

PENCIPTAAN ILUSTRASI BUKU
CERITA BUGIS KLASIK
“LA WELLE”

PROYEK STUDI

Diajukan Dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1 untuk
Mencapai Gelar Sarjana



Oleh

Andi Murthada Fadli M

2411416034

Jurusan Seni Rupa

JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2021

HALAMAN PENGESAHAN

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

Hari : Selasa

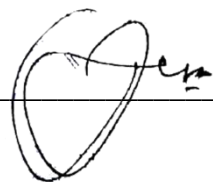
Tanggal : 19 Januari 2021

Panitia Ujian Proyek Studi

1. Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.

NIP 197804112005011001



2. Sekertaris

Mujiyono, S.Pd., M.Sn.

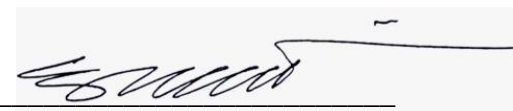
NIP 196202211989012001



3. Penguji I

Dr.Eko Sugiarto, S.Pd.,M.Pd.

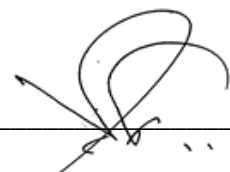
NIP 198812122015041002.



4. Penguji II

Gunadi, S.Pd., M.Pd.

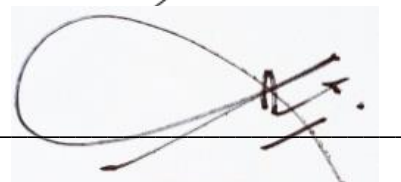
NIP 198107012006041001



5. Penguji III/Pembimbing I

Dr. Syakir, M.Sn.

NIP 196505131993031003



Mengetahui



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.

NIP 197804112005011001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Andi Murthada Fadli M

NIM : 2411416034

Prodi/ Jurusan : Desain Komunikasi Visual / Seni Rupa

Proyek Studi “Penciptaan Ilustrasi Buku Cerita Bugis Klasik “La Welle” ” merupakan karya yang saya buat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana, laporan proyek studi ini benar – benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau sepenuhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 29 Desember 2020

Yang membuat pernyataan,



Andi Murthada Fadli M

NIM. 2411416034

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

"Ride along the way to the destination line, kick the gas up and get all the fallen good fruits on the road"

- The driver (2020)

Proyek Studi ini saya persembahkan untuk :

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala Karunia-Nya, dalam memberikan saya kesehatan dan rezeki untuk mewujudkan proyek studi ini kupersembahkan kepada :
Diriku dan kawan – kawan mahasiswa lainnya yang telah banyak berusaha dan bekerja keras sebaik mungkin dan dengan sabar menjalankan tuntutan dan harapan keluarga dalam mendapatkan gelar sarjana ini.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT, atas berkat rahmat serta hidayahNya karena laporan proyek studi dengan judul **”PENCIPTAAN ILUSTRASI BUKU CERITA BUGIS KLASIK “LA WELLE”**” ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan proyek studi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak yang dengan tulus ikhlas memberikan bantuan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Syakir, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. sekaligus Dosen Pembimbing I, yang berkenan membimbing, memberikan pengarahan serta kesabaran dan support yang sebesar – besarnya dengan tulus mendidik dan menjalankan amanah yang begitu luar biasa sehingga laporan ini terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan proyek studi ini.
5. Ibunda ku tercinta Andi Nurqalbi, yang telah memberikan support dan doanya serta dengan sabar menyayangi dan mencintai saya dengan sepenuh hati.
6. Teman – teman seperjuangan dan sekaribku, Ewok, Odot, Bakti, Krisno, Iqbal, dan Renan, teman-teman kos Nikita, Akmala sebagai translator, editor,

mentor dan support sistemku selama mengerjakan proyek studi ini, serta teman-teman Seni Rupa angkatan 2016.

7. Kepada paman saya tercinta Andi Ahmad Yani, S.Sos, M.Si, MPA, M.Sc atas dukungan, nasehat dan menjadi orang yang memberikan buku “Sastras Klasik Bugis” kepada saya yang hingga akhirnya saya implementasikan sebagai subyek proyek studi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu penyelesaian proyek studi ini.

Penulis menyadari bahwa dengan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki, dalam penyajian laporan proyek studi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan laporan ini. Penulis berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis ataupun pihak yang memerlukannya

Semarang, 29 Desember 2020



Penulis

A. Murthada Fadli

SARI

Andi Murthada Fadli M. 2020. **“Penciptaan Ilustrasi Buku Cerita Bugis Klasik “La Welle” ”**.

Proyek Studi. Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Syakir, M.Sn.

Kata kunci: La Welle, Buku Cerita Bergambar, Ilustrasi Digital, Sastra Bugis Klasik.

Proyek ini bertujuan untuk 1) menciptakan buku cerita sastra klasik bugis “Lawelle” melalui karya ilustrasi. 2) Merepresentasikan ide cerita melalui konsep imajinatif dan foto dokumentasi klasik berupa model busana, properti, lingkungan melalui metode desain ke dalam aset desain karakter dan lingkungan yang ada dalam buku cerita. 3) Mengolah objek ilustrasi ke dalam buku cerita menggunakan teknik digital painting, dengan menggunakan software Adobe Photoshop CS6.

Alat yang digunakan berupa WACOM Bamboo One Medium CTL 671 untuk mengeksekusi gambar dengan menyambungkan kabel USB nya ke Laptop Lenovo G40-70 dan beberapa pengerjaan sisanya di lakukan pada Laptop ASUS Tuf Gaming dengan standar bit yakni 64 bit dengan penggunaan jaringan untuk mengakses internet melalui Wifi IndiHome dan jaringan provider 3. Proses penciptaan yang dilakukan dalam proyek studi ini melalui beberapa tahapan – tahapan mulai dari pencarian ide konseptual dengan melakukan penelitian terhadap beberapa gambar dokumentasi budaya dan sejarah serta potret orang – orang bugis pada era klasik kuno, serta melakukan penelitian dengan beberapa buku dan sketsa – sketsa kuno yang merepresentasikan adat dan budaya bugis zaman dulu, setelah itu diolah menjadi desain karakter dan diilustrasikan per scene kedalam buku cerita melalui proses sket, blocking, shading hingga layouting di atas canvas digital berukuran 20x20 cm dengan jumlah ilustrasi isi buku cerita sebanyak 18 ilustrasi dengan masing – masing ilustrasi dibagi menjadi 2 halaman sehingga menghasilkan total 36 halaman isi buku cerita. Corak yang digunakan dalam penciptaan buku cerita ini merupakan corak fantasi dengan teknik realis. Adapun 2 subyek surealistik yang ada pada buku ceerita ini yakni subyek monster ayam raksasa dan ular hitam raksasa.

“La Welle” yang mengisahkan tentang suatu peristiwa atau kejadian di masa lampau yang terjadi di Sulawesi Selatan yang di dalamnya mengandung nilai-nilai moral berupa keikhlasan hati, kebesaran jiwa, amanah dan pantang menyerah, yang secara tidak langsung dapat menjadi edukasi moral untuk para pembacanya khususnya anak umur 7 hingga 12 tahun. Hingga saat ini belum ada yang menciptakan ilustrasi untuk menceritakan salah satu sastra bugis klasik ini ke dalam buku cerita, maka dari itu penulis menciptakan buku cerita La Welle sebagai bentuk pelestarian melalui penyelamatan dokumentatif melalui media visual ilustrasi yang diharapkan dapat diketahui lebih banyak khalayak dan pesan moral yang terkandung di dalam cerita tersebut dapat menjadi media edukatif untuk di turunkan ke anak cucu kelak.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PRAKATA	iv
SARI	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I: PENDAHULUAN	1
1.1 Alasan Pemilihan Tema	1
1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	2
1.3. Tujuan Pembuatan Proyek Studi	5
1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi	5
BAB II: LANDASAN BERKARYA	7
2.1. Cerita Rakyat.....	7
2.1.2. Jenis Cerita Rakyat	8
2.1.3. Fungsi Cerita Rakyat	9
2.1.4. Cerita Rakyat “La Welle”	9
2.2. Buku Cerita	10
2.3. Saduran	12
2.4. Adaptasi	17
2.5. Gambar	18
2.6. Ilustrasi	20
2.6.1. Fungsi Ilustrasi	20
2.7. Digital	22
2.7.1. Penerapan Sistem Digital Dalam Teknik Ilustrasi	24
2.7.2. Jenis – Jenis Teknik Ilustrasi Digital	26
2.8. Unsur Rupa	28
2.9. Media	31
2.9.1. Jenis-Jenis Media.....	31
2.10. Desain Karakter	33

2.11. Anak – Anak dan Remaja Sebagai Target Pembaca Utama	34
BAB III: METODE BERKARYA	36
3.1. Media	36
3.2. Alat	36
3.3. Bahan	37
3.4. Teknik Berkarya	37
3.5. Proses Berkarya	37
3.5.1. Pra Produksi	37
3.5.2. Produksi	48
3.5.2. Pasca Produksi	51
3.6. Bagan Proses Berkarya	53
BAB IV: PEMBAHASAN DAN HASIL PENGKARYAAN	54
4.1. Desain Karakter	54
4.1.1. Lawelle	54
4.1.2. Lamanukke	56
4.1.3, Lamappasianne	58
4.1.4. Ibu	59
4.1.5. Karakter Pendukung	60
4.2. Analisis Ilustrasi	60
1. Ilustrasi 1	60
2. Ilustrasi 2	63
3. Ilustrasi 3	65
4. Ilustrasi 4	67
5. Ilustrasi 5	69
6. Ilustrasi 6	72
7. Ilustrasi 7	74
8. Ilustrasi 8	76
9. Ilustrasi 9	78
10. Ilustrasi 10	80
11. Ilustrasi 11	82

12. Ilustrasi 12.....	84
13. Ilustrasi 13.....	87
14. Ilustrasi 14.....	88
15. Ilustrasi 15.....	90
16. Ilustrasi 16.....	92
17. Ilustrasi 17.....	94
18. Ilustrasi 18.....	96
BAB V: PENUTUP	99
5.1 Kesimpulan	99
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	107
1. Referensi Dasar Karakter dan Properti Pada Buku Cerita Lawelle	107
2. Dikumen Naskah Asli Cerita “La Welle”	110
3. Event Online (Q&A) , Fan Art, dan Diagram Perkembangan Pameran Online Melalui Instagram	119

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Indonesia merupakan negara yang memiliki ribuan pulau dan banyak suku serta bahasa yang beragam, banyak nilai – nilai moral dan kebudayaan luhur yang ada sejak dulu membuat banyak karya sastra dalam bentuk cerita rakyat yang tersebar secara lisan. Pada zaman dahulu, cerita rakyat berpindah dari mulut ke mulut, serta secara turun temurun dari orang tua ke anak dan begitu seterusnya (Utomo, 2008:2).

Penyebaran cerita rakyat secara lisan, tidak begitu saja dapat melestarikan keberadaannya. Hal ini disebabkan tidak semua orang pandai dan mau bercerita, akibatnya cerita rakyat mulai hilang kelestariannya. Cerita rakyat barangkali sekadar dianggap sebagai mitos lama, fantasi, atau dongeng yang ketinggalan zaman. Perhatian terhadap cerita rakyat seakan menjadi urusan untuk peneliti, dosen, sastrawan, seniman, dan budayawan dengan misi penyelamatan secara dokumentatif (Anonim, 2009). Cerita-cerita rakyat yang ada saat ini, boleh dibilang sekadar eksis dalam kelompok masyarakat kecil yang masih sanggup untuk menuturkan atau mengisahkannya dalam bentuk lisan. Dalam perkembangannya, eksistensi cerita rakyat pun mulai menemukan peralihan dalam bentuk tulisan (buku) dengan pemakluman, ada persepsi dan apresiasi berbeda ketimbang ketika dilisankan (Adicita, 2011).

Selain Malin Kundang, masih banyak lagi cerita – cerita rakyat yang perlu diketahui dari luar pulau Jawa. Banyak juga cerita rakyat yang menarik untuk ditelusuri. Sulawesi Selatan terkenal dengan suku bugis – makassarnya yang sejak dulu telah mendominasi pertumbuhan dan pengembangan literasi khususnya dalam bidang sastra. Di Bugis sendiri terdapat banyak karya – karya sastra kuno yang tersebar dan memberikan pengaruh banyak dalam pembentukan kebudayaannya. Salah satunya ialah karya sastra kuno I Laga Ligo yang panjang ceritanya

mengalahkan Mahabarata, beberapa dokumen aslinya (*surek*) berada di Museum I Laga Ligo Benteng Fort Rotterdam di Makassar dan sebagian lagi berada di Universitas Leiden di Belanda. Selain I Laga Ligo banyak cerita rakyat yang terkenal dalam kalangan masyarakat Bugis yang kini mulai hilang kelestariannya namun diantaranya masih ada yang terselamatkan oleh para peneliti, dosen, sastrawan, seniman, dan budayawan melalui penyelamatan secara dokumentatif.

Walaupun begitu, penyelamatan secara dokumentatif juga tidak cukup efektif untuk melestarikan sebuah cerita rakyat, perlu adanya sebuah media yang mengemas cerita tersebut agar lebih diingat, menarik untuk dibaca dan dapat disebar luaskan, ilustrasi merupakan media visual yang tepat untuk mewujudkan hal tersebut, tidak hanya pembaca mengerti isi ceritanya tetapi penyampaian cerita ke dalam bentuk ilustratif yang dapat menciptakan imaji secara visual dapat membantu pembaca memahami suasana, bentuk tokoh dan komponen – komponen lainnya yang ada dalam buku cerita.

Selain I Laga Ligo terdapat juga sastra bugis klasik “La Welle” yang mengisahkan tentang suatu peristiwa atau kejadian di masa lampau yang terjadi di Sulawesi Selatan, di dalamnya mengandung nilai-nilai moral berupa keikhlasan hati, kebesaran jiwa, amanah dan pantang menyerah, yang secara tidak langsung dapat menjadi edukasi moral untuk para pembacanya khususnya anak umur 7 hingga 12 tahun. Hingga saat ini belum ada yang menciptakan ilustrasi untuk menceritakan salah satu sastra bugis klasik ini ke dalam buku cerita, maka dari itu penulis menciptakan buku cerita La Welle sebagai bentuk pelestarian melalui penyelamatan dokumentatif melalui media visual ilustrasi yang diharapkan dapat diketahui lebih banyak khalayak dan pesan moral yang terkandung di dalam cerita tersebut dapat menjadi media edukatif untuk di turunkan ke anak cucu kelak.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Karya seni ilustrasi memiliki beragam jenis, buku cerita bergambar merupakan salah satu bagian dari karya seni ilustrasi. Istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari Bahasa

Latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Muharrar (2003: 2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik, sedangkan dalam arti luas ilustrasi didefinisikan pula sebagai gambar yang bercerita.

Media komunikasi merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari komunikator kepada audiens. Ada empat macam jenis media komunikasi, yaitu media audio seperti *sound effect* atau musik. dan media audio visual seperti video dan media visual yakni media yang tersampaikan melalui indera pengelihatan seperti foto, media cetak seperti brosur, koran , buku. Media cetak merupakan media informasi yang sejak dari dulu telah ada dan bertahan lama, selain sifatnya yang dokumentatif ia juga bersifat sebagai media kolektif, di era digital saat ini, media cetak mungkin mulai tersisihkan baik dalam segi kecepatan dalam peyebaran informasi maupun efektifitas visual, namun media cetak saat ini masih banyak diminati karena dapat dijadikan dokumentasi atau koleksi dalam bentuk fisik yang dapat bertahan lama dan mempunyai nilai sentimental tersendiri terhadap peminat dan pembacanya. Penulis berharap karya buku cerita ini dapat dijadikan koleksi para pembacanya kelak agar dapat diceritakan kepada anak – anak atau keturunan mereka selanjutnya dan dapat menjadi dokumen yang dapat bertahan lama dan menjadi bentuk fisik sentimental yang mendalam bagi para pembacanya, maka dari itulah penulis memilih media cetak dalam bentuk buku cerita sebagai media berkarya.

Buku cerita bergambar merupakan media yang bersifat sederhana, mudah, jelas, dan memiliki nilai kreatif bagi pembacanya. Buku cerita bergambar dapat menjadi suatu media dalam menyampaikan pesan melalui cerita dengan disertai ilustrasi gambar maupun teks (Bunata, karpetbiru.multiplay.com, 2016). Dalam hal ini ilustrasi lebih mempunyai peran yang penting dalam pembuatan buku cerita bergambar, selain untuk menjadi media untuk memvisualkan teks untuk merangsang pembaca untuk berimajinasi dan turut merasakan apa yang terjadi dalam cerita yang

dibaca. Ilustrasi juga dapat berfungsi untuk meningkatkan minat baca para pembaca, khususnya generasi muda saat ini lebih cenderung tertarik dengan buku yang memiliki nilai estetis dan gambar yang menarik.

Penyampaian pesan melalui metode yang kreatif dalam media visual dapat digunakan dalam berbagai bermacam bentuk perancangan visual yang menarik dalam sebuah buku cerita salah satunya perancangan desain cover yang memiliki peran paling penting dalam sebuah buku. Cover merupakan suatu fisik pada sebuah buku yang paling pertama dinilai oleh para pembaca atau customer, Penulis berusaha menciptakan sebuah cover yang memiliki warna terang dan hangat yang secara tidak langsung agresif dalam mendapatkan perhatian para pembaca khususnya pada anak umur 7 hingga 12 tahun. Penetapan dan perhitungan desain cover akan sangat berpengaruh apalagi dengan penciptaan konsep visual kreatif dan menarik.

