-23

Ukuran : 38 cm x 25 cm

Teknik : *Digital painting*

Media : *Digital*

Output : Cetak digital pada kertas ivory 360gr

Tahun : 2019

4.3.8.2 Deskripsi Halaman *Srisig*

Ilustrasi pada halaman *srisig* terdapat ilustrasi penari Gambyong posisi menghadap agak kesamping kiri yang sedang memperagakan gerakan *srisig* dan tangan kanan memegang ujung sampur dengan tangan yang ditekuk, sedangkan tangan kiri memegang ujung sampur dengan tangan yang dibentangkan. Penari Gambyong yang ditampilkan lengkap dengan menggunakan aksesoris yang dikenakan penari Gambyong, seperti seperti *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Selain itu karakter penari Gambyong ini juga mengenakan kostum penari Gambyong, seperti baju *kemben* berwarna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik bermotif parang dan melati yang dikalungkan.

Background yang digunakan sama dengan *background* pada halaman sebelumnya berupa panggung yang memiliki tirai berwarna merah dan terdapat ukiran di sisi kanan dan tirai. Pada bagian latar belakang tirai menggunakan warna hitam dan kuning pada bagian bawah sedangkan bagian lantai panggung menggunakan warna coklat.

Pada teks “Srisig” menggunakan font *Hobo STD* berwarna jingga dan outline berwarna merah. Pada bagian teks pengertian dari gerakan *srisig* sendiri menggunakan font *Agency FB Bold* berwarna hitam dan *outline* berwarna putih. Bagian *background* teks terdapat bentuk lingkaran yang berwarna putih transparan.

4.3.8.3 Analisis Karya

a. Aspek Teknik

Ilustrasi pada buku pengenalan gerakan dasar tari Gambyong ini diawali dengan menggunakan teknik manual, dimana penulis menggunakan pensil mekanik diatas ketsas untuk membuat *roughsketch* berupa penari Gambyong. Kemudian hasil dari *roughsketch* tersebut disempurnakan dengan teknik digital menggunakan software *Paintool SAI* untuk merapikan *roughsketch* di *trace* menggunakan mouse sehingga menghasilkan *sketch* yang lebih detail. *Sketch* yang telah selesai dalam bentuk digital, kemudian tahap selanjunya adalah peletakan *background*, dan penataan layout antara ilustrasi dan teks menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.



Gambar 4.25. Skema perancangan ilustrasi gerakan *srisig*

b. Aspek Estetis

Unsur garis pada ilustrasi halaman ini adalah kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus terdapat pada pada pinggiran ukiran berupa persegi

panjang dan dinding bagian bawah yang ada dibalik tirai. Selain garis lurus pada halaman ini terdapat garis lengkung berupa ukiran yang ada di samping tirai dan ilustrasi penari Gambyong beserta kostum dan perhiasan yang dikenakan.

Keseimbangan yang terdapat pada halaman ini adalah keseimbangan simetris, dimana ilustrasi berupa penari Gambyong diletakkan pada sisi kiri halaman yang ditampilkan *full body* dan pada bagian teks seblak, pengertiannya dan bentuk oval berada sisi kanan yang diletakkan pada posisi tengah. Selain itu karakter penari gambyong ini menjadi *point of interest* pada halaman ini, karena objek karakter penari Gambyong yang digambarkan lebih besar dan *full body* yang berada di tengah tirai dan hiasan ukiran yang ada di samping tirai.

Warna yang digunakan pada halaman ini adalah warna gelap pada *background* berupa dinding berwarna hitam dan tirai yang berwarna merah tua. Selain warna gelap, penulis menggunakan warna cerah pada karakter penari Gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berupa kemben berwarna hijau, sampur menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul* dan bros yang ada di selendang. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik. Pada *background* menggunakan warna dominan gelap seperti merah tua

pada tirai dan hitam pada dinding, warna abu-abu pada pinggir ukiran yang memiliki fungsi untuk menampilkan karakter agar terlihat jelas. Warna yang digunakan pada teks adalah warna hitam dengan *outline* berwarna putih dan bentuk oval berwarna putih transparan pada *background* teks.

Penggunaan yang digunakan penulis pada ilustrasi buku ini adalah kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk mata pada karakter dan kepala yang dibuat agak besar dari bentuk kepala pada umumnya. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan keceriaan dan kesesuaian karya buku ilustrasi untuk anak karena anak-anak tertarik untuk membaca karena memiliki intensitas warna yang terang. Selain itu pewarnaan yang memiliki gelap terang pada *drapery* sampur, *kemben*, dan jarik yang dikenakan menimbulkan ilustrasi semakin detail. Pada halaman *srisig* ini sampur dibuat memiliki banyak *drapery* agar sampur tidak terlihat kaku.

c. Aspek Ilustratif

Penciptaan halaman *srisig* ini menggunakan referensi berupa dokumentasi foto wanita yang melakukan gerakan dasar tari Gambyong berupa *srisig* yang divisualisasikan dengan pendekatan kartunal. Dimana gerakan *srisig* merupakan gerakan yang berfokus pada gerakan kaki. *Srisig* merupakan gerakan berjalan dengan kaki menjinjit. Oleh karena itu penulis mengilustrasikan gerakan *srisig* ini dengan karakter penari Gambyong dengan kaki yang sedang berjinjit dan seolah-olah sedang berjalan, sedangkan tangan kanan dan kiri karakter sedang memegang ujung sampur dengan ibu jari dan jari tengah. Tangan kanan pada karakter ditekuk

dan telapak tangan sejajar dengan dada, sedangkan tangan kiri karakter dibentangkan kearah samping.



Gambar 4.26 Ilustrasi gerakan *srisig* pada bagian kaki dan tangan

Hiasan pada kepala berupa bunga mawar merah menggambarkan keanggunan dan kecantikan seorang gadis dan memikat penonton. *Cunduk mentul* yang dipasang pada bagian kanan kepala berbentuk bunga yang terbuat dari logam dan terdapat permata yang akan bergerak ketika seorang menari memiliki makna bahwa seorang wanita harus memiliki sifat yang luwes dan lentur. Selain itu *cunduk mentul* ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah. Rangkaian bunga melati yang terdapat pada kepala dan melati yang dikalngkan pada leher dan pinggang penari memiliki makna bahwa melati memiliki makna kesucian dan ketulusan dan keanggunan yang sederhana wanita Jawa.

Pakaian yang digunakan berupa *kemben*, sampur, dan jarik batik. Pakaian yang digunakan sangat sederhana namun tetap terlihat anggun. Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning. Warna hijau dan kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan,

dan kewibawaan. Motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah, dan jalinan yang tidak pernah putus.

Pada bagian *background* menggunakan latar berupa panggung yang biasanya digunakan oleh penari gambyong untuk menari. Terdapat tirai berwarna merah tua dan terdapat ukiran berbentuk sulur yang menghiasi di pinggir masing-masing tirai sehingga terlihat seperti pendopo. Ukiran sendiri merupakan salah satu kerajinan kriya yang umumnya dikembangkan di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah.

4.3.9 Halaman *Tanjak*



Gambar 4.27 Tampilan halaman *tanjak*

(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.3.9.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 24-25

Ukuran : 38 cm x 25 cm

Teknik : *Digital painting*

Media : *Digital*

Output : Cetak digital pada kertas ivory 360gr

Tahun : 2019

4.3.9.2 Deskripsi Halaman *Tanjak*

Ilustrasi pada halaman *tanjak* terdapat ilustrasi penari Gambyong posisi menghadap depan yang sedang memperagakan gerakan *tanjak*. Pada bagian tangan penulis menampilkan tangan kanan pada karakter sedang memperagakan gerakan *nyekiting* dan tangan kiri sedang memperagakan gerakan *ngrayung* dan tangan agak dibuka kesamping. Karakter yang ditampilkan lengkap dengan menggunakan aksesoris yang dikenakan penari gambyong, seperti *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Selain itu karakter penari Gambyong ini juga mengenakan kostum penari Gambyong seperti baju *kemben* berwarna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik bermotif parang dan melati yang dikalungkan. Pada bagian kaki terdapat lingkaran berwarna hitam yang memiliki fungsi untuk menunjukkan gerakan *tanjak* lebih berfokus pada gerakan kaki.

Background yang digunakan sama dengan *background* pada halaman sebelumnya berupa panggung yang memiliki tirai berwarna merah dan terdapat ukiran di sisi kanan dan tirai. Pada bagian latar belakang tirai menggunakan warna hitam dan kuning pada bagian bawah sedangkan bagian lantai panggung menggunakan warna coklat.

Pada teks “*Tanjak*” menggunakan font *Hobo STD* berwarna jingga dan *outline* berwarna merah. Pada bagian teks pengertian dari gerakan *tanjak* sendiri menggunakan font *Agency FB Bold* berwarna hitam dan *outline* berwarna putih. Bagian background teks terdapat bentuk lingkaran yang berwarna putih transparan.

4.3.9.3 Analisis Karya

a. Aspek Teknik

Ilustrasi pada buku pengenalan gerakan dasar tari Gambyong ini diawali dengan menggunakan teknik manual, dimana penulis menggunakan pensil mekanik diatas kertas untuk membuat *roughsketch* berupa penari Gambyong. Kemudian hasil dari *roughsketch* tersebut disempurnakan dengan teknik digital menggunakan software *Paintool SAI* untuk merapikan *roughsketch* di *trace* menggunakan mouse sehingga menghasilkan *sketch* yang lebih detail. *Sketch* yang telah selesai dalam bentuk digital, kemudian tahap selanjutnya adalah peletakan *background*, dan penataan *layout* antara ilustrasi dan teks menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.



Gambar 4.28. Skema perancangan ilustrasi gerakan *tanjak*

b. Aspek Estetis

Unsur garis pada ilustrasi halaman ini adalah kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus terdapat pada pinggiran ukiran berupa persegi panjang dan dinding bagian bawah yang ada dibalik tirai. Selain garis lurus pada halaman ini terdapat garis lengkung berupa ukiran yang ada di samping tirai dan ilustrasi penari Gambyong beserta kostum dan perhiasan yang dikenakan.

Keseimbangan yang terdapat pada halaman ini adalah keseimbangan simetris, dimana ilustrasi berupa penari Gambyong diletakkan pada sisi kiri halaman yang ditampilkan *full body* dan pada bagian teks tanjak, pengertiannya dan bentuk oval berada sisi kanan yang diletakkan pada posisi tengah. Selain itu karakter penari gambyong ini menjadi *point of interest* pada halaman ini, karena objek karakter penari Gambyong yang digambarkan lebih besar dan *full body* yang berada di tengah tirai dan hiasan ukiran yang ada di samping tirai.

Warna yang digunakan pada halaman ini adalah warna gelap pada *background* berupa dinding berwarna hitam dan tirai yang berwarna merah tua. Selain warna gelap, penulis menggunakan warna cerah pada karakter penari Gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berupa *kemben* berwarna hijau, sampur menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul* dan bros yang ada di selendang. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang

merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik. Pada *background* menggunakan warna dominan gelap seperti merah tua pada tirai dan hitam pada dinding, warna abu-abu pada pinggir ukiran yang memiliki fungsi untuk menampilkan karakter agar terlihat jelas. Warna yang digunakan pada teks adalah warna hitam dengan outline berwarna putih dan bentuk oval berwarna putih transparan pada background teks.

Penggunaan yang digunakan penulis pada ilustrasi buku ini adalah kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk mata pada karakter dan kepala yang dibuat agak besar dari bentuk kepala pada umumnya. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan keceriaan dan kesesuaian karya buku ilustrasi untuk anak karena anak-anak tertarik untuk membaca karena memiliki intensitas warna yang terang. Selain itu pewarnaan yang memiliki gelap terang pada *drapery* sampur, *kemben*, dan jarik yang dikenakan menimbulkan ilustrasi semakin detail. Agar penari gambyong tidak terlihat kaku, penulis memuat pose tangan kanan sedang melakukan gerakan *nyekitig* yang lengannya ditekuk dan tangan kiri melakukan gerakan *ngrayung* dan lengan yang agak terbuka. Pada bagian kaki terdapat lingkaran berwarna hitam. Lingkaran ini memiliki fungsi untuk memberikan petunjuk bahwa gerakan pada gerakan tajak hanya berfokus pada kaki.

c. Aspek Ilustratif

Penciptaan halaman tanjak ini menggunakan referensi berupa dokumentasi foto wanita yang melakukan gerakan dasar tari Gambyong berupa *tanjak* yang divisualisasikan dengan pendekatan kartunal. Dimana gerakan *tanjak* merupakan gerakan yang berfokus pada gerakan kaki, dimana gerakan *tanjak* merupakan gerakan kaki kiri di depan kaki kanan dan disilangkan. Oleh karena itu penulis mengilustrasikan gerakan *tanjak* ini dengan karakter penari gambyong dengan kaki kiri didepan kaki kanan dan disilangkan. Tangan kanan pada karakter disejajarkan dengan pinggang dengan melakukan gerakan *nyekiting*, sedangkan tangan kanan melakukan gerakan ngrayung dengan tangan yang agak dibuka ke samping. Wajah pada karakter menghadap agak kesamping dan tubuh karakter menghadap kedepan.



Gambar 4.29 Ilustrasi gerakan *tanjak* pada bagian kaki, dan tangan

Hiasan pada kepala berupa bunga mawar merah menggambarkan keanggunan dan kecantikan seorang gadis dan memikat penonton. *Cunduk mentul* yang dipasang pada bagian kanan kepala berbentuk bunga yang terbuat dari logam dan terdapat permata yang akan bergerak ketika seorang menari memiliki makna bahwa seorang wanita harus memiliki sifat yang luwes dan lentur. Selain itu *cunduk mentul* ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah. Rangkaian bunga melati yang terdapat pada kepala dan melati yang

dikalngkan pada leher dan pinggang penari memiliki makna bahwa melati memiliki makna kesucian dan ketulusan dan keanggunan yang sederhana wanita Jawa.