Dibanding gaya gambar yang lucu dan menggemaskan untuk sebuah buku cerita anak penulis lebih memilih gaya gambar realis semi kartun dalam buku cerita La Welle. Perlu diingat beberapa buku cerita anak saat ini masih banyak yang memiliki gaya ilustrasi realis dan masih banyak diminati salah satu contoh yakni beberapa buku ensiklopedia dan beberapa buku cerita nabi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan dan menanamkan sebuah keyakinan pada anak bahwa hal – hal yang ia lihat di dalam buku cerita merupakan hal yang nyata yang diperkuat dengan gaya gambar dalam buku tersebut. Tidak hanya itu gambar realis juga dapat memberikan kesan yang mudah diingat karena bentuknya yang mengadaptasi bentuk nyata yang kita lihat sehari – hari, penulis berusaha menanamkan poin poin ini kedalam buku cerita La welle dengan mengemasnya lebih modern dengan mengkolaborasikan gaya ilustrasi realis dan kartunal untuk menciptakan sebuah suasana nyata yang dapat dirasakan para pembaca namun tetap menarik dibaca dengan gaya yang sedikit menonjol pada sebuah gaya kartunal khususnya beberapa penerapan teknik *shading* yang terlihat simpel namun memiliki keragaman warna

yang cerah, hal ini diterapkan oleh penulis mengingat pembaca yang menjadi target kebanyakan anak- anak.

1.3. Tujuan Pembuatan Proyek Studi

Tujuan pembuatan proyek studi dengan judul “Penciptaan Ilustrasi Buku Cerita Bugis Klasik “La Welle” adalah sebagai berikut :

1. Menuangkan ide serta kreativitas penulis ke dalam karya ilustrasi buku cerita rakyat Bugis klasik “La Welle”.
2. Sebagai salah satu cara mencari pengalaman kreatif dan estetis dalam proses berkarya seni melalui gambar ilustrasi dengan teknik digital, khususnya dalam pembuatan buku cerita
3. Menghasilkan karya ilustrasi buku cerita, ukuran untuk hasil akhir 20x20 cm dalam bentuk buku cerita, menggunakan teknik digital painting.
4. Menciptakan sebuah brand melalui karakter La Welle yang dapat dikembangkan dan dipopulerkan ke dalam berbagai media.
5. Menciptakan buku cerita La Welle sebagai bentuk pelestarian melalui penyelamatan dokumentatif melalui media visual ilustrasi yang diharapkan dapat diketahui lebih banyak khalayak dan pesan moral yang terkandung di dalam cerita tersebut dapat menjadi media edukatif untuk di turunkan ke anak cucu kelak.

1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi

Adapun manfaat yang di dapat dari pembuatan proyek studi yang berjudul “Penciptaan Ilustrasi Buku Cerita Bugis Klasik “La Welle”” ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, dapat digunakan sebagai bentuk dokumentasi dalam perjalanan kreatifnya dan berguna sebagai referensi dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi penulis dalam pembuatan karya ilustrasi di kemudian hari serta dapat menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan keterampilan dalam bidang gambar ilustrasi dengan teknik modern yakni

teknik digital dan untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai mahasiswa di Universitas Negeri Semarang.

3. Bagi lembaga akademik, diharapkan karya ini dapat digunakan sebagai pengembangan wawasan mahasiswa Jurusan Seni Rupa dalam menciptakan karya buku cerita bergambar lainnya dikemudian hari dan dapat di gunakan sebagai referensi di Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
2. Bagi para desainer/ilustrator, dapat menjadi referensi dalam berkarya dalam penciptaan dan pengembangan karya ilustrasi digital maupun buku cerita rakyat dengan unsur nusantara atau budaya local dalam karyanya yang nantinya dapat dinikmati oleh masyarakat pada umumnya.
4. Bagi pembaca, diharapkan karya ini dapat menghibur pembaca dan tentunya pembaca dapat memetik pesan moral, wawsan dan pengetahuan yang ada dalam buku cerita ini serta dapat mengenal budaya dan cerita rakyat lain yang berada di Nusantara khususnya di luar pulau Jawa.
5. Bagi masyarakat Indonesia khususnya Suku Bugis - Makassar, diharapkan karya proyek studi ini dapat membantu mengembangkan dan melestarikan cerita rakyat nusantara untuk menjaga kekayaan sastra dan budaya luhur kepada generasi – generasi baru yang akan datang untuk mencegah karya sastra klasik ini dari kepunahan.

BAB II

LANDASAN BERKARYA

2.1. Cerita Rakyat

Folklor berasal dari bahasa Inggris yakni *Folklore*. Kata folklore adalah kata majemuk yang berasal dari dua kata dasar folk dan lore. Folk yang sama artinya dengan kata kolektif. Menurut Alan Dundes, folk adalah sekelompok orang yang memiliki ciri - ciri pengenal fisik atau kebudayaan yang sama serta mempunyai kesadaran kepribadian sebagai kesatuan masyarakat. Dengan kata lain folk bisa diartikan sebagai Rakyat Bangsa. Sedangkan lore berarti tradisi atau adat (Endraswara, S, 2013: 1).

Definisi Folklor secara keseluruhan adalah kebudayaan suatu kolektif, yang yang tersebar dan diwariskan turun temurun secara tradisional dalam versi yang berbeda (Danandjaja, J, 1984: 2). Hal yang sama diutarakan oleh Endaswara menurutnya cerita rakyat merupakan genre folklor lisan yang diceritakan secara turun. Ada sangat banyak sekali kategori daripada cerita rakyat. Namun pada dasarnya, cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan besar, diantaranya: Mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*) (Bascom, 1965, terjemahan, Danandjaja, J, 1984: 50). Menurut Danandjaja (dalam Pamungkas, 2010:31) cerita rakyat atau folklore memiliki beberapa ciri pengenal yang membedakannya dengan kesusastraan tertulis, yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yaitu disebarkan atau diwariskan melalui kata-kata dari mulut ke mulut dari satu generasi ke generasi berikutnya,
- b. Ada dalam versi yang berbeda-beda, hal ini diakibatkan oleh cara penyebaran dari mulut ke mulut, bukan melalui tulisan atau rekaman. Walaupun demikian perbedaannya, pada umumnya hanya terletak pada bagian luarnya saja, sedangkan bentuk dasarnya masih tetap bertahan,

- c. Biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola, yakni menggunakan kata-kata klise, ungkapan-ungkapan tradisional, ulangan-ulangan, dan kalimat-kalimatnya atau kata pembukaan dan penutup yang baku,
- d. Menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Hal ini disebabkan karena penciptanya sudah tidak diketahui lagi oleh orang, sehingga setiap anggota kolektif merasa memilikinya,
- e. Mempunyai kegunaan atau fungsi dalam kehidupan kolektifnya, antara lain mempunyai kegunaan sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi,
- f. Pada umumnya bersifat polos dan lugu.

2.1.2. Jenis Cerita Rakyat

1. Mite(*Myth*)

Menurut Bascom, mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta suci oleh yang memiliki cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. (Danandjaja, J, 1984: 50)

2. Dongeng (*folktale*)

Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan. (Danandjaja, J, 1984: 83-84).¹¹Universitas Pasundan

3. Legenda (*Legend*)

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang memiliki cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh pernah terjadi. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler (Keduniawian). Terjadi pada masa yang belum terlalu lampau dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda ditokohi manusia walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, dan seringkali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib. Legenda sering kali dipandang sebagai “sejarah” kolektif (*folk history*), walaupun “sejarah” itu tidak tertulis dan telah mengalami distorsi, sehingga seringkali dapat jauh berbeda dari cerita aslinya. (Danandjaja, J, 1984: 66).

Jadi dapat disimpulkan bahwa legenda memang erat dengan sejarah kehidupan di masa lampau meskipun tingkat kebenarannya seringkali tidak bersifat murni. Legenda bersifat semihistoris (Rukmin, D, 2009: 37). Secara lebih terperinci, Brunvand menggolongkan legenda ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) legenda keagamaan (*religious legend*), (2) legenda alam gaib (*supernatural legend*), (3) Legenda perseorangan (*personal legend*), (4) legenda setempat (*local legend*). Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa cerita La Welle termasuk ke dalam dua kategori yakni legenda perseorangan (*personal legend*) karena memiliki tokoh utama yang sangat mendominasi cerita, walaupun begitu dikarenakan legenda nya muncul di tanah Bugis Wajo maka cerita La Welle juga dapat dikategorikan dalam legenda setempat (*local legend*).

2.1.3. Fungsi Cerita Rakyat

Banyak sekali fungsi yang menjadikan folklore terutama yang lisan dan sebagian lisan sangat menarik serta penting untuk diselidiki ahli-ahli ilmu masyarakat dan psikologi kita dalam rangka melaksanakan pembangunan bangsa kita. Fungsi-fungsi itu menurut William R. Bascom ada empat, yaitu : (a) Sebagai sistem proyeksi, yakni sebagai alat pencermin angan-angan suatu kolektif (b) Sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan (c) sebagai alat pendidikan anak (d) Sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya (Danandjaja, J, 1984: 18-19).

Sementara jika dikaji lebih mendalam, cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tapi juga merupakan sarana untuk mengetahui (1) asal usul nenek moyang, (2) Teladan para pendahulu kita, (3) hubungan kekerabatan (silsilah), (4) Asal mula tempat, (5) Adat istiadat (6) Sejarah benda pusaka (Rukmin, D, 2009: 43).

2.1.4. Cerita Rakyat “La Welle”

La Welle merupakan salah satu cerita rakyat yang terdapat dalam buku Sastra Bugis Klasik cerita ini biasanya dibawakan pada acara adat, maupun hiburan yang diiringi dengan alat musik kecapi. Setelah bercerita, pencerita menyampaikan amanat yang terkandung dalam cerita tersebut (Azizah, 1999:46). Amanat-amanat ini

biasanya mengandung nilai sosial, budaya, ekonomi, ideologi, kultur masyarakat Bugis dalam mengarungi kehidupan. Nilai-nilai tersebut dikemas dengan menggunakan bahasa yang menarik. Cerita ini mengisahkan tentang perjalanan seorang anak yang berusaha menegakkan martabat keluarganya. Sepanjang perjalanan banyak rintangan dan tantangan yang menjadi pelajaran bagi si anak. Sampai akhirnya iapun diangkat menjadi raja oleh Raden Daha (Herlina, 2014:174)

2.2. Buku Cerita

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar, setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman (Wikipedia, 2020). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah beberapa helai kertas yang dijilid (berisi tulisan untuk dibaca atau halaman-halaman kosong untuk ditulisi). Boleh dibilang buku merupakan salah satu sumber dari segala sumber, dan wadah dari segala ilmu pengetahuan. Buku juga merupakan salah satu media informasi yang memiliki peran yang sangat penting. Meski sekarang zaman sudah berkembang kian pesatnya di mana teknologi elektronik sudah mendominasi, akan tetapi buku sebagai sumber pengetahuan belum tergantikan.

Ada beberapa jenis buku, salah satunya adalah buku fiksi. Kata fiksi diturunkan dari bahasa latin *ficti*, *fictum*, yang berarti "membuat, membentuk, mengadakan, dan menciptakan". Dengan demikian dapat dianalogikan bahwa kata benda fiksi dalam Bahasa Indonesia secara singkat berarti "sesuatu yang dibentuk, sesuatu yang dibuat, sesuatu yang diciptakan, sesuatu yang diimajinasikan" (Tarigan dalam Sofa, 2010). Istilah fiksi berarti segala narasi dalam bentuk prosa atau sajak dan merupakan karya imajinatif (Minderop, 2005:1). Karya fiksi disebut cerita rekaan karena sebagai karya naratif, isi yang terkandung di dalamnya tidak mengacu pada kebenaran sejarah (Abrams dalam Sofa, 2010). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa buku fiksi merupakan karya hasil imajinatif pengarang atau sebuah khayalan yang tidak tentu kebenarannya.

Kebenaran dalam dunia fiksi mengacu pada keyakinan pengarang terhadap masalah hidup dan kehidupan. Ada beberapa jenis buku fiksi antara lain novel, dongeng, cerpen, fabel, cerita rakyat/ legenda, dll.

a. Novel

Yaitu suatu cerita prosa fiktif dengan panjang tertentu, yang melukiskan para tokoh, gerak, serta adegan kehidupan yang representatif dalam suatu alur atau keadaan (Sofa, 2010). Contoh novel: novel “Supernova” karangan Dewi Lestari, “Ketika Cinta Bertasbih” karangan Habbiburrahman El Shirazy, “Harry Potter” karangan J.K. Rowling, dll.

b. Dongeng

Yaitu prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat (Bascom dalam Danandjaja, 2002:50). Contoh dongeng: dongeng Cinderella, dongeng nenek sihir, dll.

c. Cerita pendek/ cerpen (short story)

Yaitu suatu bentuk prosa naratif fiktif, cerita pendek cenderung padat dan langsung pada tujuannya (Wikipedia, 2020). Contoh cerpen yang terkenal: “An Occurrence at Owl Creek Bridge” oleh Ambrose Bierce, “Yours Truly, Jack the Ripper” oleh Robert Bloch, dll.

d. Fabel

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Depdiknas, 2007:312) fabel merupakan cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisi pendidikan moral dan budi pekerti). Contoh fabel adalah cerita Kancil yang merupakan tokoh utama binatang yang berperan sebagai manusia yang cerdas.

e. Cerita rakyat/ Legenda

Yaitu cerita pada masa lampau yang dimiliki dan menjadi ciri khas setiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam mencakup

kekayaan budaya dan sejarah yang diwariskan turun temurun secara lisan. Contoh cerita rakyat/ legenda: Roro Jonggrang, Timun Mas, Si Pitung, Legenda Danau Toba, dll.

Dalam proyek studi ini, penulis mengambil salah satu jenis buku cerita fiksi yaitu cerita rakyat. Buku cerita rakyat dapat dijadikan sebagai media informasi, untuk menyampaikan suatu cerita kepada pembaca yang di dalamnya menceritakan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau

Buku cerita rakyat yang telah ada akan lebih menarik jika dibumbui dengan gambar sebagai penguat cerita, selain itu gambar juga dapat membuat pembacanya seakan-akan membayangkan bahkan merasakan peristiwa yang terjadi.

2.3. Saduran

Kata Saduran berasal dari kata dasar "Sadur" dan imbuhan pembentuk kata benda "an". Dalam bahasa Inggris, saduran berasal dari kata "sadur"= coating of metal. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Edisi Cetakan Kesembilan Tahun 1997, halaman 859, "Saduran berasal dari kata 'sadur' yang berarti menyepuh(logam emas, perak, dsb); 'saduran' adalah 1. Hasil menyepuh, 2. Hasil menggubah; gubahan bebas dari cerita lain tanpa merusak garis besar cerita; 3. Ikhtisar; ringkasan; laporan dsb."

Soeratno mengatakan Saduran dianggap sebagai perubahan karya dari bentuk aslinya, di sisi lain, bisapula dikatakan sebagai adaptasi dan dipahami sebagai pengolahan kembali suatukarya sastra ke dalam bahasa lain dengan menyesuaikan unsur-unsurnya pada lingkungan budaya sasaran. Adapun dalam kaitannya dengan resepsi, saduran dipahami sebagai pemindahan teks dari satu kode kekode yang lain dan memperlihatkan sebuah proses resepsi (Soeratno, 2011: 83—4)

Haryanto menyebutkan serta menjelaskan beberapa persyaratan dan langkah penyaduran dalam artikelnya pada website kompasiana.com (<https://www.kompasiana.com/hariyantoagoes>), antara lain yakni sebagai berikut :

2.3.1. Prasyarat Penyadur

Untuk menjadi penyadur yang baik ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk antara lain sebagai berikut:

1. Menguasai dengan baik bahasa buku yang akan kita sadur, hal ini merupakan hal yang paling penting dan mutlak, karena tanpa penguasaan bahasa buku yang baik saduran yang kita tulis dapat bermakna ambigu dan keluar dari esensi yang kita maksudkan. Berbeda dengan terjemahan yang kaku saduran lebih fleksibel karena berdasarkan bahasa dan pemahaman kita sendiri tetapi tidak boleh terlepas dari makna sumber yang kita sadur.
2. Memahami gagasan utama karya asal, memahami gagasan ini dapat kita latih dengan mencari tema suatu paragraf atau cerita. Dengan memahami gagasan utama kita telah menemukan inti permasalahan dari bahan yang kita sadur.
3. Menguasai bahasa saduran, penguasaan bahasa saduran erat kaitannya dengan kemampuan bahasa penyadur, cara terbaik untuk melatih penguasaan bahasa saduran ini dapat kita tingkatkan dengan sering membaca buku dan literatur, sehingga kita menjadi kaya akan kosa kata.
4. Memahami aturan penyaduran, aturan yang paling utama dalam penyaduran adalah harus dan wajib untuk mencantumkan sumber asal penyaduran tersebut, hal ini adalah untuk menghindari plagiarisme atau penjiplakan. Untuk meningkatkan kemampuan kita akan aturan penyaduran adalah dengan membaca hasil saduran yang sudah baku dengan hasil saduran kita, sehingga kita mendapatkan gambaran sejauh mana kemampuan kita dalam memahami aturan penyaduran tersebut.

5. Mengetahui berbagai bentuk karya tulis, karya tulis yang ada sekarang sangat beragam jenisnya, tetapi secara garis besar hanya terdiri dari fiksi dan non fiksi. Karya tulis fiksi dapat berupa cerpen, novel, roman dan esai yang dapat kita sadur menjadi suatu rangkuman, ringkasan, ikhtisar dan sebagainya. Sedangkan karya tulis non fiksi yang dapat kita sadur antara lain makalah, skripsi, tesis, kritik artikel dan resensi. Dengan mengetahui ciri dan karakteristik masing-masing kita dapat segera menentukan langkah yang paling tepat dalam penyaduran.
6. Aturan karya tulis, peningkatan kemampuan ini dapat dilakukan dengan belajar melihat berbagai resensi buku tentang aturan penulisan karya tulis yang biasanya dikeluarkan oleh Perguruan Tinggi yang ditujukan untuk pembimbingan penulisan karya ilmiah kepada mahasiswa. Atau dengan melihat dan mempelajari karya tulis saduran yang sudah baku.

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam sudut pandang penulis karya tulis saduran antara lain sebagai berikut:

1. Mengetahui sumber karya saduran, penulis harus mengetahui dengan jelas sumber yang dijadikan rujukan dalam karya tulis yang hendak kita sadur, hal ini dimaksudkan untuk kontrol dalam hasil akhir saduran, jangan sampai hasil saduran yang kita lakukan berbeda maknanya dari sumber aslinya.
2. Kemampuan penyadur dalam menguasai karya asal bahan yang disadur, bagi penulis atau penyadur harus benar-benar menguasai bahan yang akan disadur, hal ini mengandung maksud agar hasil penyaduran benar-benar melalui telaah yang dapat dipertanggung jawabkan.
3. Tujuan dalam penyaduran yang dilakukan oleh penulis, tentunya untuk pengembangan Ilmu pengetahuan bukan untuk plagiarisme.