Pakaian yang digunakan berupa *kemben*, sampur, dan jarik batik. Pakaian yang digunakan sangat sederhana namun tetap terlihat anggun. Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning. Warna hijau dan kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan, dan kewibawaan. Motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah dan jalinan yang tidak pernah putus.

Pada bagian *background* menggunakan latar berupa panggung yang biasanya digunakan oleh penari Gambyong untuk menari. Terdapat tirai berwarna merah tua dan terdapat ukiran berbentuk sulur yang menghiasi di pinggir masing-masing tirai sehingga menampilkan bentuk seperti pendopo. Ukiran sendiri merupakan salah satu kerajinan kriya yang umumnya dikembangkan di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah.

4.3.10 Halaman *Debeg*



Gambar 4.30 Tampilan halaman *debeg*

(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.3.10.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 26-27

Ukuran : 38 cm x 25 cm

Teknik : *Digital painting*

Media : *Digital*

Output : Cetak digital pada kertas ivory 360gr

Tahun : 2019

4.3.10.2 Deskripsi Halaman *Debeg*

Ilustrasi pada halaman *debeg* terdapat ilustrasi penari Gambyong posisi menghadap agak kesamping kanan yang sedang memperagakan gerakan *debeg*. Karakter penari diilustrasikan lengkap dengan menggunakan aksesoris yang dikenakan penari Gambyong, seperti *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Selain itu karakter penari Gambyong ini juga mengenakan kostum penari Gambyong seperti baju *kemben* berwarna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik bermotif parang dan melati yang dikalungkan. Pada bagian kaki diberi lingkaran untuk menunjukkan gerakan *debeg* berfokus pada gerakan kaki. Selain itu penulis juga menyertakan ilustrasi dari tahapan gerakan *debeg* pada gambar nomor satu.

Background yang digunakan sama dengan *background* pada halaman sebelumnya berupa panggung yang memiliki tirai berwarna merah dan terdapat ukiran di sisi kanan dan tirai. Pada bagian latar belakang tirai menggunakan warna hitam dan kuning pada bagian bawah sedangkan bagian lantai panggung menggunakan warna coklat.

Pada teks “Debeg” menggunakan font *Hobo STD* berwarna jingga dan outline berwarna merah. Pada bagian teks pengertian dari gerakan *debeg* sendiri menggunakan font *Agency FB Bold* berwarna hitam dan *outline* berwarna putih. Bagian *background* teks terdapat bentuk lingkaran yang berwarna putih transparan.

4.3.10.3 Analisis Karya

a. Aspek Teknik

Ilustrasi pada buku pengenalan gerakan dasar tari Gambyong ini diawali dengan menggunakan teknik manual, dimana penulis menggunakan pensil mekanik diatas kemas untuk membuat *roughsketch* berupa penari Gambyong dan bentuk kaki *debeg*. Kemudian hasil dari *roughsketch* tersebut disempurnakan dengan teknik digital menggunakan software *Paintool SAI* untuk merapikan *roughsketch* di *trace* menggunakan mouse sehingga menghasilkan *sketch* yang lebih detail. *Sketch* yang telah selesai dalam bentuk digital, kemudian tahap selanjutnya adalah peletakan *background*, dan penataan layout antara ilustrasi dan teks menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.



Gambar 4.31 Skema perancangan ilustrasi gerakan *debeg*

b. Aspek Estetis

Unsur garis pada ilustrasi halaman *debeg* memiliki kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus terdapat pada pada pinggiran ukiran berupa

persegi panjang dan dinding bagian bawah yang ada dibalik tirai. Selain garis lurus pada halaman ini terdapat garis lengkung berupa ukiran yang ada di samping tirai dan ilustrasi penari Gambyong beserta kostum dan perhiasan yang dikenakan.

Keseimbangan yang terlihat pada halaman ini adalah keseimbangan asimetris. Keseimbangan asimetris ini terdapat pada susunan bentuk oval pada *background* potongan tubuh tahapan gerakan debeg, teks debeg, dan pengertian gerakan debet yang ada di sisi kanan halaman. Ilustrasi berupa penari Gambyong diletakkan pada sisi kiri halaman yang ditampilkan *full body*. Karakter penari Gambyong ini menjadi *point of interest* pada halaman ini, karena objek karakter penari Gambyong yang digambarkan lebih besar dan *full body* yang berada di tengah tirai dan hiasan ukiran yang ada di samping tirai.

Warna yang digunakan pada halaman ini adalah warna gelap pada background berupa dinding berwarna hitam dan tirai yang berwarna merah tua. Selain warna gelap, penulis menggunakan warna cerah pada karakter penari Gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berupa kemben berwarna hijau, sampur menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul* dan bros yang ada di selendang. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan

cantik. Pada *background* menggunakan warna dominan gelap seperti merah tua pada tirai dan hitam pada dinding, warna abu-abu pada pinggir ukiran yang memiliki fungsi untuk menampilkan karakter agar terlihat jelas. Warna yang digunakan pada teks adalah warna hitam dengan *outline* berwarna putih dan bentuk oval berwarna putih transparan pada *background* teks.

Penggunaan yang digunakan penulis pada ilustrasi buku ini adalah kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk mata pada karakter dan kepala yang dibuat agak besar dari bentuk kepala pada umumnya. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan keceriaan dan kesesuaian karya buku ilustrasi untuk anak karena anak-anak tertarik untuk membaca karena memiliki intensitas warna yang terang. Selain itu pewarnaan yang memiliki gelap terang pada *drapery* sampur, *kemben*, dan jarik yang dikenakan menimbulkan ilustrasi semakin detail pada halaman ini terdapat lingkaran yang memiliki fungsi untuk memberikan keterangan bahwa pada gerakan *debeg* ini hanya berfokus pada kaki, dan disamping kiri terdapat gambar kaki yang agak diangkat yang merupakan tahapan gerakan *debeg*. Agar karakter tidak terlihat kaku, maka penulis menggambarkan tangan kanan pada karakter memperagakan gerakan *nyekiting* dan lengan ditekuk, sedangkan tangan kanan ngrayung dan telapak tangan diletakkan sejajar pipi sebelah kanan.

c. Aspek Ilustratif

Penciptaan halaman debeg ini menggunakan referensi berupa dokumentasi foto wanita yang melakukan gerakan dasar tari Gambyong berupa debeg yang divisualisasikan dengan pendekatan kartunal. Ilustrasi tersebut merupakan ilustrasikan langkah-langkah gerakan yang berfokus pada kaki. Gerakan pertama merupakan gerakan mengangkat kaki dan tumit tetap menempel dilantai, sehingga penulis mengilustrasikan gambar berupa tangan kaki yang tumitnya menempel dilantai. Gerakan selanjutnya adalah gerakan debeg, dimana kaki diinjakkan di lantai di samping kaki yang satunya. Oleh karena itu penulis mengilustrasikan gerakan debeg dengan karakter penari Gambyong yang melakukan gerakan debeg yang sedang menghadap $\frac{3}{4}$ kanan dengan tangan kanan nyekiting yang sejajar dengan pinggang, dan tangan kiri ngrayung yang sejajar dengan dagu sebelah kanan.



Gambar 4.32 Ilustrasi gerakan 1 dan 2 dan posisi tangan kanan dan kiri pada gerakan *debeg*

Hiasan pada kepala berupa bunga mawar merah menggambarkan keanggunan dan kecantikan seorang gadis dan memikat penonton. *Cunduk mentul* yang dipasang pada bagian kanan kepala berbentuk bunga yang terbuat dari logam dan terdapat permata yang akan bergerak ketika seorang menari memiliki makna bahwa seorang wanita harus memiliki sifat yang luwes dan lentur. Selain itu *cunduk mentul* ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah. Rangkaian bunga melati yang terdapat pada kepala dan melati yang dikalngkan pada leher dan pinggang penari memiliki makna bahwa melati memiliki makna kesucian dan ketulusan dan keanggunan yang sederhana wanita Jawa.

Pakaian yang digunakan berupa *kemben*, sampur, dan jarik batik. Pakaian yang digunakan sangat sederhana namun tetap terlihat anggun. Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning. Warna hijau dan kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan, dan kewibawaan. Motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah dan jalinan yang tidak pernah putus.

Pada bagian *background* menggunakan latar berupa panggung yang biasanya digunakan oleh penari gambyong untuk menari. Terdapat tirai berwarna merah tua dan terdapat ukiran berbentuk sulur yang menghiasi di pinggir masing-masing tirai sehingga menampilkan seperti pendopo. Ukiran sendiri merupakan salah satu kerajinan kriya yang umumnya dikembangkan di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah.

4.3.11 Halaman *Gejug*



Gambar 4.33 Tampilan halaman *gejug*

(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.3.11.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 28-29

Ukuran : 38 cm x 25 cm

Teknik : *Digital painting*

Media : *Digital*

Output : Cetak digital pada kertas ivory 360gr

Tahun : 2019

4.3.11.2 Deskripsi Halaman *Gejug*

Ilustrasi pada halaman *gejug* terdapat ilustrasi penari Gambyong posisi menghadap agak kesamping kanan yang sedang memperagakan gerakan *gejug*. Karakter penari diilustrasikan lengkap dengan menggunakan aksesoris yang dikenakan penari Gambyong, seperti *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Selain itu karakter penari Gambyong ini juga mengenakan kostum penari gambyong seperti baju *kemben* berwarna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik bermotif parang dan melati yang dikalungkan. Selain itu penulis juga menyertakan ilustrasi dari tahapan gerakan *gejug* berupa kaki pada gambar nomor satu.

Background yang digunakan sama dengan *background* pada halaman sebelumnya berupa panggung yang memiliki tirai berwarna merah dan terdapat ukiran di sisi kanan dan tirai. Pada bagian latar belakang tirai menggunakan warna hitam dan kuning pada bagian bawah sedangkan bagian lantai panggung menggunakan warna coklat.

Pada teks “Gejug” menggunakan font *Hobo STD* berwarna jingga dan outline berwarna merah. Pada bagian teks pengertian dari gerakan debeg sendiri menggunakan font *Agency FB Bold* berwarna hitam dan *outline* berwarna putih. Bagian background teks terdapat bentuk lingkaran yang berwarna putih transparan.

4.3.11.3 Analisis Karya

a. Aspek Teknik

Ilustrasi pada buku pengenalan gerakan dasar Tari Gambyong ini diawali dengan menggunakan teknik manual, dimana penulis menggunakan pensil mekanik diatas kertas untuk membuat *roughsketch* berupa penari Gambyong dan bentuk kaki *gejug*. Kemudian hasil dari *roughsketch* tersebut disempurnakan dengan teknik digital menggunakan software *Paintool SAI* untuk merapikan *roughsketch* di *trace* menggunakan mouse sehingga menghasilkan *sketch* yang lebih detail. *Sketch* yang telah selesai dalam bentuk digital, kemudian tahap selanjutnya adalah peletakan background, dan penataan layout antara ilustrasi dan teks menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.



Gambar 4.34 Skema perancangan ilustrasi gerakan gejug

b. Aspek Estetis

Unsur garis pada ilustrasi halaman *debeg* memiliki kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus terdapat pada pinggiran ukiran berupa persegi panjang dan dinding bagian bawah yang ada dibalik tirai. Selain garis lurus pada halaman ini terdapat garis lengkung berupa ukiran yang ada di samping tirai

dan ilustrasi karakter penari Gambyong beserta kostum dan perhiasan yang dikenakan.

Keseimbangan yang terlihat pada halaman ini adalah keseimbangan asimetris. Keseimbangan asimetris ini terdapat pada susunan bentuk oval pada *background* potongan tubuh tahapan gerakan *gejud*, kata *gejug*, dan pengertian gerakan *gejug* yang ada di sisi kanan halaman. Ilustrasi berupa penari Gambyong diletakkan pada sisi kiri halaman yang ditampilkan *full body*. Karakter penari Gambyong ini menjadi *point of interest* pada halaman ini, karena objek karakter penari Gambyong yang digambarkan lebih besar dan *full body* yang berada di tengah tirai dan hiasan ukiran yang ada di samping tirai.

Warna yang digunakan pada halaman ini adalah warna gelap pada *background* berupa dinding berwarna hitam dan tirai yang berwarna merah tua. Selain warna gelap, penulis menggunakan warna cerah pada karakter penari gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berupa kemben berwarna hijau, sampur menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul* dan bros yang ada di selendang. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik. Pada *background* menggunakan warna dominan gelap seperti merah tua

pada tirai dan hitam pada dinding, warna abu-abu pada pinggir ukiran yang memiliki fungsi untuk menampilkan karakter agar terlihat jelas. Warna yang digunakan pada teks adalah warna hitam dengan *outline* berwarna putih dan bentuk oval berwarna putih transparan pada *background* teks.

Penggunaan yang digunakan penulis pada ilustrasi buku ini adalah kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk mata pada karakter dan kepala yang dibuat agak besar dari bentuk kepala pada umumnya. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan keceriaan dan kesesuaian karya buku ilustrasi untuk anak karena anak-anak tertarik untuk membaca karena memiliki intensitas warna yang terang. Selain itu pewarnaan yang memiliki gelap terang pada *drapery* sampur, *kemben*, dan jarik yang dikenakan menimbulkan ilustrasi semakin detail. Agar karakter tidak terlihat kaku, maka penulis menggambarkan tangan kanan pada karakter memegang ujung sampur dan membuka lengannya, sedangkan tangan kiri melakukan gerakan kebyok dimana sampur yang ada pada sisi kiri karakter dililitkan dilengan. Selain berupa karakter penari Gambyong, penulis juga menunjukkan gambar kaki gerakan gejug dari belakang.

c. Aspek Ilustratif

Penciptaan halaman *gejug* ini menggunakan referensi berupa dokumentasi foto wanita yang melakukan gerakan dasar tari Gambyong berupa *gejug* yang divisualisasikan dengan pendekatan kartunal. Ilustrasi tersebut merupakan gerakan yang berfokus pada kaki. *Gejug* merupakan gerakan menginjakkan salah satu kaki

ke belakang kaki yang satunya. Sehingga penulis mengilustrasikan penari yang sedang melakukan gerakan *gejug*, dimana kaki kiri ditekuk kebelakang dan diinjakkan dengan posisi kaki dijinjitkan, sedangkan telapak kaki kanan agak menyerong kekanan. Pada bagian tangan kiri memegang sampur dan tangan kiri melakukan gerakan kebyok. Wajah dan badan menghadap $\frac{3}{4}$ kiri yang memiliki tujuan untuk membuat kaki terlihat sedang melakukan gerakan *gejug*.