2.3.2. Langkah-langkah dalam Menyadur

Beberapa langkah dasar dalam menulis karangan saduran yang dapat dilakukan oleh guru antara lain:

1. Membaca dengan cepat dan cermat/ membaca skeming, membaca dengan cermat dengan cepat memerlukan proses untuk dapat menguasainya, dalam mengasah kemampuan ini guru dapat melatihnya dengan membaca cepat suatu cerita kemudian menyusunnya dalam bahasa sendiri secara cepat. Atau dengan mencoba mencari gagasan utama dari suatu paragraf dengan cepat.
2. Gagasan utama dari karya asal yang akan disadur, jika gagasan utamanya sudah ditemukan maka penyadur akan dengan mudah mencari benang merah dari setiap kejadian dan sudut pandang dari karya asal, sehingga akan dengan mudah bagi penulis untuk menyadur dengan bahasa sendiri.
3. Kerangka alur dari karya asal ditulis dalam bentuk iktisar untuk memudahkan penyaduran. Penulisan ikhtisar ini tentunya tidak boleh keluar dari makna karya tulis yang kita sadur.
4. Mengembangkan kerangka alur. Pengembangan kerangka alur seperti kita mengembangkan kerangka karangan menjadi sebuah karangan. Kerangka alur yang sudah ditulis kita kembangkan dengan tanpa menghilangkan esensi dari karya yang kita sadur tersebut.

Dalam proyek studi ini penulis mengkolaborasikan nama tokoh dan alur cerita dalam cerita La Welle dengan dua versi cerita yang berbeda, yakni cerita berdasarkan versi rakyat Wajo yang didokumentasikan melalui website <http://afratlagosi.blogspot.com> dan versi dokumentasi cerita pada buku “Sastra Klasik Bugis” yang ditulis oleh Nur Azizah Syahril, dicetak pada tahun 1999. adapun hal – hal yang mengalami penyaduran adalah sebagai berikut :

1. Pada naskah dokumentasi yang ditulis oleh (Azizah, 1999:46). Nama Lamanukke sebelumnya adalah La Wele, karena nama tersebut tidak memiliki

pembeda maka penulis menggunakan nama Lamanukke yang dimana nama tersebut merupakan tokoh La Wele yang ada pada versi cerita La Welle menurut versi rakyat Wajo.

2. Tokoh La Mappasianne sebenarnya memiliki usia yang tidak jauh dari La Welle pada cerita aslinya, namun untuk menciptakan pesan yang lebih kuat pada cerita, penulis menggambarkan tokoh La Mappasianne sebagai seorang paru baya yang bijaksana.
3. Sesuai cerita aslinya tujuan La Welle dalam perantauannya adalah untuk membalaskan kematian ayahnya dengan membunuh Lamanukke, dan pada akhir cerita, hal tersebut berhasil dilakukan oleh La Welle yang dimana ia berhasil menebas Lamanukke hingga mati, namun hal tersebut disadur ke alur yang lebih dapat diterima oleh norma sosial saat ini yakni dengan mengubah akhir cerita dengan menambahkan sikap perdamaian dan keikhlasan yang dapat dijadikan sebagai teladan dan nilai moral yang lebih baik.
4. Pada akhir cerita di naskah asli, La Welle diangkat menjadi seorang raja di tanah Jawa, namun hal tersebut disadur oleh penulis agar tidak merusak nilai budaya atau merusak realitas silsilah generasi kerajaan yang ada di Jawa. Sehingga penulis memutuskan untuk mengubah akhir pencapaian La Welle dalam cerita yakni mengubahnya menjadi seorang saudagar kaya untuk menciptakan nilai atau makna keberhasilan dan rezeki yang ia dapatkan dari jerih payah, kesungguhan, kemauannya untuk menuntut ilmu atas kemandiriannya untuk belajar ilmu bela diri secara otodidak, dan keikhlasan serta nilai teladan untuk menghormati orang tua yang ia temui selama perjalanannya. Selain itu hal ini berujuan untuk memaksimalkan penyampaian pesan atau makna kepada para pembaca.

2.4. Adaptasi

Menurut Karta Sapoeetra adaptasi mempunyai dua arti. Adaptasi yang pertama disebut penyesuaian diri yang *autoplastis* (*auto* artinya sendiri, *plastis* artinya bentuk), sedangkan pengertian yang kedua penyesuaian diri yang *alloplastis* (*allo* artinya yang lain, *plastis* artinya bentuk). Dalam karya seni, adaptasi lebih merujuk pada perubahan bentuk ataupun media. Hal ini dijelaskan oleh Damono, ia mengatakan Proses pemindahan atau transformasi adalah bagian dari adaptasi, karena menitik beratkan pada sebuah proses perubahan bentuk sebagai hasil kerja. Berkaitan dengan ini, akan terjadi alih wahana (Damono: 2009) yang merupakan sebuah proses perubahan dari satu jenis kesenian ke dalam jenis kesenian lain.

Linda Hutcheon sendiri mendefinisikan kata adaptasi sebagai proses penyesuaian dan interpretasi teks terdahulu ke dalam teks baru dan dapat merujuk kepada tiga hal; pertama, merupakan pemindahan suatu karya yang dikenal dari satu bentuk ke bentuk yang lain, atau dengan kata lain sebuah produk yang berwujud (*process of transposition*). Kedua, adalah sebuah proses kreatif (*process of creation*) yang melibatkan re-interpretasi dan re-kreasi. Ketiga, merupakan sebuah bentuk intertekstualitas. Pada dasarnya adaptasi adalah sebagai sebuah cara untuk menuliskan kembali cerita yang sama tapi dengan sudut pandang yang berbeda (Hutcheon, 2006: 8).

Melalui adaptasi, berbagai bagian dari unsur-unsur dari karya sastra sebelumnya direformulasi, disesuaikan bahkan dihilangkan. Proses adaptasi dapat membatasi atau bahkan disaat yang bersamaan membuka kemungkinan baru dalam bercerita. Namun begitu, membandingkan keduanya tetap menjadi studi penting, terutama dalam kaitannya dengan usaha kita lebih memahami hakikat masing-masing jenis kesenian tersebut (Damono, 2009: 85). Karya hasil adaptasi telah menjadi sebuah karya baru yang utuh, meskipun sering ditemui beberapa komponen yang sama dengan karya sebelumnya. Karya

hasil adaptasi dengan karya asli (karya yang diadaptasi) memiliki nilai yang sama (Boggs, 1991: 219 – 225).

2.5. Gambar

Gambar merupakan sesuatu yang dimunculkan secara figuratif maupun dekoratif dalam arti sesuatu yang digambarkan secara rupa disajikan dengan *imagine* dan kasat mata, menurut Wallschlaenger dan Snyder (dalam Syakir & Mujiono 2007: 4), gambar adalah proses visual untuk menggambarkan atau menghadirkan figur dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pen atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, nada warna, tekstur dan lain sebagainya sehingga mampu memperjelas bentuk image.

Gambar merupakan bagian seni lukis yang perwujudannya lebih menekankan unsur garis. Proses penciptaanya lebih mengutamakan unsur bentuk dan aspek kegunaan (fungsi). Misalnya gambar bentuk, gambar model, gambar ilustrasi, gambar dekorasi, gambar desain, dan gambar arsitektur (Napsirudin, 2000:13). Sedangkan menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus (Apriyanto, 2004: 3). Menggambar dalam arti yang luas, istilah menggambar mencakup segala kegiatan senirupa yang menghasilkan karya dua dimensi. Dengan demikian perkataan gambar meliputi lukisan, karya cetak, foto dan lain-lain. Dalam arti yang sempit, gambar merupakan goresan benda runcing seperti pensil, pena dan pastel pada permukaan bidang datar, seperti permukaan papan tulis, kertas dan tembok (Soehardjo, 1986:4).

Menggambar menurut Apriyanto (2004: 1-4), pada intinya adalah perpaduan ketrampilan (skill), kepekaan rasa (taste), kreativitas, ide, pengetahuan dan wawasan. Apriyanto juga menyebutkan bahwa gambar adalah informasi dan ekspresi, sehingga harus bersifat informatif dan komunikatif. Menggambar adalah cara yang paling mudah dan langsung untuk mengekspresikan pemikiran visual dan persepsi. Dalam menggambar,

dapat dengan menarik dan mengguratkan sebuah pena atau pensil, meninggalkan jejak garis-garis yang ada kaitanya dengan potongan dan struktur dari bentuk-bentuk yang kita pandang sebagai benda nyata atau yang terlihat dalam mata pikiran. Di dalam garis-garis gambar yang tampak, terdapat kandungan pola-pola gerak. Di dalam aktivitas normal dari persepsi visual, kita dapat membaca pola-pola tersebut dan apa yang direpresentasikannya (Ching, 2005: 20).

Sebuah karya yang dihasilkan seseorang dalam menggambar, terlebih dahulu harus memiliki gagasan yang hendak diungkap. Selanjutnya dia harus memiliki keterampilan yang hendak dikuasai. Sering ditemui seorang kecewa dengan gambar yang dibuatnya. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya keterampilan untuk menghasilkan gambar sesuai dengan maksud dan keinginannya (Sakri, 1990:17). Pada dasarnya semua orang bisa menggambar, selama yang bersangkutan mempunyai daya menggambar secara jelas bayangan yang ditimbulkan ingatannya, atau merefleksikan kembali apa yang diamati.

Kemampuan demikian, disertai keinginan yang kuat dan latihan teratur, bila dibarengi teknik menggambar yang terarah (Sumarna: 2007:8). Dalam penciptaannya, untuk membuat suatu gambar terlihat indah, seseorang harus mengetahui unsur-unsur yang diperlukan dalam menggambar. Menurut Sachari (2007:65) unsur-unsur gambar dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu: (1) Titik, (2) Garis, (3) Bidang, (4) Citra. Apriyanto (2004:4) menambahkan, selain titik, garis, bidang dan juga citra, unsur lain yang terdapat dalam gambar adalah arsir dan repetisi. Menurut Sachari (2007:54) segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menulis dapat pula digunakan untuk menggambar, misalnya pensil, spidol, rapido, pena, ballpoint, pewarna (pensil gambar/cat air/cat minyak, cat poster, cat akrilik, cat semprot, pastel). Untuk

menuangkan ide dan pemikiran dan mewujudkannya sebagai suatu gambar, diperlukan media gambar sebagai wadahnya.

2.6. Ilustrasi

Seni merupakan suatu usaha untuk menciptakan sesuatu yang indah-indah yang dapat mendatangkan kenikmatan (Soedarso, 1997:2). Menurut Ki Hajar Dewantara, seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya yang bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Selain itu Widodo (1987: 28) mendefinisikan ilustrasi adalah suatu gambar yang berfungsi menggambarkan, menjelaskan, dan menghiasi suatu teks, bacaan, cerita atau keadaan. menambahkan,

Dalam Webster's New Compact Format Dictionary (dalam Muharrar, 2003), istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Dan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Muharrar, 2003) ilustrasi adalah: 1) gambar untuk memperjelas isi buku, karangan dan sebagainya, 2) gambar, desain atau diagram untuk menghias (misalnya halaman sampul) dan sebagainya, 3) keterangan (penjelasan) tambahan berupa contoh, bandingan dan lain-lain. Berdasar beberapa konsep tersebut, maka penulis menetapkan bahwa proyek studi ini menggunakan konsep pertama.

2.6.1. Fungsi Ilustrasi

Pada dasarnya ilustrasi berfungsi sebagai gambar yang bercerita dan sebagai gambar atau alat bantu lain yang membuat sesuatu seperti ceramah menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat dan lebih menarik (Muharrar, 2003:2). Menurut Salam dalam Ma'sum (2010:21) gambar ilustrasi berfungsi untuk membuat terang dan jelas dengan menunjukkan contoh-contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk gambar, diagram atau memberi hiasan dalam gambar. Menurut Sofyan (2017:15) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan suatu cara untuk menciptakan efek atau memperlihatkan suatu subyek dengan tujuan :

- 1) Fungsi menjelaskan atau membuat terang ide yang tertuang pada naskah atau teks yang merupakan fungsi tradisional seni ilustrasi, baik yang diwujudkan dalam corak naturalistis/realistis maupun berupa gambar skematik/diagram.
- 2) Fungsi mendidik diemban oleh seni ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan berbagai pesan edukatif yang diharapkan dapat menimbulkan kesadaran dalam diri orang tersebut menjadi pribadi yang lebih baik dan bertanggung jawab.
- 3) Fungsi menceritakan secara jelas tampak pada seni ilustrasi berupa cergam atau komik yang menceritakan suatu peristiwa, dongeng, cergam atau roman berupa rangkaian gambar dengan teks sebagai penjelasnya.
- 4) Fungsi mempromosikan atau mempropagandakan suatu ide, peristiwa, jasa, atau produk seperti yang diemban oleh: (1) seni ilustrasi untuk iklan (*advertising illustration*) dalam bentuk leaflet, atau bahan terjilid yang secara khusus dirancang untuk mengajak masyarakat menerima suatu ide atau menggunakan jasa dan produk tertentu yang ditawarkan, (2) seni ilustrasi berupa gambar untuk mempopulerkan suatu ide dengan memasangnya dalam bentuk poster atau pada stiker, baju kaos, kartu pos atau tas belanja tanpa disertai teks yang bersifat persuasif. (3) ilustrasi busana (*fashion illustration*) yang dibuat untuk memperkenalkan desain busana terbaru.
- 5) Fungsi menghibur diemban oleh seni ilustrasi berupa kartun humor yang menghadirkan kelucuan yang diangkat dari kehidupan sehari – hari, baik dalam bentuk cetakan maupun dalam bentuk animasi.
- 6) Fungsi menyampaikan opini atau pandangan tentang suatu persoalan atau tema diemban oleh ilustrasi editorial.
- 7) Fungsi memperingati suatu peristiwa diemban oleh seni ilustrasi pada perangko yang mengangkat tema hari – hari bersejarah. Ilustrasi untuk perangko mengemban juga berbagai fungsi mempromosikan atau “fungsi memuliakan” seperti yang diuraikan pada butir 8 berikut ini.

- 8) Fungsi memuliakan diemban oleh seni ilustrasi pada perangko (dan mungkin juga pada jenis ilustrasi lainnya) dengan menghadirkan berbagai tokoh yang berperan dalam sejarah umat manusia, baik dalam ruang lingkup nasional maupun internasional.
- 9) Fungsi menyampaikan rasa simpati berkenan akan peristiwa yang menyenangkan dan membahagiakan atau menyampaikan rasa empati atas peristiwa duka yang menimpa seperti yang diemban oleh seni ilustrasi dalam bentuk berbagai ucapan.
- 10) Fungsi mencatat peristiwa yakni karya seni ilustrasi yang dibuat dalam rangka mendokumentasikan peristiwa penting seperti yang terlihat pada pelbagai seni ilustrasi perangko.

2.7. Digital

Digital berasal dari kata *digitus*, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari. Apabila kita hitung jari jemari orang dewasa, maka berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 *radix*, yaitu 1 dan 0, oleh karena itu digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (bilangan biner). Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Dapat disebut juga dengan istilah Bit (*Binary Digit*). Digital merupakan sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai teknologi dan sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis, dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas. Digital adalah sebuah metode yang kompleks dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia (Evans, 2013). Menurut Rolnicki (2008:410) digital adalah kata, gambar, dan grafis yang mendeskripsikan dalam bentuk numeris melalui piranti komputer. Secara umum digital adalah penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 yang biasa disebut bilangan Biner atau Binary Digit, dan *off* atau *on*.

Digital atau lebih sering disebut digitalisasi adalah bentuk perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog ke teknologi digital. Digitalisasi ini sudah terjadi sejak tahun 1980 dan masih berlanjut hingga saat ini. Era digital muncul karena adanya revolusi yang mulanya dipicu oleh sebuah generasi remaja yang lahir pada tahun 80-an. Kehadiran digitalisasi ini menjadi awal era informasi digital atau perkembangan teknologi yang lebih modern. Teknologi digital adalah sudah tidak lagi menggunakan tenaga manusia secara manual, tetapi lebih pada sistem pengoperasian otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer. Teknologi digital pada dasarnya hanyalah sistem penghitung sangat cepat yang memproses semua bentuk-bentuk informasi sebagai nilai-nilai numerik (kode digital) (Syafnidawati, 2020). Selain itu, Syafnidawati juga menyebutkan kelebihan dan kekurangan teknologi digital antara lain sebagai berikut:

Kelebihan Teknologi Digital

1. Data yang dikirimkan dari satu tempat ke tempat lain tidak terpengaruh cuaca buruk dan noise karena data yang ditransmisikan dalam bentuk sinyal digital.
2. Berbagai tipe sistem komunikasi tersedia dan dapat digunakan.
3. Biaya perawatan lebih rendah karena lebih praktis dan stabil.
4. Kekurangan Teknologi Digital

Selain memiliki keunggulan, teknologi digital juga memiliki beberapa kekurangan seperti:

1. Kesalahan yang mungkin terjadi pada saat mengubah sinyal analog ke digital (digitalisasi).
2. Kemungkinan tercurinya data digital yang penting seperti nomor rekening, data pekerjaan, dll oleh hacker ataupun virus.
3. Membuat ketergantungan yang berlebihan pada penggunaannya, yang dapat menghambat kemampuan empati dan sosial secara nyata.

2.7.1. Penerapan Sistem Digital Dalam Teknik Ilustrasi

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

Menurut L. James Havery dalam (Zaenuddin, 2020), teknik adalah prosedur rasional dan logis untuk merancang suatu rangkaian komponen yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan maksud untuk berfungsi sebagai suatu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Seperti yang telah dijelaskan di atas, teknik membuat segala sesuatu yang ada dalam kehidupan manusia menjadi jauh lebih mudah, lebih ringan, dan juga jauh lebih cepat. Teknik merupakan penerapan ilmu dan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan manusia. Hal ini diselesaikan lewat pengetahuan, matematika, dan pengalaman praktis yang diterapkan untuk mendesain objek atau proses yang berguna (Yulvianto, 2011).

Dari uraian - uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik merupakan metode atau cara dalam mengerjakan sesuatu dalam mengimplementasikan atau menerapkan sebuah ilmu melalui pendekatan - pendekatan tertentu untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu.

Menurut sejarahnya, banyak para ahli yang meyakini kemampuan teknik manusia sudah tertanam secara natural. Hal ini ditandai dengan kemampuan manusia purba untuk membuat peralatan peralatan dari batu. Dengan kata lain teknik pada mulanya didasari dengan *trial and error* untuk menciptakan alat untuk mempermudah kehidupan manusia. Seiring dengan berjalannya waktu, ilmu pengetahuan mulai mengubah cara pandang manusia terhadap bagaimana alam bekerja. Perkembangan ilmu pengetahuan ini lah yang kemudian mengubah cara teknik bekerja hingga seperti sekarang ini. Orang tidak lagi begitu mengandalkan *trial and error* dalam

menciptakan atau mendesain peralatan, melainkan lebih mengutamakan ilmu pengetahuan sebagai dasar dalam mendesain (Simarmata, 2010:10).

Keterkaitan teknik dalam dunia seni sangat memberikan pengaruh besar terhadap proses penciptaan sebuah karya, yang dimana dijelaskan oleh Poerwadarminto dalam Supiyanto (2008:20) kata “teknik” diartikan cara (kepandaian, dan sebagainya) membuat sesuatu atau melakukan sesuatu yang berkenaan dengan kesenian. Teknik dalam berkarya seni diartikan sebagai cara menggunakan bahan dan alat untuk mencapai tujuan berkarya. Banyak teknik yang dapat digunakan dalam menggambar ilustrasi, namun penggunaan teknik itu tidak terlepas dari media yang digunakan. Media yang sering digunakan dalam membuat karya ilustrasi antara lain: media kering misalnya (pensil, crayon, dsb) dan media basah (seperti tinta, cat air, cat akrilik, dsb).

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, telah banyak teknik dan media baru baru yang tercipta untuk menciptakan sebuah karya, dalam bidang seni perkembangan teknologi tidak hanya mempengaruhi proses berkarya tapi teknologi juga mempengaruhi hasil dari karya tersebut. Saat ini media digital merupakan sebuah media yang paling populer dan paling sering kita gunakan. Media digital bahkan telah merangkap menjadi sebuah teknik modern yang paling sering digunakan dalam proses berkarya, salah satunya melukis menggunakan media digital atau yang biasa di sebut dengan teknik *digital painting*.

Menurut Handoko Setiadji dalam (Yulianto, 2015), lukisan digital adalah bentuk seni yang muncul di mana teknik melukis tradisional seperti cat air, minyak, impasto, dan lain – lain akan diterapkan dengan menggunakan perangkat digital melalui sebuah komputer, sebuah tablet digitalisasi dan stylus, dan perangkat lunak.. Menurut Deka Anjar dalam bukunya yang berjudul “Digital Painting dan Desain Karakter dengan Adobe Photoshop “ *Digital Painting* adalah menggambar secara digital dengan menggoreskan kuas digital yang menghasilkan garis, gambar, dan warna yang berbentuk dari titik – titik digital monitor.

Napsirudin (2000:13) berpendapat bahwa media dasar gambar terdiri atas kertas, kanvas, kain, kulit, kayu dan triplek. Sebelum berkembangnya teknologi, gambar hanya dapat dibuat dengan cara-cara manual. Namun dijamin seperti sekarang, menggambar juga bisa dilakukan secara digital. Menggambar secara digital adalah suatu kegiatan menggambar yang dilakukan dengan menggunakan suatu software atau aplikasi komputer untuk menghasilkan suatu gambar digital. Gambar digital adalah suatu gambar yang dihasilkan dari olah gambar dikomputer, pemotretan menggunakan kamera digital atau komputer yang disimpan dalam bentuk file. Gambar digital juga bisa dihasilkan dari scanner atau perangkat elektronik lainnya (Elfin, Noor 2010:20).

Tanpa mengikuti perkembangan teknologi, seorang seniman lambat laun akan tersingkir. Ide dan kreativitas memang diutamakan, namun tanpa didukung kemampuan mengoperasikan komputer dan pengetahuan grafika, ide-ide besar tidak akan dapat diwujudkan secara sempurna. Itulah sebabnya kita harus selalu mengikuti perkembangan teknologi khususnya komputer (Supriyono, 2010:16).

2.7.2. Jenis – Jenis Teknik Ilustrasi Digital

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

1. Voxel

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

2. Vector

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

3. Line Art

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

4. WPAP

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

5. Digital Painting

Putra, Rukmasari, dan Setiyani (2015: 3) berpendapat bahwa Digital Painting adalah pewarnaan digital yang menggunakan komputer dan menggunakan program pengolahan bitmap, bitmap gambar berada pada resolusi tetap(masing-masing titik dalam satu ukuran set), sehingga ukuran gambar dapat diubah.

Pada karya prouek studi ini penulis memilih media digital untuk menerapkan teknik pembuatan karya ilustrasi buku cerita La Welle dengan teknik *Digital Painting*.

2.8. Unsur Rupa

Selain teknik terdapat juga beberapa pertimbangan – pertimbangan yang sangat esensial dalam visualisasi gambar atau sebuah karya ilustrasi yang meliputi unsur rupa, hal tersebut diuraikan sebagai berikut:

Unsur rupa ada untuk membangun sebuah karya, yang dimana unsur – unsur tersebut meliputi :

a. Titik (spot)

Titik atau noktah adalah bagian paling sederhana dan paling kecil dari sebuah karya seni (Wucius, 1986). Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah (Sadjiman 2009). Sebuah bentuk disebut titik karena ukurannya kecil. Bentuk akan tampak besar jika terletak dalam bingkai acuan yang kecil, dan akan tampak kecil jika ditempatkan dalam bingkai acuan yang besar. Titik yang paling umum ialah sebuah bundaran yang sederhana, mampat, tak bersudut, dan tanpa arah. Titik dapat juga beraut bujur sangkar, segitiga, lonjong, atau bahkan agak rinci.

Jadi, ciri utama sebuah titik ialah ukurannya kecil, dan rautnya sederhana. Raut titik atau ciri khas titik tergantung alat penyentuh yang digunakan, atau tergantung bentuk benda yang dibayangkan sebagai titik. Paling umum adalah bahwa titik rautnya bundar sederhana tanpa arah dan tanpa dimensi. Tetapi bisa saja bahwa raut titik berbetuk segitiga, bujur sangkar, elips, atau bahkan berbentuk menyerupai pohon, rumah, alat musik, atau yang lain, asal bentuk-bentuk tersebut hasil dari sentuhan atau cap-capan suatu alat. Titik ada juga yang menyebutnya spot. Hasil dari cipratan, tetesan, semprotan, cap-capan, tutulan, dan lain adalah spot. Sama seperti titik, bentuk segitiga, segi empat, pohon, rumah, mobil, dan sebagainya disebut spot asal hasil dari sentuhan ataupun cap-capan (Sadjiman, 2009).

b. Garis (line)

Garis adalah unsur yang menghubungkan satu titik dengan titik yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Garis, garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna (Sadjiman, 2009). Garis adalah unsur dasar yang membangun bentuk atau konstruksi desain (Aji, 2007). Garis adalah suatu goresan, batas limit dari suatu benda, masa, ruang dan warna. Garis merupakan tanda, markah, titik atau noktah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan penyampaian arah. Bentuk disebut garis karena dua hal, karena bujuranya sempit sekali, dan lintangnya sangat menonjol. Pada umumnya garis menimbulkan kesan tipis. Seperti halnya kecil, tipis juga nisbi (Wucius, 1986).

c. Bidang

Bidang dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra (Sadjiman, 2009:117). Bidang sebagai ruang adalah ruang dwimatra dan merupakan tempat dimana keseluruhan obyek berada (*exist*).

d. Raut (*shape*)

Raut merupakan unsur visual yang mempunyai ukuran dan dimensi. Raut menunjuk pada siluet suatu area atau ruang yang tertutup. Raut adalah sesuatu yang kita kenal atau sesuatu yang mempunyai makna. Bentuk raut sangat beragam dan dapat dibedakan menjadi raut geometris, organis, bersudut banyak, dan tak beraturan.

e. Tekstur

Tekstur adalah tampilan atau sifat permukaan (*corak*) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba, sering juga disebut dengan nilai raba suatu benda. Tekstur dapat dibagi menjadi dua, diantaranya tekstur nyata dan tekstur semu. Pada karya proyek studi kali ini penulis menggunakan teknik *digital painting* dalam menciptakan tekstur semu yang memiliki kesan kubistis yang dinamis dalam menciptakan gelap terang dalam penerapan *shading* di semua subyek ilustrasi.

f. Warna (*colour*)

Pewarnaan dalam ilustrasi sangat besar peranannya sebagai alat untuk memvisualkan unsur rupa, sehingga visualisasi yang ditampilkan akan lebih hidup dan menarik. Melalui warna, pengamat dapat membedakan dan mengenali perbedaan raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna sebagai sifat cahaya ditentukan pada panjang pendeknya gelombang pancaran cahaya. Pada sebuah benda, warna ditentukan panjang cahaya yang dipantulkan terhadap benda itu, benda yang kebetulan memancarkan semua gelombang cahaya akan nampak cerah, sebaliknya benda yang tidak memantulkan cahaya akan nampak gelap.

g. Ruang

Ruang secara awam dapat dikatakan sebagai tempat kosong yang bisa ditempati atau diisi sesuatu. Ruang dalam karya dwimatra atau dua dimensi bersifat maya, sehingga ruang yang bersifat pipih, datar dan rata dapat menimbulkan kesan jauh maupun dekat, yang lazim disebut sebagai kedalaman. Ruang dalam karya dua dimensi umumnya dibatasi oleh garis bingkai yang membentuk bidang persegi atau persegi panjang maupun dengan bentuk lain.

h. Gelap Terang

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

a. Memperkuat bentuk atau kesan tiga dimensional: yang dimaksud di sini ialah sebuah bentuk akan menjadi lebih jelas dan tegas pernyataan volumenya dengan kehadiran tingkatan gelap-terang.

b. Mengiluskan kedalaman atau ruang: kesan kedalaman ruang, jauh, dekat dapat dirasakan melalui perbedaan gelap terang.

c. Menciptakan kontras atau susunan tertentu: distribusi gelap terang dapat diatur oleh seniman pada karyanya untuk memperoleh efek-efek khusus, misalnya kontras, lembut, misterius, dan sebagainya. Bagaimanapun unsur rupa gelap terang adalah bahasa rupa yang dapat dipakai sebagai sarana ungkapan seni rupa. (Sunaryo, 1993).

2.9. Media

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2002:4) Alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer

Senada dengan hal tersebut Degeng juga mengungkapkan bahwa media merupakan Komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada pembelajar bisa berupa alat, bahan, dan orang (Degeng, 1989:142). Berdasarkan dari definisi para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa media merupakan alat atau benda yang menjadi perantara untuk menyalurkan informasi/pesan.

2.9.1. Jenis-Jenis Media

Menurut Sanaky (2011: 50) beberapa jenis media yang sering digunakan yaitu:

- 1) Media cetak

Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, leaflet, studi guide, jurnal dan majalah ilmiah.

- 2) Media pameran

Jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda-benda sesungguhnya (*realia*) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda-benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan kedalam jenis media pameran yaitu poster, grafis, *realia* dan model.

- 3) Media yang diproyeksikan

Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu *overhead* transparansi, slide suara dan film strip.

4) Rekaman audio

Rekaman audio adalah jenis medium yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, al-quran dan latihan-latihan yang bersifat verbal

5) Video dan VCD

Video dan vcd dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari obyek dan mekanisme kerja dalam mata kuliah tertentu. Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melalui media video dan vcd.

6) Komputer

Sebagai media pembelajaran, komputer memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dan komputer mampu membuat proses belajar mengajar menjadi interaktif.

Kali ini penulis memilih media cetak untuk ilustrasi buku cerita yang dibuat. Media cetak adalah suatu media yang statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Media ini terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata, gambar, atau foto, dalam tata warna dan halaman putih (Kasali, 2007). Alasan penulis memilih media cetak karena media cetak merupakan media yang paling lama bertahan dalam menyampaikan informasi, media cetak telah digunakan berabad – abad dan hingga sekarang masih kita gunakan. Selain itu walaupun saat ini era teknologi terus berjalan dengan adanya media digital dan lebih praktis media cetak masih banyak diminati orang karena bersifat fisik dan memiliki nilai sentimentil bagi setiap konsumennya. Peran media cetak sangatlah penting, selama berabad-abad media cetak menjadi satu-satunya alat pertukaran dan penyebaran informasi, gagasan dan hiburan, yang sekarang ini dilayani oleh aneka media komunikasi. Selain menjadi alat utama menjangkau publik,

media cetak juga menjadi sarana utama untuk mempertemukan para pembeli dan penjual (William L. Rivers, 2003)

Untuk menuangkan ide dan pemikiran dan mewujudkannya sebagai suatu gambar, diperlukan media gambar sebagai wadahnya. Napsirudin (2000:13) berpendapat bahwa media dasar gambar terdiri atas kertas, kanvas, kain, kulit, kayu dan triplek. Dalam penciptaan ilustrasi buku cerita “La Welle” kali ini penulis menggunakan kertas sebagai media dasar gambar. Sebelum berkembangnya teknologi, gambar hanya dapat dibuat dengan cara-cara manual. Namun di jaman seperti sekarang, menggambar juga bisa dilakukan secara digital. Menggambar secara digital adalah suatu kegiatan menggambar yang dilakukan dengan menggunakan suatu *software* atau aplikasi komputer untuk menghasilkan suatu gambar digital. Gambar digital sendiri adalah suatu gambar yang dihasilkan dari olah gambar dikomputer, pemotretan menggunakan kamera digital atau komputer yang disimpan dalam bentuk file. Gambar digital juga bisa dihasilkan dari *scanner* atau perangkat elektronik lainnya. (Noor Elfin, 2010:20).

2.10. Desain Karakter

Sebelum menciptakan ilustrasi cerita La Welle, penulis melakukan riset dan desain karakter untuk mendapatkan model atau visual tokoh yang berperan dalam cerita La Welle. Desain karakter sendiri sering dilakukan para creator khusus nya *concept artist* dalam sebuah proyek film animasi, komik dan game.

Peran desain karakter dalam animasi dijelaskan Maestri, ia menyatakan bahwa salah satu unsur terpenting sebuah animasi baik adalah desain karakter yang baik, Desain karakter melingkupi desain kepribadian karakter dan desain visual karakter yang memperlihatkan kepribadian karakter tersebut. Desain kepribadian dan desain visual karakter yang kuat akan menghasilkan film animasi yang sangat bagus (Maestri, 2006: 2).

Selain itu, menurut Bryan Tillman (2011), dalam bukunya *Creative Character Design*, cerita merupakan salah satu bagian untuk menciptakan desain karakter

yang baik, maksud dari kata “cerita” Bryan di sini adalah cerita atau latar belakang karakter yang divisualkan melalui desain karakter. Berdasarkan dari kedua teori di atas, desain karakter merupakan hal yang esensial dalam menciptakan kepribadian atau *personality* sebuah cerita, tidak hanya itu kesesuaian serta kemaksimalan sebuah karakter dalam yang merepresentasikan cerita dengan baik akan mempengaruhi kualitas cerita atau karya.

2.11. Anak – Anak dan Remaja Sebagai Target Pembaca Utama

Cerita La Welle ditujukan untuk umum yang difungsikan untuk memperkenalkan atau mengangkat kembali cerita bugis ini ke permukaan sastra atau cerita rakyat nusantara yang diharapkan dapat menambah kekayaan sastra budaya tradisional. Walaupun begitu target khusus pada buku cerita ini merupakan anak – anak usia 7 hingga 12 tahun. Usia anak-anak 7-12 tahun dinilai merupakan usia yang paling efektif untuk mengajarkan pendidikan. Dijelaskan oleh Kartadinata (2003: Vol 2) menjelaskan perkembangan otak dan strukturnya tumbuh secara terus menerus sejak lahir. Beberapa riset menunjukkan pengalaman usia dini, imajinasi, apa yang didengar, dan buku yang ditunjukkan akan ikut mengembangkan dan membentuk jaringan otak.

Sehubung dengan hal tersebut buku cerita La Welle ini bertujuan dalam menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam ceritanya dengan baik yang secara tidak langsung menciptakan pendidikan karakter pada anak – anak. Dalam proses penyampaian pesan moral yang terdapat pada cerita La Welle, diperlukan peran orang tua untuk menyimpulkan dan menceritakan poin – poin penting pada bagian cerita yang memiliki pesan moral atau nilai teladan kepada anak. Koesoema (dalam Q-Annes dan Hambali: 2008), menjabarkan lima metode dan penerapan pendidikan karakter, meliputi: (1) mengajarkan karakter, (2) memberikan keteladanan, (3) menentukan prioritas, (4) praksisi prioritas dan (5) refleksi. Dalam mengajarkan karakter berarti memberi pemahaman pada anak tentang struktur nilai tertentu dan keutamaannya apabila dilaksanakan atau

masalahnya apabila tidak dilaksanakan. Memberikan keteladanan pada anak menempati posisi yang sangat penting, karena manusia lebih banyak belajar dari apa yang mereka lihat, termasuk seorang anak.