Gambar 4.35 Ilustrasi posisi kaki dan tangan pada gerakan *gejug*

Hiasan pada kepala berupa bunga mawar merah menggambarkan keanggunan dan kecantikan seorang gadis dan memikat penonton. *Cunduk mentul* yang dipasang pada bagian kanan kepala berbentuk bunga yang terbuat dari logam dan terdapat permata yang akan bergerak ketika seorang menari memiliki makna bahwa seorang wanita harus memiliki sifat yang luwes dan lentur. Selain itu *cunduk mentul* ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah. Rangkaian bunga melati yang terdapat pada kepala dan melati yang dikalngkan pada leher dan pinggang penari memiliki makna bahwa melati

memiliki makna kesucian dan ketulusan dan keanggunan yang sederhana wanita Jawa.

Pakaian yang digunakan berupa *kemben*, sampur, dan jarik batik. Pakaian yang digunakan sangat sederhana namun tetap terlihat anggun. Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning. Warna hijau dan kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan, dan kewibawaan. Motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah, jalinan yang tidak pernah putus.

Pada bagian *background* menggunakan latar berupa panggung yang biasanya digunakan oleh penari gambyong untuk menari. Terdapat tirai berwarna merah tua dan terdapat ukiran berbentuk sulur yang menghiasi di pinggir masing-masing tirai sehingga menampilkan bentuk seperti pendopo. Ukiran sendiri merupakan salah satu kerajinan kriya yang umumnya dikembangkan di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah.

4.3.12 Halaman *Mendhak*



Gambar 4.36 Tampilan halaman *mendhak*

(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.3.12.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 30-31

Ukuran : 38 cm x 25 cm

Teknik : *Digital painting*

Media : *Digital*

Output : Cetak digital pada kertas ivory 360gr

Tahun : 2019

4.3.12.2 Deskripsi Halaman *Mendhak*

Ilustrasi pada halaman *mendhak* terdapat ilustrasi penari Gambyong posisi menghadap kedepan yang sedang memperagakan gerakan mendak dan tangan *nyekiting*. Karakter penari diilustrasikan lengkap dengan menggunakan aksesoris yang dikenakan penari Gambyong, *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Selain itu karakter penari Gambyong ini juga mengenakan kostum penari gambyong seperti baju *kemben* berwarna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik bermotif parang dan melati yang dikalungkan.

Background yang digunakan sama dengan *background* pada halaman sebelumnya berupa panggung yang memiliki tirai berwarna merah dan terdapat ukiran di sisi kanan dan tirai. Pada bagian latar belakang tirai menggunakan warna hitam dan kuning pada bagian bawah sedangkan bagian lantai panggung menggunakan warna coklat.

Pada teks “Mendhak” menggunakan font *Hobo STD* berwarna jingga dan *outline* berwarna merah. Pada bagian teks pengertian dari gerakan *mendhak* sendiri menggunakan font *Agency FB Bold* berwarna hitam dan *outline* berwarna putih. Bagian *background* teks terdapat bentuk lingkaran yang berwarna putih transparan.

4.3.12.3 Analisis Karya

a. Aspek Teknik

Ilustrasi pada buku pengenalan gerakan dasar tari Gambyong ini diawali dengan menggunakan teknik manual, dimana penulis menggunakan pensil mekanik diatas ketsas untuk membuat *roughsketch* berupa penari Gambyong. Kemudian hasil dari *roughsketch* tersebut disempurnakan dengan teknik digital menggunakan *software Paintool SAI* untuk merapikan *roughsketch* di *trace* menggunakan mouse sehingga menghasilkan *sketch* yang lebih detail. *Sketch* yang telah selesai dalam bentuk digital, kemudian tahap selanjunya adalah peletakan background, dan penataan layout antara ilustrasi dan teks menggunakan aplikasi

Adobe Photoshop.



Gambar 4.37 Skema perancangan ilustrasi gerakan *mendhak*

b. Aspek Estetis

Unsur garis pada ilustrasi halaman *mendhak* adalah kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus terdapat pada pada pinggiran ukiran berupa

persegi panjang dan dinding bagian bawah yang ada dibalik tirai. Selain garis lurus pada halaman ini terdapa garis lengkung berupa ukiran yang ada di samping tirai dan ilustrasi penari Gambyong beserta kostum dan perhiasan yang dikenakan.

Keseimbangan yang terdapat pada halaman ini adalah keseimbangan simetris, dimana ilustrasi berupa penari Gambyong dan background berupa tirai dan ukiran diletakkan pada sisi kiri halaman yang ditampilkan *full body* dan pada bagian teks tanjak, pengertiannya dan bentuk oval berada sisi kanan yang diletakkan pada posisi tengah. Selain itu karakter penari gambyong ini menjadi *point of interest* pada halaman ini, karena objek karakter penari Gambyong yang digambarkan lebih besar dan *full body* yang berada di tengah tirai dan hiasan ukiran yang ada di samping tirai.

Warna yang digunakan pada halaman ini adalah warna gelap pada *background* berupa dinding berwarna hitam dan tirai yang berwarna merah tua. Selain warna gelap, peulis menggunakan warna cerah pada karakter penari gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berupa kemben berwarna hijau, sampur menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, dan bros yang ada di selendang. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan

cantik. Pada *background* menggunakan warna dominan gelap seperti merah tua pada tirai dan hitam pada dinding, warna abu-abu pada pinggir ukiran yang memiliki fungsi untuk menampilkan karakter agar terlihat jelas. Warna yang digunakan pada teks adalah warna hitam dengan *outline* berwarna putih dan bentuk oval berwarna putih transparan pada *background* teks.

Penggunaan yang digunakan penulis pada ilustrasi buku ini adalah kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk mata pada karakter dan kepala yang dibuat agak besar dari bentuk kepala pada umumnya. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan keceriaan dan kesesuaian karya buku ilustrasi untuk anak karena anak-anak tertarik untuk membaca karena memiliki intensitas warna yang terang. Selain itu pewarnaan yang memiliki gelap terang pada *drapery* sampur, *kemben*, dan jarik yang dikenakan menimbulkan ilustrasi semakin detail. Agar penari gambyong tidak terlihat kaku, penulis memuat pose tangan kanan dan kiri sedang melakukan gerakan nyekitig. Untuk menunjukkan kesan kaki yang menekuk, penulis memberikan warna gelap pada jarik bagian bawah dan kaki yang hampir tidak tampak dari depan karena tertutup dengan jarik.

c. Aspek Ilustratif

Penciptaan halaman mendhak ini menggunakan referensi berupa dokumentasi foto wanita yang melakukan gerakan dasar tari Gambyong berupa mendhak yang divisualisasikan dengan pendekatan kartunal. Ilustrasi tersebut merupakan gerakan yang berfokus pada lutut. *Mendhak* merupakan gerakan lutut

ditekuk (merendah). Sehingga penulis mengilustrasikan penari yang sedang melakukan gerakan *mendhak*, dimana kaki penari agak di tekuk, sedangkan kedua tangan melakukan gerakan *nyekiting* yang disatukan. Wajah dan badan menghadap kedepan.