BAB III

METODE BERKARYA

3.1. Media

Media merupakan sebuah sistem dalam berkarya yang meliputi teknik, alat maupun bahan yang diterapkan dalam menciptakan sebuah karya seni. Media sendiri memiliki banyak peran penting dalam membangun sebuah koneksi antara beberapa komponen inti yang terdapat dalam sebuah karya yang menjadikan setiap karya memiliki sebuah nilai. Adapun media yang digunakan dalam proses berkarya buku cerita bergambar kali ini terdiri atas :

3.2. Alat

Beberapa alat yang digunakan dalam proses penciptaan karya buku ilustrasi cerita La Welle adalah sebagai berikut :

a) WACOM Bamboo One Medium CTL 671

Pen Tablet merupakan alat menggambar digital yang disambungkan secara portable, sehingga apa yang kita gambar di *Pen Tablet* tersebut akan ditransfer dalam bentuk data dan ditampilkan visual kedalam *PC*. Kali ini penulis menggunakan *WACOM Bamboo One Medium CTL 671* karena memiliki ukuran yang sedikit lebih panjang dibandingkan dengan jenis *Wacom/Pen Tablet* lainnya sehingga membuat penulis lebih fleksibel saat menggambar.

b) Wifi dan Data Provider 3

Dalam proses eksplorasi dan referensi penulis menggunakan jaringan Wifi Telkomsel dan beberapa momen lain memakai Wifi IndiHome dan di beberapa tempat yang terjangkau jaringan Wifi penulis menggunakan data provider 3 dengan kecepatan 4G.

c) Laptop

Selain sebagai alat untuk menyimpan beberapa gambar referensi dan beberapa *source file*, laptop juga digunakan oleh penulis untuk menciptakan karya dan berproses melalui perangkat lunak, Laptop yang digunakan penulis adalah Laptop Lenovo G40-70 dan ASUS Tuf Gaming.

d) Perangkat lunak (Software)

Perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah :

- Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop merupakan perangkat lunak / *software* milik Adobe System yang dibuat sebagai perangkat pengolah gambar kualitas tinggi berbasis bitmap, awalnya software ini dibuat untuk mengedit gambar dan sekarang berkembang menjadi perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menggambar digital dan telah digunakan oleh para *Illustrator* digital. Adobe photoshop juga memiliki fitur dan *tools* yang begitu lengkap dan terus diupdate di setiap perilisan baru nya. Kali ini dalam proses berkaryanya penulis menggunakan *Adobe Photoshop CS6* yang merupakan versi ketiga belas dari *software* ini untuk membuat buku ilustrasi cerita La Welle.

3.3. Bahan

Bahan yang digunakan dalam proses pengkaryaan ini adalah kertas Ivory dan CTS dengan ketebalan antara 190-230 gsm, dua kertas ini merupakan kertas yang paling diminati dalam proses produksi media cetak hingga sekarang, biasanya digunakan untuk pencetakan poster, majalah dan buku cerita. Kali ini penulis memilih kertas CTS dan Ivory sebagai bahan pembuatan dummy dan halaman dalam buku cerita.

3.4. Teknik Berkarya

Teknik Berkarya “Buku Cerita La Welle” memiliki beberapa tahapan yang terdiri dari tahap *thumbnail*, sketsa, *coloring*, *rendering* dan *layouting*. Semua tahap ini di olah menggunakan photoshop hingga akhirnya dicetak dan dipublikasikan menjadi sebuah buku cerita bergambar.

3.5. Proses Berkarya

3.5.1. Pra Produksi

1. Penetapan Ide

Penetapan ide merupakan salah satu proses yang akan memiliki pengaruh besar bagi tujuan penciptaan karya. Ide merupakan gagasan –

gagasan konseptual yang dibentuk melalui proses eksplorasi yang didasari oleh pengalaman, ide ini diciptakan untuk memecahkan masalah dan menciptakan sebuah karya. Dari hasil eksplorasi yang telah dilakukan berdasarkan pengalaman penulis, akhirnya penulis menemukan ide untuk menciptakan buku cerita bergambar dengan mengangkat budaya Sulawesi Selatan berdasarkan naskah sastra klasik cerita – cerita rakyat Sulawesi Selatan.

2. Penetapan Tujuan

Penetapan tujuan adalah tahap yang dilakukan untuk menemukan hasil akhir dari proses penciptaan karya berdasarkan dari fokus dan tujuan awal yang menjadi landasan penulis dalam berkarya. Hasilnya penulis menemukan tujuan berkarya yakni menghasilkan karya ilustrasi buku cerita rakyat Bugis klasik “La Welle”.

3. Perancangan Konten Buku Cerita Bergambar

Dalam tahap ini penulis melakukan konsep rancangan konten maupun komponen visual dalam ilustrasi buku cerita La Welle yang meliputi rancangan desain karakter, bentuk buku, *typografi*, eksplorasi *style*/ karakteristik dan teknik gambar ilustrasi yang akan diterapkan serta memilih beberapa *sequence* atau beberapa bagian peristiwa utama dalam cerita keseluruhan yang nantinya akan diilustrasikan kedalam buku cerita bergambar yang dibuat serta melakukan penerapan beberapa elemen – elemen maupun komponen visual pelengkap.

4. Pembuatan Storyline

Adapun tahap pembuatan *storyline* yang dijadikan acuan teks yang nantinya akan diilustrasikan dalam buku cerita. *Storyline* ini terdiri dari beberapa penggalan cerita utama yang nantinya akan menentukan jumlah ilustrasi dan *scene* mana saja yang akan diilustrasikan.

<i>Sequence</i>	<i>Storyline</i>
1	<p>Dikisahkan bahwa suatu ketika di sebuah desa bernama desa Wajo – wajo, hiduplah seorang anak yatim yang masih berusia belia. Anak itu bernama Lawelle. Ayahnya telah lama meninggal karena terbunuh dalam sebuah pertarungan mematikan dengan orang sakti bernama Lamanukke melalui pertarungan passigajang, yakni pertarungan antara hidup dan mati untuk menentukan siapa yang benar dan siapa yang salah, siapa yang berhak dan siapa yang tidak, untuk menentukan siapa yang terkuat dan siapa yang lemah. ejak saat itu, Lawelle tinggal berdua dengan ibunya, ia dikenal sebagai anak yang berbakti, rajin dan penurut, tidak heran orang - orang di kampungnya sangat menyayangi Lawelle . Suatu ketika, Lawelle sedang bermain-main di halaman rumahnya dan tak lama muncul dua ekor burung yang sedang memberikan makanan kepada anaknya, Lawelle pun takjub menyaksikan peristiwa itu, hingga membuatnya bertanya pada ibunya tentang kedua ekor burung yang memberi makan pada anaknya, ibunya menjelaskan bahwa kedua burung itu tidak lain adalah ayah dan ibu anak burung tersebut.</p>
2	<p>Hingga perasaan ganjil muncul dalam benak Lawelle, dengan dalam ia baru menyadari bahwa selama ini ia tidak pernah merasa memiliki sosok seorang ayah dalam hidupnya. Dia pun menanyakan tentang keberadaan ayahnya kepada ibunya. Sambil menahan air mata sedih akhirnya ibunya menceritakan peristiwa yang dialami oleh ayah Lawelle yang dibunuh oleh Lamannuke dalam pertarungan passigajang. Sontak perasaan Lawelle terkejut akan rahasia yang baru diungkapkan oleh ibunya setelah sekian lama hingga membuat Lawelle tak dapat menahan rasa sedih dalam hatinya hingga ia ikut mengucurkan air mata. Di dalam hatinya terpatri perasaan dendam terhadap pembunuh ayahnya, ia berjanji suatu saat akan mencari dan</p>

	membalaskan dendamnya kepada pembunuh tersebut
3	<p>Sebelum meninggal ayah Lawelle pernah berpesan kepada ibu Lawelle, bahwa ketika Lawelle menginjak usia dewasa ia ingin badik pusaknya diwariskan kepada Lawelle dan berpesan agar badik tersebut digunakan oleh Lawelle untuk menegakkan keadilan dan mempertahankan sirik (harga diri), di adat Bugis dan Makassar, badik sendiri merupakan senjata khas yang dimiliki setiap pemuda sebagai simbol kedewasaan ketika ia beranjak dewasa. Tak lupa ayah Lawelle berpesan kepada ibu Lawelle, “Jika kelak badik ini tumpul dan tak tajam lagi, suruhlah anakmu untuk menanam pohon jeruk sebanyak satu lahan perkebunan dan oleskan semua hasil panen jeruk itu ke badik ini, niscaya badik ini akan tajam dan kokoh” kembali”. Waktu berlalu begitu cepat, Lawelle tumbuh menjadi pemuda dewasa dan gagah. Melihat anaknya yang tumbuh dewasa ibu Lawelle akhirnya menjalankan amanah suaminya untuk memberikan badik wasiat tersebut kepada Lawelle. Dipanggilah Lawelle oleh ibunya untuk diberikan amanah, Ibu Lawelle pun memberitahukan wasiat yang dititipkan suaminya kepada anaknya. Dan Lawelle pun berjanji untuk menjalankan wasiat itu.</p>
4	<p>Sesuai pesan ibunya Lawelle menjalankan amanah yang diberikan ayahnya terhadap badik pusaka tersebut. Sayangnya dendam yang masih melekat dalam hatinya membuat Lawelle bersikeras untuk berniat membalaskan dendamnya kepada pembunuh ayahnya dengan menggunakan badik pusaka tersebut. Hari demi hari Lawelle menanam benih pohon jeruk pada lahan perkebunan yang sangat luas, ia menghabiskan waktu berbulan – bulan berlatih bela diri dan merawat pohon – pohon jeruk tersebut, alhasil jeruk itu tumbuh besar dan berbuah banyak. Lawelle menghabiskan semua hasil panen jeruk itu hanya untuk mempertajam badiknya dengan mengoleskan badik tersebut dengan jeruk - jeruk itu satu persatu hingga badik itu menjadi tajam dan menghitam. Melihat hal itu warga desa sangat</p>

	<p>memuji kegigihan Lawelle dalam proses menajamkan badiknya dan keterampilan bela diri yang dimiliki Lawelle tanpa ada yang mengajarnya. Berita tentang kesaktian Lawelle pun tersebar ke seluruh pelosok Wajo.</p>
5	<p>Setelah siap niat dan raga melalui ratusan hari, Lawelle siap untuk merantau untuk mencari keadilan atas kematian ayahnya. Tibalah hari dimana Lawelle berpamitan kepada ibunya sebelum merantau “Ibu hari ini aku ingin merantau mencari kebenaran sekaligus menjalankan kewajibanku sebagai pemuda Bugis”, “Baiklah anakku, aku sangat menghargai keberanianmu, ibu hanya berpesan junjung tinggi sirik (harga diri) mu dan jagalah dirimu selama perantauan dan kembalilah kelak” jawab ibunya sambil memberikan bekal perjalanan kepada Lawelle. Dihantui dendam dan amarah yang membara, di setiap perkampungan yang dilaluinya, Lawelle selalu bertanya tentang keberadaan Lamannuke. Semua orang yang ditanya pun terkejut melihat seorang remaja yang mencari Lamannuke hendak mengajaknya bertarung, sementara Lamannuke sangat terkenal kehebatannya karena kesaktian ilmunya hingga ia dapat membelah bukit hanya dengan menggunakan badiknya. Namun hingga saat itu tak ada satupun orang yang mengetahui keberadaan Lamanukke. Akan tetapi rasa tak percaya Lawelle berujung pada kemarahan yang tak tertahankan, ia memporak porandakan desa dengan kekuatan yang ia miliki.</p>
6	<p>Hari demi hari Lawelle lalui, tapi tak menemukan hasil, bekalnya pun habis dan ia tak punya uang saku lagi untuk perjalanannya, hingga akhirnya ia kelaparan dan lemas di perjalanannya hingga membuatnya terjatuh lemah di sebuah hutan, matanya berat sampai akhirnya tak sadarkan diri. Dalam kondisi lemah itu Ia menyadari bahwa hal ini adalah karma yang ia dapatkan karena menyakiti orang lain dikarenakan ego dan emosinya semata. Ia hampir putus asa, ia pasrah dan menyerahkan semuanya kepada yang Maha Kuasa. Suara</p>

	<p>kicau burung terdengar di telinga La Welle, hiruk pikuk orang – orang desa terdengar samar di gendang telinganya, ia terbangun dan sadar dengan keadaan pulih di sebuah kamar tidur dan mencium bau sup hangat yang aromanya berasal dari dapur. Terlihat seorang perempuan remaja yang datang menghampiri Lawelle menyodorkan sup hangat untuk ia makan. “Syukurlah kau sudah sadar aku dan ayahku menemukanmu terbaring lemas dihutan 3 hari yang lalu dan kami membawamu ketempat kami untuk dirawat, kalau sudah makan keluarlah ke teras untuk menemui ayahku”, kata gadis remaja itu “Terimakasih sudah menolongku” jawab Lawelle.</p>
7	<p>Setelah menghabiskan sup nya Lawelle pun keluar ke teras rumah dan bertemu dengan ayah perempuan tersebut, Ia bernama Lamappasiane, Lawelle pun menceritakan niatnya dalam merantau dan masalah yang ia hadapi selama perantauannya hingga membawanya kesini.“Aku kenal ayahmu ia adalah kerabatku dulu, seorang kesatria Wajo yang terkenal sakti, dihormati dan disegani oleh banyak orang, namun sayangnya tterbunuh oleh sahabatnya sendiri, Lamanukke. Mereka adalah kawan lama yang sering bersaing sejak lama, melihat ayahmu terkenal dari dirinya, Lamanukke iri dan akhirnya menantang ayahmu untuk melakukan pertarungan passigajang. Lamanukke dikenal licik maka berhati – hatilah jika berhadapan dengannya, jika ingin tahu keberadaannya pergilah ke Tanah Jawa dengan menggunakan Perahu Pinishi, namun kau butuh uang yang tidak sedikit agar dapat menaiki perahu itu. Bekerjalah denganku, kau akan kugaji dan gunakanlah gajimu untuk berlayar ke Tanah Jawa kata Lamappasiane. “Baik lato (panggilan untuk kakek dalam bahasa bugis)” jawab Lawelle dengan setuju. Hari demi hari Lawelle lewati dengan bekerja di rumah Lamappasiane, mulai dari merawat hewan ternak dan menebang kayu, selain itu Lamappasiane juga mendidik dan merawat Lawelle sama seperti anaknya sendiri. hingga pada suatu hari, Lawelle telah mempunyai cukup uang dan bekal untuk melanjutkan perjalanannya ke Tanah Jawa untuk menemui Lamanukke. “Lato, aku mohon izin</p>

	<p>untuk berangkat ke Tanah Jawa, aku sudah memiliki perbekalan yang cukup untuk ke sana, aku mohon izinmu” kata Lawelle.</p>
8	<p>Tentu saja anakku, aku hanya berpesan agar jaga diri dan hormatilah orang yang lebih tua agar lapang jalanmu, dan jangan jadikan dendam sebagai berhala untuk menegakkan keadilan, hiduplah menjadi manusia yang ikhlas dan mampu memaafkan kesalahan orang lain agar tenang hidupmu” kata Lamappasiane. Sambil mengangguk kecil dan termenung memikirkan niat nya yang salah selama ini, Lawelle pun menyetujui dan berjanji untuk memegang pesan Lamappasiane, “Baik lato”, jawab Lawelle</p>
9	<p>Malam itu, setelah berpamitan dengan Lamappasiane. Lawelle pun berangkat ke pelabuhan dengan mengendarai andong, namun malangnya saat berangkat ke pelabuhan uang yang selama ini ia kumpulkan dengan hasil jerih payahnya dicuri orang saat ia tertidur diperjalanan, Lawelle baru mengetahui hal itu ketika ia sampai di pelabuhan. Lawelle bingung dan jengkel atas hal sial yang menyimpannya, ia tidak tahu harus bagaimana lagi. Namun ia tetap gigih akan niatnya ke Tanah Jawa, akhirnya ia mencoba menawarkan jasa kepada kapten kapal Phinisi “Permisi daeng (panggilan untuk orang yang lebih tua dalam bahasa bugis maupun bahasa makassar), aku ingin menumpang ke Tanah Jawa untuk sebuah urusan, aku tidak punya uang sepeser pun untuk membayar perjalanan ini, tapi aku hanya dapat menawarkan jasanya untuk bekerja di kapal sebagai gantinya, aku dapat bekerja mengangkat barang dan memasak di kapal, bolehkah? ” Tanya Lawelle kepada kapten kapal yang berusia parubaya tersebut. “Kebetulan kami kekurangan satu awak kapal lagi dalam perjalanan ini, kalau begitu naik lah ke kapal dan jadilah awak kapalku, perjalanan ke Tanah Jawa akan memakan waktu sepuluh hari, bekerjalah dengan baik” jawab awak kapal tersebut. Akhirnya perjalanan Lawelle ke Tanah Jawa pun berlanjut.</p>
	<p>Selama di kapal dalam perjalanannya ke tanah Jawa, Lawelle</p>

10	<p>menjadi awak kapal yang sangat rajin dan gigih. Namun pada suatu ketika terjadi sebuah insiden kecil di kapal yang membuat riuh para awak kapal. Nasi yang dimasak Lawelle hangus dan hal tersebut membuat kapten kapal kesal, “apa apaan ini, kau bisa bekerja atau tidak! hah?, masak nasi saja kau tidak bisa” gertak kapten kapal ke Lawelle, mendengar gertakan itu emosi Lawelle naik, karena selama ini belum pernah ada orang yang membentakinya dan semua orang segan kepadanya akan kesaktiannya. Tidak terima dengan perkataan kapten kapal ia pun balik menggertak dengan mengeluarkan badiknya dan menodongkannya ke wajah kapten kapal tersebut</p>
11	<p>Sepuluh hari berlalu, akhirnya Lawelle tiba di pelabuhan di salah satu kota di Tanah Jawa, sebelum turun dari kapal, kapten kapal bertanya kepada Lawelle akan urusannya ke Tanah Jawa Lawelle pun memberitahu kalau ia ingin menemui Lamanukke. Sontak kapten kapal tersebut kaget “Apa!?, apa kau yakin akan tujuan mu ini? Ia adalah salah satu orang yang paling ditakuti di Tanah Bugis dan ia ke Tanah Jawa hanya untuk menantang dan mengalahkan para pesaingnya, apapun tujuanmu terhadapnya aku harap kau tidak melakukan hal yang ceroboh nak”. “Tenang saja daeng, aku sudah mempersiapkan diriku untuk menemuinya” tegas Lawelle. Kapten kapal pun berpesan “ Baiklah, jika memang kau ingin mencarinya, menurut kabar yang tersebar Lamanukke dikenal dengan cara ketawanya yang menyerupai ayam berkokok, jika kau mendengar pria yang tertawa terbahak – bahak seperti ayam berkokok dialah orang nya, jagalah dirimu nak, sampai jumpa di lain waktu” pesan kapten kapal. “Baik daeng, anda juga” balas Lawelle.</p>
12	<p>Keesokan paginya Lawelle pun berangkat ke kota mencari keberadaan Lamanukke, terdengar ramai hiruk pikuk orang desa yang sedang berkumpul menonton sesuatu. Dengan rasa penasaran Lawelle menghampiri keramaian tersebut. Terlihat seorang yang berbadan sangat besar dan berambut panjang melawan orang tua</p>

	<p>paruh baya yang bertubuh kekar. Mereka bertarung dengan sengit menggunakan benda pusaka yang mereka miliki masing – masing, hingga akhirnya lelaki paru baya itu jatuh terkapar tak berdaya dikalahkan oleh pria berambut panjang dan bertubuh besar tersebut. “Hakkokokokokokok!” pria yang memenangkan duel tersebut tertawa terbahak – bahak dan terdengar seperti berkokok</p>
13	<p>Lawelle sontak kaget mendengar tawa itu, tidak salah lagi ialah Lamanukke orang yang telah membunuh ayahnya dalam pertarungan passigajang beberapa tahun lalu. “Adakah yang ingin menantangku di Tanah Jawa ini?, kalau ada, pasang taruhan mu dulu setelah itu kita bertarung sampai mati!” tantang Lamanukke. Dengan sigap Lawelle melemparkan badiknya hingga menusuk karung uang taruhan Lamanukke sampai terlepas dari genggamannya dan terjatuh ke tanah. Dengan lantang Lawelle menjawab “Aku!, aku Lawelle pemuda dari desa Wajo yang ayahnya telah kau bunuh, dan sekarang aku menuntut balas atas keadilan yang harus kau bayar, siapkanlah gelanggang dan kita bertarung disana!”. Tantang Lawelle. “3 hari lagi kerajaan Tanah Jawa mengadakan sayembara pertarungan antara para jawara, dan yang menang akan mendapatkan imbalan emas yang berlimpah, kita jadikan gelanggang itu sebagai tempat untuk melaksanakan duel passigajang antara kita berdua, kita akan bertarung sampai mati di sana!” usul Lamanukke, Usul tersebut pun disetujui Lawelle.</p>
14	<p>Tiga hari berlalu, waktu yang ditunggu – tunggupun datang. Tibalah saatnya sayembara pertarungan para jawara dimulai. Raja memberikan sambutan kepada penonton yang memenuhi area di sekitar gelanggang dan para jawara yang telah bersiap untuk bertarung. Pertarungan pertama dimulai oleh Lamanukke dan jawara dari Pulau Miangas, dan yang akhirnya di memenangkan oleh Lamanukke , ia masuk ke babak final dengan mengalahkan begitu banyak jawara, begitupun dengan Lawelle. Hingga akhirnya di babak final Lawelle dan Lamanukke pun bertemu, setelah sekian lama akhirnya ia dihadapkan oleh musuh yang selama ini ia cari. “Ku buat</p>

	<p>kau bernasib sama dengan ayahmu malam ini!” ejek Lamanukke kepada Lawelle. “Aku harap omongan mu tak sebesar ketakutanmu untuk ku kalahkan malam ini ” balas Lawelle.</p>
15	<p>Gong pung pun dibunyikan tanda pertarungan dimulai, sebuah terjangan langsung oleh Lawelle ke Lamanukke, namun Lamanukke tidak merasakan rasa sakit apapun saat mendapatkan serangan dan bahkan masih dapat berdiri tegak. Setelah bertarung cukup sengit Lamanukke terus membuat serangan dan berhasil menghindari serangan Lawelle, Lamanukke benar – benar tak terkalahkan, Lawelle juga sampai terheran mengapa Lamanukke tak mempan dengan serangan darinya. Hingga akhirnya Lawelle melihat gelang di tangan Lamanukke yang tersembunyi di balik lengan jubahnya sedang mengeluarkan aura yang aneh ketika hendak menyerang dan tato merah di keningnya menyala ketika tubuhnya yang keras terkena serangan , ternyata Lamanukke selalu menang dalam pertarungan karena ia memakai jimat untuk membuat dirinya kebal dan kuat. Namun Lawelle belum menyerah, ia akhirnya melihat celah yang membuat ia dapat meluncurkan serangan kepada jimat – jimat tersebut, hingga akhirnya ia berhasil menghancurkan jimat di tangan Lamanukke dan membuat kekuatan serangan Lamanukke melemah yang pada akhirnya dapat ia robohkan.</p>
16	<p>Sisa satu jimat lagi, yakni jimat di kalung Lamanukke, ia pun sadar bahwa kecurangannya akhirnya disadari oleh Lawelle, hal itupun membuat dia kesal dan marah, hingga pada akhirnya ia menggunakan ajiannya yang membuat tato di keningnya menyala hingga merubah dirinya menjadi sosok makhluk yang sangat besar dan menyeramkan dengan beberapa bagian tubuhnya menyerupai ayam. semua orang di gelanggang tercengang melihat keanehan tersebut. Namun Lawelle tidak takut sama sekali, ia pun dengan sigap menerjang Lamanukke namun sayang, usahanya gagal karena diserang balik oleh Lamanukke hingga membuat ia terhempas keras ke tanah.</p>

	<p>Lamanukke terus membuat serangan dan membuat Lawelle kewalahan, Lawelle benar – benar sangat kelelahan hingga ia sulit untuk bangkit lagi, luka di badannya sudah mengumpul banyak, badannya sudah tak mampu lagi bertarung, namun kegigihannya tak terbendung.</p>
17	<p>Lawelle tetap bangkit dan memulai serangan terakhirnya di titik darah penghabisannya. Di serangan terakhirnya tanpa ia sadari tiba tiba badiknya berubah menjadi ular raksasa, ular tersebut adalah ilmu ayahnya yang kembali bangkit setelah sekian lama tersimpan di dalam badik tersebut. Dengan cepat ular itu menerjang dan melilit Lamanukke hingga membuatnya tak berdaya dan perlahan berubah menjadi wujudnya semula, ia terkapar dan badannya lumpuh dan menghitam. “ Tunggu apalagi kau anak muda!?, bunuh aku!, balaskan dendam mu terhadap kematian ayahmu!” teriak Lamanukke dengan putus asa. “Aku ke Tanah Jawa, untuk menegakkan keadilan atas kematian ayahku, namun aku telah banyak belajar dalam perjalananku, bahwa ada yang lebih besar dan lebih baik dari sebuah balas dendam yakni mengikhlaskan dan memaafkan, setidaknya aku telah mewujudkan tujuanku dengan bertarung denganmu puang”. Jawab Lawelle.</p>
18	<p>Akhirnya Lawelle memenangkan pertandingan, dan mendapatkan tujuannya, kerja keras dan pelajaran yang telah ia dapat dalam perjalanan besarnya ia terapkan dan berhasil merubahnya menjadi pribadi yang lebih baik. Karena pertandingan yang ia menangkan, nama Lawelle dikenal oleh banyak orang hingga di Tanah Bugis, Ia pun kembali ke tempat tinggal asalnya dan menjadi saudagar kaya. Sedangkan Lamanukke sempat hidup dalam keterpurukan dan rasa kekecewaan atas kekalahannya hingga akhirnya ajal menjemputnya di usianya yang sudah tua dan tak punya siapa - siapa.</p>

3.5.2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap atau proses yang meliputi langkah – langkah yang dilakukan dalam proses penciptaan karya, yakni dimulai dari proses perancangan sketsa atau tahap eksplorasi komposisi berdasarkan *sequence* yang telah di atur sebelumnya, Selanjutnya sketsa yang jadi akan dilanjutkan ke tahap pewarnaan yang terdiri dari teknik *blocking* dan *rendering* serta dilanjutkan kepada tahap akhir yakni tahap *layouting*. Dalam tahap ini dilakukan penyusunan teks berdasarkan naskah cerita dan di sandingkan bersebelahan atau bergabung ke dalam Ilustrasi utama. Adapun beberapa ilustrasi pelengkap yang akan ditambahkan untuk melengkapi ruang dari halaman yang masih tersisa. Dalam proses produksi ini penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6, mulai dari tahap awal hingga akhir.

1. Pembuatan Sketsa atau *Outline*

Pembuatan sketsa dimulai dari beberapa garis kasar untuk mendapatkan *form* atau bentuk yang diinginkan, setelah itu diperjelas dengan membuat *outline* tegas di beberapa bagian untuk mendapatkan *style* atau karakter gambar yang diinginkan.

Ditahap ini pula saya telah mengatur arah cahaya dan komposisi sedemikian rupa untuk menuntun mata pembaca dalam mendalami cerita. Tidak hanya naskah yang akan bercerita tapi ilustrasi dalam buku cerita mempunyai peran besar untuk membuat pembaca lebih mengerti dan merasakan cerita tersebut.



Gambar 3.1 Sketsa

2. Blocking

Setelah merancang sketsa untuk mendapatkan *form* atau bentuk yang diinginkan, akhirnya tibalah ke tahap pewarnaan, dimana pada tahap ini dilakukan seleksi atau *blocking* di beberapa ruang atau bagian yang ada pada objek gambar, seperti karakter dan background. Setelah menyeleksi semua objek,

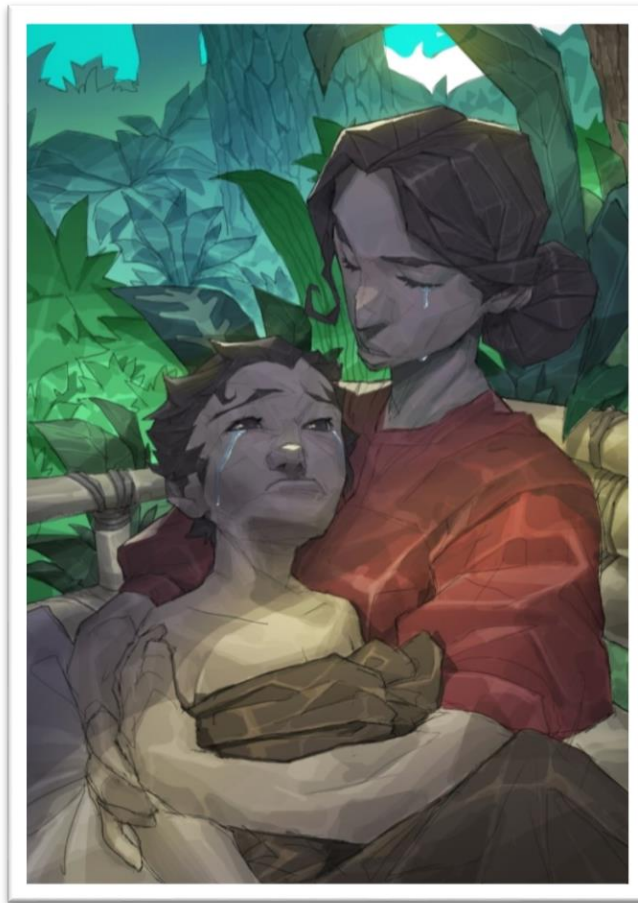


Gambar 3.2 *Blocking*

3. *Shading*

Setelah menyeleksi semua objek, dilanjutkanlah pada tahap berikutnya yakni tahap *shading*. Pada tahap ini objek gambar yang telah diseleksi

akan di poles sedemikian rupa hingga menciptakan volume, value dan tekstur yang tepat selain itu di proses ini akan dilakukan penambahan efek dengan mengatur filter layer dan menciptakan *highlight* di beberapa spot tertentu untuk menciptakan gambar ilustrasi yang estetik.

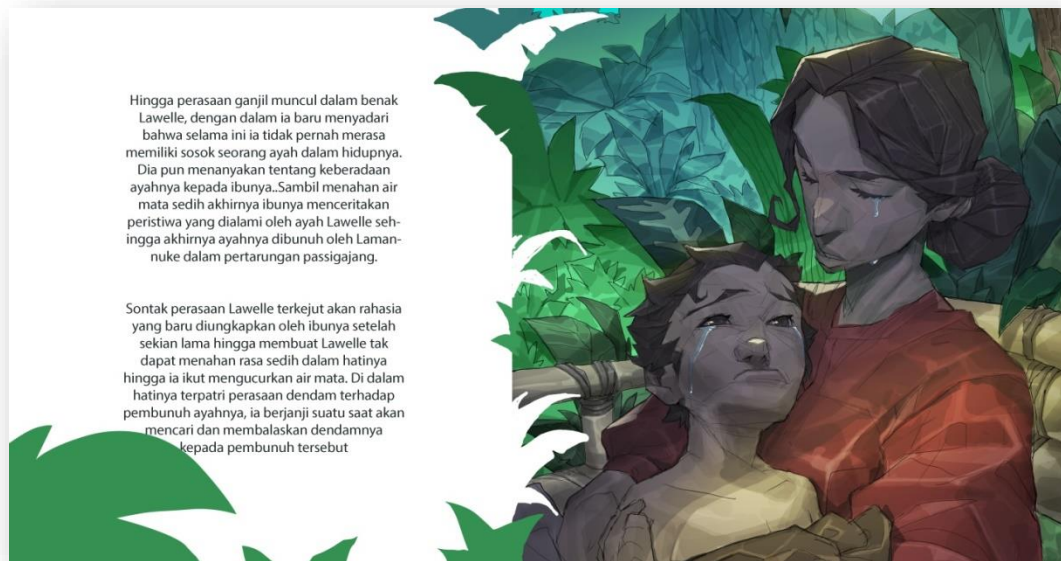


Gambar 3.3 *Shading*

4. *Layouting*

Setelah proses rendering telah selesai, tahap berikutnya ialah tahap *layouting* atau pengaturan komposisi halaman dan teks pada setiap halaman buku cerita. Pada tahapan ini ilustrasi diletakkan

berdampingan dengan teks untuk mendapatkan keseimbangan yang baik. Dalam proses ini pula perlu dilakukan perhitungan secara detail terhadap ruang – ruang yang kosong untuk menciptakan layout yang baik dan nyaman dibaca oleh pembaca,



Gambar 3.4 *Layouting*

5. *Print Out* dan *Finishing*

Setelah selesai mengolah gambar dan teks di computer dan telah disetujui oleh dosen pembimbing baik secara visual dan konsepnya, setelah itu akan dicetak atau *diprintout* dan dijilid menjadi sebuah buku agar dapat dibaca dan diapresiasi dan selanjutnya di reproduksi ulang sesuai kebutuhan.

3.5.2. **Pasca Produksi**

Setelah diproduksi selanjutnya karya siap untuk dipamerkan. Pameran dilakukan secara online pada platform *Instagram* yang terbagi atas 3 feed ,

feed pertama menampilkan deskripsi konsep berkarya dan naskah dokumentasi cerita L Welle, feed kedua menampilkan visualisasi produk buku cerita dan layout cerita serta barcode yang dapat diakses seluruh pengguna instagram. Feed ketiga menampilkan konsep karakter dan referensi karya. Pameran ini berlangsung selama 7 hari,

1. *Feed Instagram*

Sesuai dengan protokol yang ditetapkan oleh Jurusan Seni Rupa UNNES, pameran proyek studi diadakan secara online melalui platform instagram dan di *publish* pada instagram @flamecroowz, maka dari itu penulis mendesain *feed* terlebih dahulu sebanyak 3 *feed* dengan ukuran 1000x1000 pixel yang di dalamnya mengandung informasi terkait pelaksanaan dan konten proyek studi

2. Undangan Pameran

Adapun undangan yang dibuat untuk mengajak publik atau audiens untuk melihat pameran online yakni penulis mendesain *teaser* dan poster online yang dibagikan melalui *Whats App* dan *Instagram Story*.

3. *Mervhandise dan Collaboration Event*

Penulis membuat sebuah merchandise dan beberapa giveaway melalui Q&A dan Lomba *Fan Art* karakter pada buku cerita La Welle melalui instagram untuk mencapai konsep komunikasi, kolaborasi pada para audience. Tidak hanya menghasilkan sebuah buku cerita yang akan di cetak, output yang terdapat pada pameran ini adalah terciptanya sebuah brand baju melalui merchandise tadi, yang nantinya akan dikelola lebih luas agar menciptakan identitas yang merepresentasikan karakter La Welle pada buku cerita tersebut dan menciptakan peluang bisnis untuk mencapai konsep *monetizing*.

3.6. Bagan Proses Berkarya

Tahapan proses berkarya dapat dijelaskan dalam bagan dibawah ini :



Gambar 3.7 Bagan Proses Berkarya

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENGKARYAAN

4.1. Desain Karakter

4.1.1. Lawelle

Sebelum melakukan penciptaan terhadap halaman buku cerita, penulis melakukan proses desain karakter berdasarkan tokoh/karakter yang ada pada buku cerita Lawelle. Dalam naskah Lawelle, penjelasan fisik terhadap karakternya sangatlah minim, maka penulis menggunakan penjelasan watak yang disebutkan secara tidak langsung di dalam naskah sebagai patokan visualisasi terhadap penciptaan desain karakter. Sebelum mendapatkan hasil akhir desain karakter melakukan beberapa langkah untuk menemukan ide dengan cara membuat *rough sketch* atau sketsa kasar dengan model *thumbnails* atau bentuk – bentuk karakter yang beragam dengan detail yang minim dan perbedaan ide visual yang spesifik dengan menggunakan arsip – arsip foto kuno Bugis – Makassar melalui berbagai sumber. Adapun beberapa desain karakter yang didesain adalah sebagai berikut.



Gambar 4.1.1 : *Thumbnail*s Lawelle

Dalam naskahnya Lawelle diceritakan sebagai sosok pemuda yang pemberani, keras kepala, pemaarah, teguh, tegas dan ceroboh. Maka dari itu penulis menggambarannya dengan bentuk wajah yang tegas dan jantan/maskulin. Penulis juga memberikan model rambut yang panjang untuk menggambarkan kesan bebas dan tegas, Dari bentuk badannya sendiri digambarkan tegap dan kekar untuk menggambarkan sosok kesatria. Penulis terinspirasi oleh tubuh tokoh terhormat

sekaligus pahlawan Bugis yakni Aru Palakka. Beliau dikenal sebagai kesatria yang memiliki badan kerkar dan tegap dengan rambut yang panjang.