Gambar 4.38 Ilustrasi gerakan mendhak pada lutut dan tangan

Hiasan pada kepala berupa bunga mawar merah menggambarkan keanggunan dan kecantikan seorang gadis dan memikat penonton. *Cunduk mentul* yang dipasang pada bagian kanan kepala berbentuk bunga yang terbuat dari logam dan terdapat permata yang akan bergerak ketika seorang menari memiliki makna bahwa seorang wanita harus memiliki sifat yang luwes dan lentur. Selain itu *cunduk mentul* ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah. Rangkaian bunga melati yang terdapat pada kepala dan melati yang dikalngkan pada leher dan pinggang penari memiliki makna bahwa melati memiliki makna kesucian dan ketulusan dan keanggunan yang sederhana wanita Jawa.

Pakaian yang digunakan berupa *kemben*, sampur, dan jarik batik. Pakaian yang digunakan sangat sederhana namun tetap terlihat anggun. Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning. Warna hijau dan

kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan, dan kewibawaan. Motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah dan jalinan yang tidak pernah putus.

Pada bagian *background* menggunakan latar berupa panggung yang biasanya digunakan oleh penari gambyong untuk menari. Terdapat tirai berwarna merah tua dan terdapat ukiran berbentuk sulur yang menghiasi di pinggir masing-masing tirai sehingga menampilkan bentuk seperti pendopo. Ukiran sendiri merupakan salah satu kerajinan kriya yang umumnya dikembangkan di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah.

4.3.13 Halaman *Sindet*



Gambar 4.39 Tampilan halaman *sindet*

(sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

4.3.13.1 Spesifikasi Karya

Halaman : 32-33

Ukuran : 38 cm x 25 cm

Teknik : *Digital painting*

Media : *Digital*

Output : Cetak digital pada kertas ivory 360gr

Tahun : 2019

4.3.13.2 Deskripsi Halaman *Sindet*

Ilustrasi pada halaman *sindet* terdapat ilustrasi penari Gambyong posisi menghadap kedepan wajah menghadap $\frac{3}{4}$ samping yang sedang memperagakan gerakan *sindet*. Karakter penari diilustrasikan lengkap dengan menggunakan aksesoris yang dikenakan penari Gambyong, seperti *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul*, bunga mawar, bunga melati dan rambut yang digelung. Selain itu karakter penari Gambyong ini juga mengenakan kostum penari gambyong seperti baju *kemben* berwarna hijau, sampur berwarna kuning dan jarik bermotif parang dan melati yang dikalungkan. Selain itu penulis juga mengilustrasikan tahapan gerakan *sindet*, yaitu tangan *ngrayung* pada gambar pertama, tangan *ngrayung* yang dibalik pada gambar kedua, gerakan *debeg* pada gambar ketiga dan gambar kaki *gejug* pada gambar keempat.

Background yang digunakan sama dengan *background* pada halaman sebelumnya berupa panggung yang memiliki tirai berwarna merah dan terdapat ukiran di sisi kanan dan tirai. Pada bagian latar belakang tirai menggunakan warna hitam dan kuning pada bagian bawah sedangkan bagian lantai panggung menggunakan warna coklat.

Pada teks “Sindet” menggunakan font *Hobo STD* berwarna jingga dan outline berwarna merah. Pada bagian teks pengertian dari gerakan *sindet* sendiri menggunakan font *Agency FB Bold* berwarna hitam dan *outline* berwarna putih. Bagian *background* teks terdapat bentuk lingkaran yang berwarna putih transparan.

4.3.13.3 Analisis Karya

a. Aspek Teknik

Ilustrasi pada buku pengenalan gerakan dasar tari Gambyong ini diawali dengan menggunakan teknik manual, dimana penulis menggunakan pensil mekanik diatas kertas untuk membuat *roughsketch* berupa penari Gambyong, gerakan satu sampai empat. Kemudian hasil dari *roughsketch* tersebut disempurnakan dengan teknik digital menggunakan software *Paintool SAI* untuk merapikan *roughsketch* di *trace* menggunakan mouse sehingga menghasilkan *sketch* yang lebih detail. *Sketch* yang telah selesai dalam bentuk digital, kemudian tahap selanjutnya adalah peletakan background, dan penataan layout antara ilustrasi dan teks menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.



Gambar 4.40 Skema perancangan ilustrasi gerakan *sindet*

b. Aspek Estetis

Unsur garis yang terdapat pada halaman sindet adalah kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus terdapat pada pinggir ukiran berupa persegi panjang dan dinding bagian bawah yang ada dibalik tirai. Selain garis lurus pada halaman ini terdapat garis lengkung berupa ukiran yang ada di samping tirai dan ilustrasi penari Gambyong beserta kostum dan perhiasan yang dikenakan.

Keseimbangan yang terlihat pada halaman ini adalah keseimbangan asimetris. Keseimbangan asimetris ini terdapat pada susunan bentuk oval pada *background* potongan tubuh tahapan gerakan *debeg*, teks *debeg*, dan pengertian gerakan debet yang ada di sisi kiri atas sampai sisi kanan halaman. Ilustrasi berupa penari Gambyong diletakkan pada sisi kanan halaman yang ditampilkan *full body*. Karakter penari Gambyong ini menjadi *point of interest* pada halaman ini, karena objek karakter penari Gambyong yang digambarkan lebih besar dan *full body* yang berada di tengah tirai dan hiasan ukiran yang ada di samping tirai.