Selain Aru Palakka, desain karakter Lawelle juga terinspirasi oleh Pahlawan Sulawesi Selatan lainnya, lebih tepatnya pahlawan dan raja Gowa yang dijuluki ayam jantan dari timur, yakni Sultan Hasanuddin. Sosok yang telah menjadi Ikon Sulawesi Selatan di Nusantara. Penulis tertarik menerapkan warna khas yang ada di pakaian Sultan Hasanuddin pada busana Lawelle. Namun sebelum itu Penulis melakukan banyak pertimbangan. Terhadap desain kostum Lawelle. Hingga akhirnya penulis mengumpulkan beberapa desain kostum yang tepat untuk mendapatkan desain final Lawelle dengan proses penciptaan *optional design* atau desain alternatif.



Gambar 4.1.2. : Desain Alternatif Karakter Lawelle

Setelah menciptakan desain alternatif, penulis mengkolaborasikan desain – desain sebelumnya untuk mendapatkan desain karakter final Lawelle yang nanti akan diterapkan pada buku cerita.



Gambar 4.1.3 : Desain Final Karakter Lawelle

4.1.2. Lamanukke

Dalam naskahnya Lamanukke merupakan karakter yang diceritakan sebagai pembunuh ayah Lawelle dan menjadi musuh bubuyutannya. Karakternya diceritakan sebagai sosok yang sombong, angkuh, menganggap remeh apapun, licik, suka menantang orang lain, kuat dan perkasa, memiliki tubuh yang tinggi besar dan tawanya seperti ayam berkokok. Nama Lamanukke sendiri berasal dari kata bugis yakni *manuk* atau dalam bahasa Indonesia adalah “ayam”. Dalam naskah aslinya Lamanukke bernama Lawele, namun penulis merubah nama tersebut menjadi Lamanukke dengan mengambil referensi dari versi cerita Lawelle menurut rakyat Wajo ke naskah hasil saduran penulis.

Berdasarkan naskahnya, penulis menciptakan desain karakter Lamanukke sebagai wujud yang gahar dan besar, dengan jimat serta tato merah di keningnya yang bertekstur mirip dengan jengger ayam untuk menyesuaikan kebiasaan Lamanukke yang sering tertawa menyerupai ayam. Sama seperti proses penciptaan desain karakter Lawelle, Lamanukke juga memiliki pertimbangan yang sangat beragam dalam mencari visual yang tepat untuk mendapatkan

finalisasi desain karakternya. Karena kedua karakter ini merupakan karakter yang esensial dan penulis berusaha menjadikan mereka sebuah ikon dari cerita Lawelle ini, sama seperti Batman dan Joker.



Gambar 4.1.4 : Desain *Thumbnail*s Karakter Lamanukke

Tidak lupa penulis juga menerapkan beberapa elemen motif kain Makassar sebagai *point of interest* pada dua karakter esensial ini. Desain karakter lamanukke dibuat memiliki warna – warn gelap seperti hitam dan coklat tua untuk menekankan kesan kelam dan misterius, dan memadukan warna terang seperti kuning emas untuk menampilkan kekayaan atau pencapaian yang telah banyak di raih Lamanukke dalam ceritanya sebagai seorang jawara legenda yang banyak ditakuti.



Gambar 4.1.5 : Desain Final Karakter Lamanukke

4.1.3, Lamappasianne

Dalam ceritanya Lamappasianne merupakan karakter yang memiliki peran penting dalam perjalanan Lawelle yang merubah niat Lawelle atas pembalasan dendamnya ke Lamanukke. Berdasarkan penggambarannya dalam naskah saduran tokoh Lamappasianne merupakan tokoh yang bijak, sabar dan penolong. Penulis memilih sosok orang tua sepuh yang dapat digambarkan sebagai pemberi amanah yang baik agar dapat menyusun amanah yang ingin disampaikan dalam cerita Lawelle dengan lebih baik. Dalam naskah asli, Lamappasianne merupakan pandai besi yang pandai membuat *badik* yang membantu dan menemani Lawelle dalam perjalanannya.



Gambar 4.1.6 : Desain Final Karakter Lamappasianne

Visualisasi Lamappasiane memiliki beberapa elemen – elemen timur tengah yang terinspirasi dari dokumentasi foto para jemaah haji atau syekh pada era klasik Bugis. Penulis memilih penerapan elemen – elemen ini untuk menciptakan karakter yang berwibawa dan memiliki pengalaman dalam agama untuk memberikan wejangan atau nasehat yang tepat pada orang lain.

4.1.4. Ibu



Gambar 4.1.7 : Desain Final Karakter Ibu

Berdasarkan penceritaannya, karakter Ibu dalam cerita Lawelle merupakan tokoh pemberi amanah yang memiliki watak sabar dan lemah lembut kepada anaknya, maka dari itu penulis menciptakan karakter ini dengan struktur wajah yang lancip, memiliki mata yang sayup dan mulut yang tipis. Dalam budaya Bugis – Makassar, para kaum wanita memakai busana yang lebar dan terbuat dari kain halus yang disebut dengan *baju bodo*, adapun pemakaian baju bodo memiliki warna yang beragam berdasarkan strata sosial yang ada. Warna jingga dipakai untuk perempuan berusia 10 sampai 14 tahun, merah darah untuk perempuan dewasa berusia 17 sampai 25 tahun, warna putih dipakai para dukun dan inang, warna hijau dipakai khusus untuk para putri bangsawan, dan warna ungu dipakai oleh para janda. Sesuai dengan ceritanya ibu Lawelle merupakan seorang janda yang ditinggal mati oleh suaminya dalam pertarungan *passigajang*, maka dari itu ibu Lawelle didesain mengenakan baju bodo berwarna ungu.

4.1.5. Karakter Pendukung



Gambar 4.1.8 : Desain Karakter - Karakter Pendukung

Adapun beberapa karakter – karakter pendukung yang mengisi cerita Lawelle, beberapa di antaranya adalah ayah Lawelle, anak perempuan Lamappasianne dan kapten kapal Phinisi. Mereka merupakan karakter yang memiliki peranan dalam menjembatani tujuan Lawelle untuk bertemu Lamanukke. Elemen – elemen desain karakter ayah Lawelle terinspirasi dari busana kesatria atau penjaga raja pada jaman dulu dan dikolaborasikan dengan jas yang dipakai oleh Sultan Hasanuddin untuk memunculkan ciri khas pahlawan dalam desainnya. Anak Lamappasianne menggunakan busana wanita dewasa bugis yakni baju bodo berwarna merah dan beberapa atribut perhiasan lainnya. Desain karakter kapten kapal memiliki warna kulit yang gelap karena aktivitas nya di atas kapal yang sering terkena sinar matahari langsung serta memakai busana kain halus dan memiliki perhiasan emas di leher yang menggambarkan kesejahteraan dan pangkat yang ia miliki.

4.2. Analisis Ilustrasi

1. Ilustrasi 1

a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2.1 : Ilustrasi 1, Halaman ke 1 dan 2 pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 1 terdiri atas halaman 1 dan 2. Halaman pertama menceritakan asal usul Lawelle dan sejarah kematian ayahnya yang terbunuh dalam pertarungan *passigajang* yang membuat Lawelle akhirnya tinggal berdua bersama ibunya. Halaman 2 keseluruhan merupakan ilustrasi Lawelle kecil dan ayahnya.

Ilustrasi pada halaman 1 terdapat aksara *lontarak* yakni aksara yang digunakan dalam penulisan kuno Bugis – Makassar. Aksara tersebut memiliki raut geometris dan saling berdampingan yang jika diartikan penulisannya terbaca “Lawelle”. Sedangkan Ilustrasi pada halaman ke 2 terlihat secara jelas Lawelle dan ayahnya yang saling memejamkan mata dikelilingi oleh burung – burung beterbangan. Karakter ayah Lawelle sedang mengenakan baju adat tradisional Makassar dengan topi khas nya yang disebut dengan *Patonrok*”. Serta memakai busana yang terinspirasi dari jas sultan Hasanuddin. Serta Terlihat Lawelle kecil sedang tertegun murung sedang tidak memakai atasan. Terdapat perbandingan skala subyek pada tokoh ayah Lawelle dan dirinya, skala subyek ayah Lawelle jauh lebih besar dibanding Lawelle. Latar ilustrasi pada halaman ke 2 merupakan burung –

burung beterbangan yang memiliki kesamaan warna dengan baju yang dikenakan ayah Lawelle, sisanya berlatarkan background putih polos yang mendominasi latar belakang kedua halaman.

c. Analisis Karya

Unsur garis yang digunakan dalam ilustrasi halaman ke 1 dan 2 memiliki perpaduan antara unsur garis lurus dan lengkung. Garis lurus sendiri hadir pada huruf aksara lontarak dan di beberapa struktur anatomi tubuh Lawelle dan ayahnya. Sedangkan garis lengkung terdapat pada bagian kerah busana dan burung – burung yang beterbangan. Adapun beberapa ragam raut yang terdapat pada ilustrasi di atas yakni raut organis yang meliputi subyek karakter manusia dan hewan. Dan adapun raut geometris yang meliputi aksara lontarak pada bagian halaman 1.

Warna yang diterapkan pada ilustrasi di atas memiliki perpaduan beberapa warna hangat yang terpadu menjadi warna – warna monokromatik khususnya pada subyek karakter ayah Lawelle, pada bagian ini penulis berusaha memunculkan kesan memori lampau dan usang. Sedangkan subyek karakter Lawelle memiliki warna yang monokromatik tapi lebih beragam sebagai makna Lawelle hidup dalam kehidupan atau memori yang berlangsung saat ini.

Tekstur yang digunakan dalam ilustrasi ini merupakan tekstur sapuan kuas digital geometris, dalam penggarapannya penulis menggunakan *round brush* sebagai brush utama yang mendominasi penciptaan karya ini. Tekstur – tekstur geometris menyesuaikan struktur tubuh atau gaya ilustrasi yang terlihat seperti geometris pula. Elemen – elemen geometris ini juga terinspirasi dari huruf lontarak yang teergambar kaku tapi merepresentasikan kedinamisan dalam satu kesatuan.

Ilustrasi di atas memiliki *point of center/interest* yang menonjol pada subyek karakter Lawelle kecil yang sedang termenung sedih dan karakter ayah Lawelle hadir sebagai background yang melengkapi visualisasi cerita serta menjadi obyek representatif subyek karakter ayah Lawelle kepada para pembaca. Disamping itu hadir juga beberapa siluet burung – burung yang beterbangan di saat senja sebagai makna kepergian sang ayah untuk selamanya.

2. Ilustrasi 2

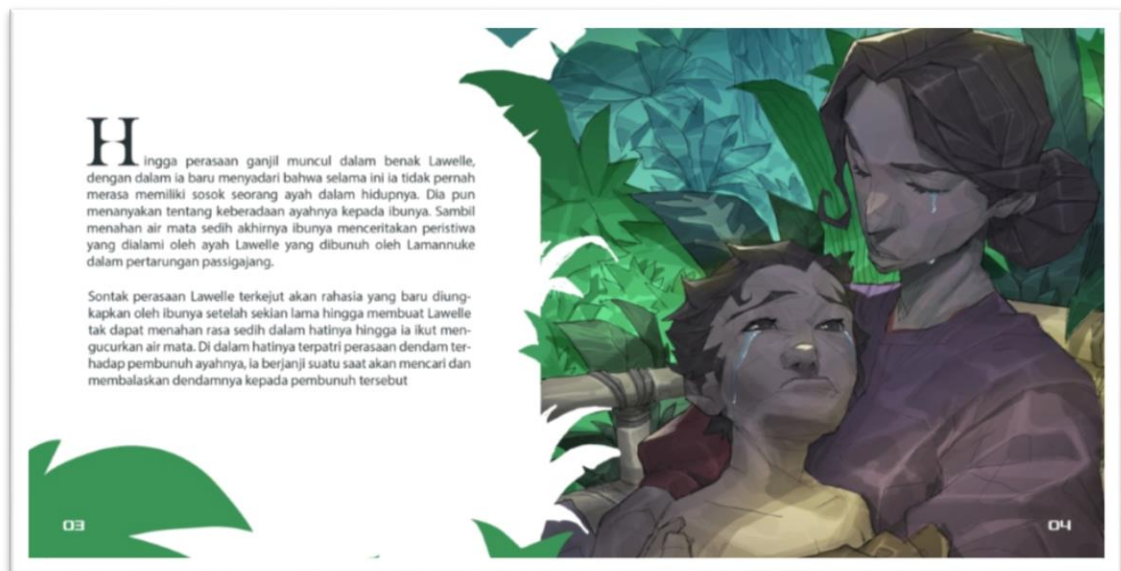
a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2.2 : Ilustrasi 2, Halaman ke 3 dan 4 pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Halaman ke 3 menceritakan tentang pengungkapan rahasia kematian ayah Lawelle yang selama ini dipendam oleh ibunya. Serta pada halaman ke 4 merupakan ilustrasi keseluruhan Lawelle dan ibunya duduk bersama di halaman rumahnya sedang bersedih.

Ilustrasi 2 merupakan gabungan dua halaman yakni antara halaman 3 dan 4 yang menggambarkan kesedihan Lawelle dan ibunya, disebuah pekarangan rumahnya saat mereka berdiskusi terkait ayah Lawelle. Terlihat

ibu Lawelle sedang menggunakan baju bodo berwarna ungu yang telah merepresentasikan strata sosial nya sebagai seorang janda. Sedangkan Lawelle terlihat sedang memakai sarung dan tidak mengenakan atasan. Terdapat pula background hutan yang rindang sebagai penggambaran lokasi rumah Lawelle yang terletak di dalam pelosok hutan, Terdapat beberapa elemen – elemen tumbuhan yang saling melengkapi dan beragam bentuknya. Pada halaman ke 4 didominasi oleh karakter Lawelle dan ibunya,

c. Analisis Karya

Unsur garis yang terdapat pada ilustrasi 2 memiliki garis lengkung yang saling beragam dan beberapa garis lurus di beberapa elemen gambar terutama pada elemen yang ada pada karakter. Terdapat beberapa raut geometris beragam yang saling beraturan namun tidak simetris di dalam ilustrasi ini. Penggunaan bayangan secara geometris pada area karakter menjadi kontras yang mengesankan fokus secara tidak langsung kepada karakter sehingga menciptakan keintiman diantara kedua tokoh yang saling bercakap. Selain itu penggunaan unsur gelap terang antara *foreground* yang memiliki intensitas gelap yang tinggi dan intensitas yang rendah pada *background* menciptakan ruang yang dinamis.

Warna yang digunakan pada ilustrasi 2 merupakan formasi warna split antara warna ungu, hijau dan sedikit jingga. Warna ungu dihasilkan oleh baju bodo yang dikenakan oleh ibu Lawelle, warna jingga merupakan dominasi warna kulit subyek karakter dan warna hijau merupakan dominasi yang dihasilkan dari warna tumbuh- tumbuhan di bagian background. Warna – warna ini sengaja di komposisikan untuk menciptakan suasana damai dan sejuk, selain itu warna – warna dingin yang banyak mendominasi menciptakan makna kesedihan atau duka dan warna hangat yang begitu kontras terletak pada bagian sudut bawah kanan depan gambar memiliki makna sesuatu yang terbuka atau rahasia yang terungkap. Semua unsur ini tercampur dalam satu objek ilustrasi utuh.

Terdapat beberapa tekstur yang tercipta oleh goresan kuas digital yang memperlihatkan tekstur semu pada bagian lipatan pada subyek karakter Ibu Lawelle, dan beberapa tekstur halus dan mengkilap pada bagian bidang hitam di tiap subyek karakter. Adapun tekstur semu yang terdapat pada bagian bidang berwarna hijau yang seakan – akan memperlihatkan kesan jauh.

Pada ilustrasi 2 subyek karakter Ibu dan Lawelle merupakan *point of interest* yang paling banyak mendominasi, dilengkapi dengan background tumbuhan sebagai pelengkap suasana maupun pelengkap bidang untuk mendapatkan komposisi yang seimbang.

3. Ilustrasi 3

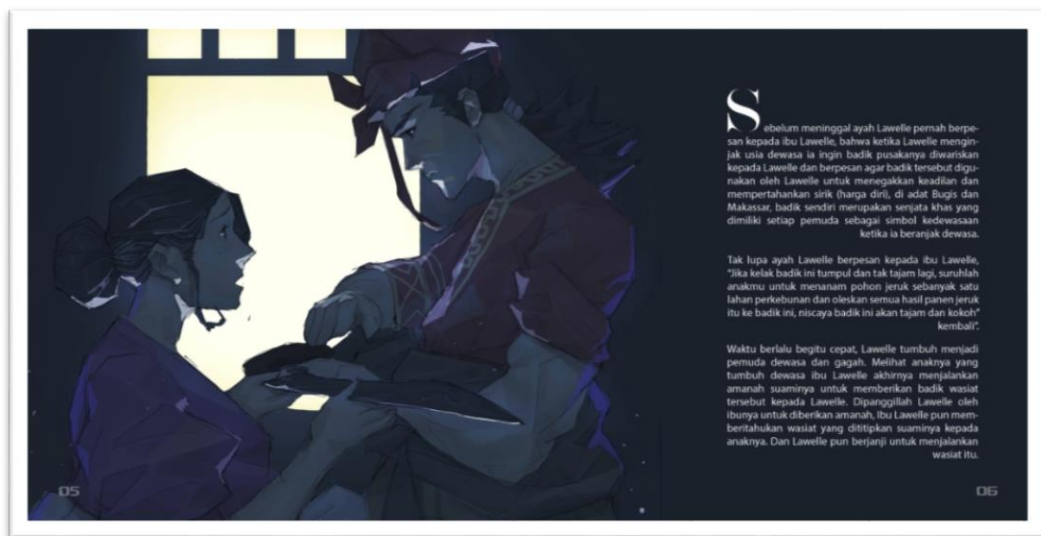
a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2.3 : Ilustrasi 3, Halaman 5 dan 6 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 3 terdiri dari halaman 5 dan 6 yang di dalam nya terdapat kombinasi antara ilustrasi dan naskah yang diatur sedemikian rupa. Halaman 5 menggambarkan ilustrasi Lawelle dan ibunya berada dalam keadaan gelap di dekat jendela yang dari luar terdapat sebuah cahaya yang terang, Terlihat Ibu Lawelle sedang memberikan sebuah *badik* pemberian suaminya kepada Lawelle yang di mana hal ini dijelaskan dengan naskah pada halaman ke 6. Dihalaman 5 terlihat Lawelle telah beranjak dewasa dan siap untuk berpetualang mencari pembunuh ayahnya, Lawelle mengenakan busana merah dan memiliki beberapa motif geometris pada bagian kerah hingga ke bagian kaki bajunya. Ia juga terlihat sedang mengenakan *patonrok* milik ayahnya. Ibu Lawelle terlihat mengenakan baju bodo berwarna ungunya dan rambutnya telah berubah memutih di beberapa bagian. Terdapat pantulan cahaya biru di bagian belakang yang mengikuti struktur tubuh masing – masing karakter.

c. Analisis Karya

Ilustrasi 3 memiliki beberapa kombinasi garis di beberapa bentuk anatomi tubuh karakter, garis – garis tersebut terkombinasi dinamis satu sama lain membentuk dua buah figur manusia yang memiliki perbandingan ukuran tinggi yang berbeda. Garis – garis lurus juga melengkapi background yang menciptakan bidang kontras dan raut geometris dengan *foreground* yang membentuk sebuah subyek jendela. Adapun raut organik yang berwarna kuning di sekitaran subyek yang berwarna merah yakni baju yang dikenakan Lawelle.