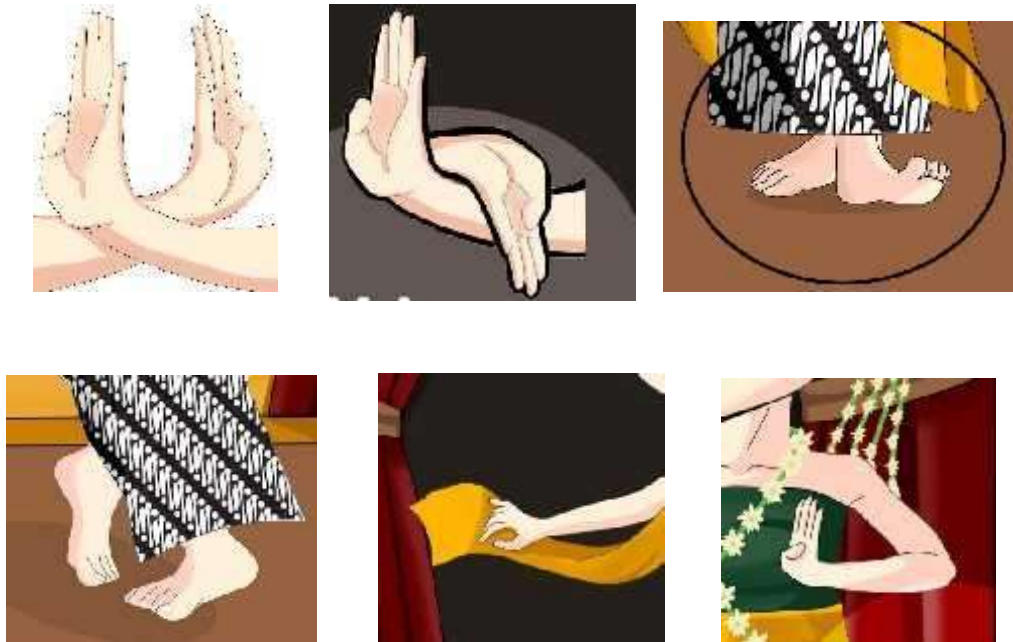
Warna yang digunakan pada halaman ini adalah warna *gelap* pada background berupa dinding berwarna hitam dan tirai yang berwarna merah tua. Selain warna gelap, penulis menggunakan warna cerah pada karakter penari Gambyong. Seperti warna kulit yang cerah pada karakter penari, kostum yang dikenakan berupa *kemben* berwarna hijau, sampur menggunakan kuning keemasan dan coklat, warna kuning untuk *cundhuk jungkat*, *cundhuk mentul* dan bros yang ada di sampur. Bunga melati menggunakan warna putih dan hijau muda dan bunga mawar menggunakan warna merah. Untuk bagian tubuh menggunakan warna kulit pada umumnya yang diberi gelap terang untuk memberikan kesan cahaya, rambut

berwarna hitam dan mata berwarna coklat dan hitam. Wajah pada karakter diberi pipi yang kemerahan untuk memberikan kesan manis, bibir yang merah dan bulu mata yang dibuat lentik untuk memberikan kesan cantik. Pada *background* menggunakan warna dominan gelap seperti merah tua pada tirai dan hitam pada dinding, warna abu-abu pada pinggir ukiran yang memiliki fungsi untuk menampilkan karakter agar terlihat jelas. Warna yang digunakan pada teks adalah warna hitam dengan *outline* berwarna putih dan bentuk oval berwarna putih transparan pada *background* teks.

Penggunaan yang digunakan penulis pada ilustrasi buku ini adalah kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk mata pada karakter dan kepala yang dibuat agak besar dari bentuk kepala pada umumnya. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan keceriaan dan kesesuaian karya buku ilustrasi untuk anak karena anak-anak tertarik untuk membaca karena memiliki intensitas warna yang terang. Selain itu pewarnaan yang memiliki gelap terang pada *drapery* sampur, *kemben*, dan jarik yang dikenakan menimbulkan ilustrasi semakin detail. Pada halaman *sindhet* ini pada bagian sampur dibuat dinamis seperti sampur yang sedang dikibaskan ke arah samping dan tangan sebelah kiri melakukan gerakan *ngrayung* dan kaki kiri dibuat seperti melakukan gerakan *gejug*. Selain berupa ilustrasi karakter yang melakukan gerakan *sindet*, penulis juga menampilkan tahapan gerakan *sindet* dengan menunjukkan potongan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.

c. Aspek Ilustratif

Penciptaan halaman *sindet* ini menggunakan referensi berupa dokumentasi foto wanita yang melakukan gerakan dasar tari Gambyong berupa *sindet* yang divisualisasikan dengan pendekatan kartunal. Ilustrasi tersebut merupakan ilustrasikan langkah-langkah gerakan. Gerakan pertama merupakan gerakan posisi tangan *ngrayung* yang disilangkan, sehingga penulis mengilustrasikan gambar berupa tangan penari yang melakukan gerakan gerakan pertama. Kemudian gerakan kedua merupakan gerakan memutar tangan yang *ngrayung* tadi ke luar, sehingga penulis menggambarkan tangan yang sedang melakukan gerakan kedua. Selanjutnya gerakan ketiga adalah gerakan *debeg* pada kaki, sehingga penulis menggambarkan potongan kaki yang melakukan gerakan *debeg*. Gerakan keempat merupakan gerakan *gejug* pada kaki kiri, sehingga penulis mengilustrasikan potongan kaki yang melakukan gerakan *gejug*. Gerakan kelima adalah gerakan *seblak* tangan kanan, sehingga penulis mengilustrasikan penari Gambyong yang sedang melakukan gerakan *sindet*, dimana kaki kiri penari melakukan gerakan *gejug*, tangan kiri *ngrayung* dan sejajar dengan dada, dan tangan kanan melakukan *seblak* pada sampur sebelah kiri. Wajah dan badan penari menghadap $\frac{3}{4}$ samping kiri.



Gambar 4.41 Ilustrasi gerakan 1,2,3,4, dan 5 dan posisi tangan pada gerakan *sindheth*

Hiasan pada kepala berupa bunga mawar merah menggambarkan keanggunan dan kecantikan seorang gadis dan memikat penonton. *Cunduk mentul* yang dipasang pada bagian kanan kepala berbentuk bunga yang terbuat dari logam dan terdapat permata yang akan bergerak ketika seorang menari memiliki makna bahwa seorang wanita harus memiliki sifat yang luwes dan lentur. Selain itu *cunduk mentul* ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah. Rangkaian bunga melati yang terdapat pada kepala dan melati yang dikalngkan pada leher dan pinggang penari memiliki makna bahwa melati memiliki makna kesucian dan ketulusan dan keanggunan yang sederhana wanita Jawa.

Pakaian yang digunakan berupa *kemben*, sampur, dan jarik batik. Pakaian yang digunakan sangat sederhana namun tetap terlihat anggun. Busana yang dikenakan menggunakan warna hijau, sampur berwarna kuning. Warna hijau dan

kuning merupakan warna bendera pada masa Mangkunegaran. Warna hijau memiliki makna kesuburan dan warna kuning melambangkan terang, keagungan, kebijaksanaan, dan kewibawaan. Motif batik parang yang dikenakan oleh karakter memiliki makna tidak mudah menyerah dan jalinan yang tidak pernah putus.

Pada bagian *background* menggunakan latar berupa panggung yang biasanya digunakan oleh penari gambyong untuk menari. Terdapat tirai berwarna merah tua dan terdapat ukiran berbentuk sulur yang menghiasi di pinggir masing-masing tirai sehingga menampilkan bentuk seperti pendopo. Ukiran sendiri merupakan salah satu kerajinan kriya yang umumnya dikembangkan di daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Ilustrasi buku yang berjudul “Ayo Belajar menari, Pengenalan Gerakan Dasar Tari Gambyong untuk Anak” merupakan buku yang berisi tentang tahapan dan pengertian dari gerakan dasar yang ada pada Tari Gambyong.

Buku ini berisikan 13 gerakan dasar Tari Gambyong berupa: *nyekiting, ngrayung, mentang, kebyok, kebyak, seblak srisig, embat, debeg, gejug, mendhak,* dan *sindet* yang dikemas dengan peng gayaan kartunal yang terlihat pada pemilihan warna yang cerah dan mendistorsikan bentuk karakter. Warna cerah pada karakter dipilih untuk menampilkan kesan keceriaan yang sesuai dengan sifat anak yang ceria. Selain itu mengikat daya tarik anak terhadap buku.

Ilustrasi dibuat dengan teknik digital. Tahapan awal menggunakan teknik manual, dengan alat pensil pada keta s a4. Proses selanjutnya menggunakan *software* berupa *Paintool SAI* untuk membuat ilustrasi, *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop* untuk menghasilkan *layout* yang baik dengan bantuan menggunakan perangkat keras berupa laptop *Lenovo G40* dan *mouse*.

Buku ini bertujuan untuk mengedukasi anak usia sekolah minimal umur 10 tahun tentang gerakan dasar tari Gambyong. Proyek studi ini diharapkan menjadi media pembelajaran anak untuk lebih mengenal gerakan dasar tari Gambyong.

5.2 Saran

Buku cerita anak ini setidaknya dapat dibaca oleh anak pada usia diatas delapan tahun sebagaimana tujuan buku ini dibuat. Penulis juga berharap orang tua bisa mengajak dan membimbing anak untuk mempraktekkan dan belajar bersama tentang gerakan dasar tari gambyong ini.

Dengan adanya buku ini diharapkan dapat dijadikan upaya untuk melestarikan budaya kepada penerus bangsa agar budaya yang ada di Indonesia ini tidak punah atau diambil oleh negara asing sehingga budaya dan tradisi yang ada di Indonesia tetap lestari.

DAFTAR PUSTAKA

- Jazuli. 2008. *Pendidikan Seni Budaya Suplemen Pembelajaran Seni Tari*. Semarang: UNNES PRESS
- _____. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Semarang: Unesa University PRESS
- _____. 2016. *Peta Dunia Seni Tari*. Semarang: CV. Farishma Indonesia
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Kusumohamidjojo, Budiono. 2000. *Kebhinekaan Masyarakat Indonesia Suatu Problematik Filsafat Kebudayaan*. Jakarta: PT Gramedia
- Muharrar, Syakir. 2003. *Bahan Ajar Mata Kuliah Menggambar Ilustrasi*. Semarang: UNNES Press
- Prabowo, Wahyu Santosa, dkk. 2007. *Sejarah Tari Jejak Langkah Tari di Pura Mangkunagaran*. Surakarta: ISI Surakara dan Cv Efek Design
- Ross, Robert. 1963. *Illustration Today*. Scraton, Pennsylvania: International Textbook Company
- Salim, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi, Esensi-Sang Ilustrator-Lintasan-Penilaian*. Yogyakarta: Percetakan Sunrise
- Setiawati, Edi. 2008. *Keindonesiaan dalam Budaya*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra
- Soedarso, Sp. 1990. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: STSRI.
- Soedarsono, R.M. 1998. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

- Sugiarto, Eko. 2017. *Perwujudan Estetis Seni Ornamen Masjid Peninggalan Walisanga di Jawa Tengah*. *Imajinasi Jurnal Seni* 11(2):107
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Seni, Kupulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dictiart Laboratory
- Widiastuti. 2013. *Analisis SWOT Keragaman Budaya Indonesia*. *Jurnal Ilmiah WIDYA* 1(1):9-10 (diakses pada 16 maret 2019 pada pukul 10.23 WIB)
- Widiastutieningrum, Sri Rochana. 2011. *Sejarah Tari Gambyong Seni Rakyat Menuju Istana*. Surakarta: ISI Press Surakarta
- Widodo, dkk. 1987. *Seni Rupa*. Klaten: PT. Intan

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SURAT KEPUTUSAN



UNNES

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 Nomor: 3398/UN37.1.2/DK/2019

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2018/2019

Menimbang : Bahwa untuk mempermudah 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 20 Maret 2019

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan mengesakan 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 : RIZQIA DINUL ULYA FIRDAUSI

NIM : 2401415040

Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Pend. Seni Rupa

Topik : Tari Tradisional Indonesia Sebagai Ide dalam Berkarya Seni Lukis Stilet

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG

PADA TANGGAL : 20 Maret 2019

DEKAN



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

Tembusan

1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

UNNES
 2401415040
 FM-03-AND-24/Rev. 00

LAMPIRAN 2
BIODATA



- | | |
|--------------------------|--|
| 1. NIM | : 2401415040 |
| 2. Nama | : Rizqia Dinul Ulya Firdausi |
| 3. Prodi | : Pendidikan Seni Rupa |
| 4. Jurusan | : Seni Rupa |
| 5. Fakultas | : Fakultas Bahasa dan Seni |
| 6. Jenis Kelamin | : Perempuan |
| 7. Agama | : Islam |
| 8. Golongan Darah | : B |
| 9. Tempat, Tanggal Lahir | : Sungailiat, 25 Juni 1997 |
| 10. Nama Ayah | : H Abdul Wahib |
| 11. Nama Ibu | : Hj. Dra Nihlatin Nisa |
| 12. Alamat | : Jl. Jendral Sudirman, Gg Kencana No. 18 A,
Parit Padang |
| 13. Kecamatan | : Sungailiat |
| 14. Kabupaten | : Bangka |
| 15. Kode Pos | : 33215 |

16. Provinsi : Bangka Belitung
17. Nomor HP : 089517427803
18. Email : rizqiadinul@students.unnes.ac.id
19. Pendidikan :
- | | |
|----------------------------|-------------------|
| SDN 5 BANGSRI | Lulus 2009 |
| MTS HASYIM ASY'ARI BANGSRI | Lulus 2012 |
| MA HASYIM ASY'ARI BANGSRI | Lulus 2015 |
| UNNES | Jurusan Seni Rupa |

LAMPIRAN 3
ATRIBUT PAMERAN
POSTER PAMERAN



UNDANGAN PAMERAN



Undangan Depan



Undangan Belakang

X-Banner Pameran

PAMERAN PROYEK STUDI

**Penciptaan Buku
Pengenalan Gerakan
Dasar Tari Gambyong
untuk Anak**

Oleh:
Rizqia Dinul Ulya Firdausi
2401415040
Pendidikan Seni Rupa

Tempat:
Gedung B9 Lt. 1
Galeri 1
FBS UNNES

Waktu
25-27 November 2019
09.00-16.00

Pembukaan:
25 November 2019
Pukul 09.00

The banner features a central illustration of a young girl in traditional Gambyong attire, including a yellow and green top, a patterned sarong, and a yellow sash. She has a red flower in her hair and is smiling. The background is a mix of yellow and brown with decorative elements like musical notes and stars. At the bottom left, there are logos for UNNES, FBS, and the project name.

LAMPIRAN 4
DOKUMENTASI PAMERAN



Suasana Pembukaan Pameran



Suasana Galeri Pameran



Dosen Mengapresiasi Karya



Foto Bersama Ketua Jurusan Sekaligus Dosen Pembimbing



Dialog Dengan Pengunjung



Mahasiswa Mengapresiasi Karya