Warna yang terdapat pada ilustrasi 3 memiliki perpaduan warna komplementer yakni dominasi antara warna ungu kebiruan dan kuning terang keputihan. Adapun beberapa tambahan warna biru gelap di bagian belakang subyek karakter dan beberapa *highlight* putih di beberapa struktur wajah. Warna ungu kebiruan ini dibuat untuk merepresentasikan suasana intim,

serius, dan mistis. Warna kontras pada subyek jendela merepresentasikan kedua karakter kepada para pembaca dengan baik, Terdapat tekstur keras dan runcing di beberapa komponen subyek yang ada pada ilustrasi diatas yang merupakan gaya gambar penulis yang menciptakan kesatuan dan kedinamisan ilustrasi.

Dalam ilustrasi 3 Lawelle dan ibunya merupakan *point of interest* yang memiliki dominasi penuh pada kedua halaman. Obyek utama dilengkapi dengan background gelap dengan obyek jendela yang memiliki kontras yang saling berlawanan untuk merepresentasikan obyek utama.

4. Ilustrasi 4

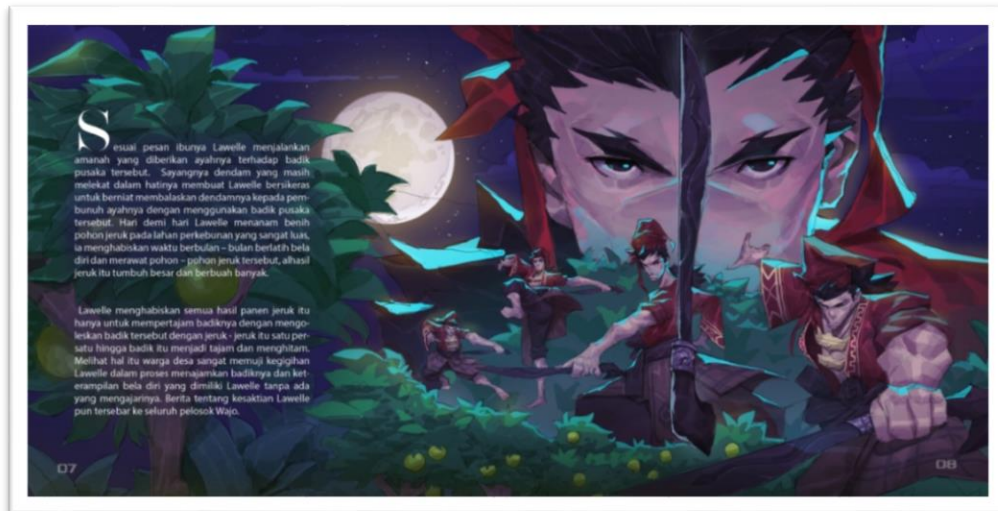
a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2.4 : Ilustrasi 4, Halaman 7 dan 8 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 4 terdiri dari halaman 7 dan 8, pada halaman 7 menjelaskan cerita Lawelle yang berupaya untuk menjalankan amanah dari ayahnya untuk merawat badik pemberian tersebut dengan cara menanam banyak pohon jeruk di halaman belakangnya, tak lupa juga dijelaskan bahwa Lawelle berlatih keras agar dapat mempersiapkan dirinya melawan Lamanukke, semua penjelasan ini dijelaskan melalui teks yang telah dilayout sedemikian rupa. Terdapat pula ilustrasi pohon jeruk berskala cukup besar memiliki buah yang telah matang berada di belakang teks dan menjadi satu ilustrasi utuh dengan ilustrasi yang berada di halaman 8.

Di halaman 8 terdapat sebuah badik yang tergambar secara vertikal dengan ornamen berbentuk ular di bagian tengah dan beberapa ragam hias di bagian pegangan badik. Selain badik terdapat pula beberapa karakter Lawelle yang tersusun secara horizontal memperagakan ilmu bela diri yang ia pelajari dan di belakangnya terdapat potret penuh wajah Lawelle yang berfokus pada matanya. Adapula beberapa dedaunan dan pohon jeruk berskala lebih kecil dari halaman 7 yang saling berhimpitan secara horizontal. Satu kesatuan ilustrasi ini memiliki background langit gelap malam yang diseimbangkan dengan bulan purnama yang terletak pada halaman 7.

c. Analisis Karya

Pada Ilustrasi 4 penulis menerapkan beberapa elemen garis lurus di beberapa struktur anatomi subyek karakter Lawelle dan diterapkan beberapa pada dedaunan dan pohon jeruk. Adapun raut geometris yang diterapkan pada subyek buah jeruk dan bulan purnama. Tak lupa beberapa raut organik pada bidang subyek awan yang terletak pada bagian background paling belakang.

Warna yang ada pada ilustrasi 4 didominasi dengan warna merah, hijau dan ungu pada bagian warna dasar masing – masing subyek yakni subyek pada karakter Lawelle, subyek pada background langit dan subyek pada pohon dan tumbuhan. Adapun beberapa komposisi warna kuning

sebagai pelengkap keseimbangan warna yang diletakkan di beberapa bagian yakni pada subyek buah jeruk dan bulan purnama. Penulis menciptakan suasana kelam, sunyi pada rona warna biru tua yang ditimpa di atas semua subyek yang ada pada ilustrasi, penerapan *highlight* pada sisi bidang masing – masing subyek dengan menggunakan warna biru muda terang dilengkapi rona warna kuning pada beberapa titik tertentu yang berfungsi sebagai pelengkap cahaya yang menciptakan kesan energik.

Penulis menerapkan tekstur yang tegak lurus dengan sedikit kubistik di semua subyek, dan memunculkan kesan tekstur keras, mengkilap dan tajam pada subyek badik melalui komposisi cahaya *highlight* berwarna putih terang yang diletakkan pada sudut kiri badik serta penerapan gelap di sebagian bidang badik. Penulis juga menciptakan tekstur besi menggunakan efek goresan di beberapa bagian badik. Tekstur semu berlubang diterapkan juga pada subyek bulan purnama untuk memperlihatkan visual bulan yang realistis.

Point of interest utama berada pada obyek badik yang berdiri vertikal dengan komposisi layout tengah dengan kombinasi obyek Lawelle di belakang badik menciptakan satu obyek utuh walaupun memiliki kedalaman bidang yang saling berbeda. Obyek badik menjadi titik fokus utama sebagai representasi detail obyek badik yang dipakai Lawelle dalam perjalanannya.

5. Ilustrasi 5

a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2 5 : Ilustrasi 5 , Halaman 9 dan 10 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 5 terdiri dari halaman 9 dan 10, yang pada halaman 9 terdapat teks naskah yang mendeskripsikan pencarian Lawelle terhadap Lamanukke yang tak kunjung mendapatkan hasil sehingga membuat Lawelle geram dan memporak – porandakan sebuah desa dalam perjalanannya. Pada halaman 10 menggambarkan Lawelle sedang mengayunkan badiknya dengan sekuat tenaga menggunakan satu tangan berhasil menghancurkan beberapa struktur bangunan kayu yang membuat kayu – kayu tersebut terhempas bertebaran tidak karuan. Halaman 9 memperlihatkan sebuah figur karakter yang sedang menghindari serangan Lawelle yang jaraknya hampir berdekatan dengan puing – puing kayu, serta di belakangnya terdapat 2 figur pendukung yang juga ikut menghindari serangan Lawelle memiliki skala yang saling berbeda mengikuti perspektif gambar.

Di belakang terdapat beberapa siluet rumah dan kerumunan warga desa yang terkejut dan takut melihat kerusakan yang dilakukan Lawelle. Ilustrasi ini memiliki 3 elemen background yang tidak terlalu detail pada bagian matahari dan beberapa bentuk awan putih saling menggumpal dan terhubung.

c. Analisis Karya

Ilustrasi 5 memiliki dominasi garis lengkung yang terbentuk dari beberapa bidang lengkung dan raut organis yang berpadu padan menciptakan keselarasan komposisi yang mendekati bentuk pusaran, menjadikan subyek karakter Lawelle menjadi pusat komposisi tersebut atau *point of interest*. Adapun raut geometris yakni matahari dan beberapa raut organis pada bagian bidang subyek awan dan beberapa figur manusia, serta raut geometris berkarakter terletak pada subyek kayu yang tegak saling beterbangan dalam ilustrasi ini.

Warna yang terdapat pada ilustrasi 5 terdiri dari beberapa komponen perpaduan warna komplementer antara warna hijau toska dan krem muda yang di mana warna – warna tersebut mendominasi di beberapa bidang. Beberapa di antaranya adalah pada bagian background dan bagian efek debu yang terhempas diakibatkan kibasan badik Lawelle. Penulis berusaha menciptakan harmoni warna yang hangat lebih banyak untuk menampilkan kesan panas dan amarah yang tergambar dari beberapa perpaduan warna kuning terang di beberapa titik atau di sudut subyek yang memiliki *highlight* putih. Penulis juga berusaha menampilkan beberapa komponen warna monokrom yang mendominasi di beberapa bagian *foreground* untuk mendapatkan kesan kering atau hampa yang merepresentasikan kehampaan yang dirasakan Lawelle dalam pencarian kosongnya mencari sosok Lamanukke.

Adapun beberapa tekstur yang terdapat dalam ilustrasi 5 meliputi tekstur yang memiliki raut garis berkarakter, terlihat keras dan kasar pada beberapa subyek kayu, dan terdapat pula tekstur lipatan kain yang berada pada beberapa subyek busana yang dikenakan beberapa subyek karakter seperti sarung, baju, serta topi patonrok. Terlihat juga beberapa tekstur yang menekankan gelap terang pada bagian anatomi tubuh subyek karakter untuk menciptakan tekstur bentuk otot yang dibuat menggunakan teknik atau gaya *rendering* penulis

6. Ilustrasi 6

a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2. 6 : Ilustrasi 6 , Halaman 11 dan 12 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 6 terdiri dari halaman 11 dan 12, yang di mana halaman 11 mengilustrasikan Lawelle yang sedang terbaring kaku dengan raut wajah yang frustrasi di sebuah hutan, terlihat bayangan pohon yang terproyeksikan dengan cahaya matahari yang mengenai subyek karakter Lawelle, terdapat juga bebatuan dan tanaman – tanaman hutan yang tertutup oleh bayangan di beberapa ruang. Badik dan patonrok Lawelle terlihat terpisah dari Lawelle dikarenakan ia habis terjatuh ke tanah. Ilustrasi di halaman 11 dinarasikan pada cerita perjalanan Lawelle yang harus terhambat di tengah jalan karena

kondisi tubuhnya yang sudah lemah dikarenakan perbekalan yang ia miliki telah habis hingga akhirnya ia ditemukan oleh Lamappasianne dan anaknya.

c. Analisis Karya

Ilustrasi 6 terdiri dari beberapa garis tegak yang berkarakter di setiap komponen anatomi dan di beberapa subyek. Seperti yang ada pada subyek tanaman, bebatuan, serta badik. Garis – garis ini membentuk bidang hingga mengubahnya menjadi sebuah subyek karakter yang menciptakan bidang – bidang raut geometris berkarakter dan beberapa bidang raut organis di beberapa bagian kecil gambar.

Terdapat beberapa kombinasi warna triad pada ilustrasi 6, yakni warna beberapa merah, hijau, jingga, dan biru. Kombinasi ini menciptakan kedinamisan suasana yang terbentuk dari beberapa bidang dan beberapa subyek, seperti warna merah yang mendominasi subyek karakter Lawelle, warna hijau yang menjadi background utama, warna jingga pada beberapa titik yang memiliki tingkat pencahayaan tinggi dengan penerapan intensitas jingga rendah. Adapula beberapa warna biru yang tercampur dalam bayangan atau di beberapa titik gelap. Penulis berusaha menciptakan sebuah perasaan kesepian dan kesendirian dengan harmoni warna yang dingin di beberapa bidang yang gelap, dan menekankan warna terang pada karakter untuk menciptakan suasana keterbukaan yang dapat dimaknakan bahwa ada sebuah kesadaran, suatu hal yang terungkap yang terjadi pada subyek karakter yakni sifat buruk nya sendiri.

Terdapat pula beberapa penampakan tekstur – tekstur kubistis acak yang menciptakan kedalaman di beberapa subyek seperti bebatuan, draperi busana dan badik, adapun beberapa tekstur semu yang muncul pada rerumputan yang tercipta dengan timpaan kuas dengan warna hijau terang yang dibentuk sedemikian rupa sehingga berbentuk seperti rumput dengan bentuk dasar segitiga dan titik – titik. Penciptaan bidang gelap yang cukup mendominasi serta beberapa bidang terang yang terproyeksikan pada subyek karakter secara tidak langsung menuntun arah mata pembaca ke subyek

karakter Lawelle sebagai *point of interest* sehingga menciptakan penceritaan visual yang sesuai dengan naskah membentuk sebuah emosi dan suasana yang harapannya dapat dirasakan pula oleh para pembaca.

7. Ilustrasi 7

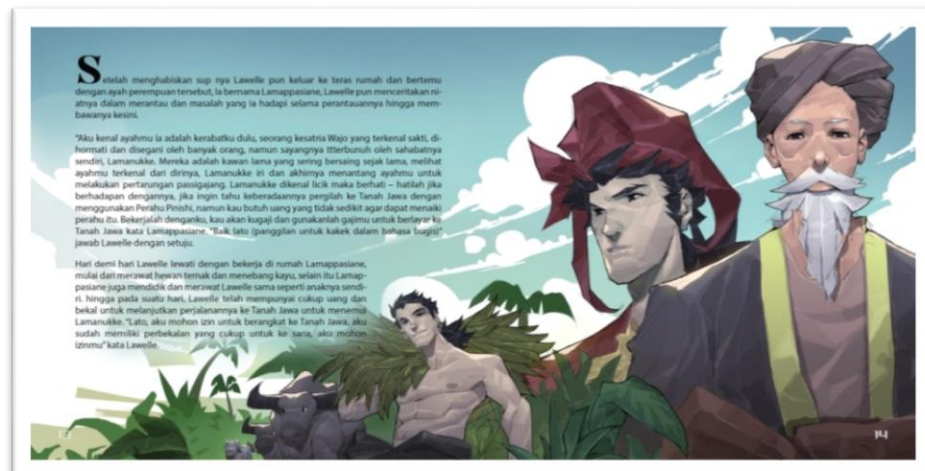
a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2.7 : Ilustrasi 7 , Halaman 13 dan 14 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 7 terdiri dari halaman 13 dan 14, di halaman 13 terdapat teks yang menceritakan pertemuan Lawelle dan Lamappasiane, serta kegigihan Lawelle dalam bekerja untuk mendapatkan rezeki berupa upah yang dipakai untuk berlayar ke Tanah Jawa. Dalam ilustrasi ini terdapat beberapa subyek hewan yang merepresentasikan ternak yang dirawat Lawelle dalam pekerjaannya, berdasarkan ilustrasi background terdapat

beberapa tanaman dan pepohonan yang sangat terlihat luas kebelakang, terdapat pula ilustrasi karakter Lawelle sedang membawa seikat besar rumput yang akan dijadikan pakan untuk para hewan ternak Lamappasianne.

Jelas sekali pada halaman 14 terdapat subyek karakter Lawelle dan Lamappasianne sedang bersanding, dengan posisi Lamappasianne berada paling depan sedang memakai atribut dan busana timur tengah masyarakat bugis.

c. Analisis Karya

Ilustrasi 7 terdiri dari beberapa bidang dan garis yang saling berkolaborasi membentuk bermacam – macam subyek karakter, diantaranya ada yang merepresentasikan beberapa tokoh karakter, garis – garis ini menciptakan kesan berkarakter yang menyerupai garis - garis lurus yang kaku namun terlihat dinamis. Kedinamisan tercipta dikarenakan efek skala besar dan kecil yang menindih beberapa bidang sehingga membuat sebuah komponen prespektif yang memiliki garis menciptakan ruang dan dimensi tersendiri.

Adapun beberapa komponen warna pada ilustrasi yakni beberapa kombinasi yang terjadi antara warna dingin dan hangat antara warna kuning jingga dan biru muda, yang menciptakan sebuah transisi yang sedikit berwarna hijau pastel. Warna – warna ini dipilih penulis agar dapat merepresentasikan kesan sejuk, baru, dan segar yang jika didasarkan ceritanya di mana Lawelle telah sadar dari kegelapan dan keterpurukannya hatinya sehingga ia pun memulai sebuah jalan hidup baru, serta orang – orang baru yang mendukung nya dalam perjalanannya. Terdapat tekstur – tekstur draperi pada beberapa bagian busana, beberapa subyek tumbuhan dan anatomi karakter yang menciptakan ruang dimensi dinamis, didukung dengan beberapa penerangan cahaya dengan intensitas tinggi (*highlight*) pada bagian subyek karakter dan hewan untuk menciptakan value atau batasan terhadap karkter dan background. Komposisi prespektif dekoratif yang ditekankan pada subyek karakter Lawelle yang sedang membawa pakan

untuk hewan ternak di halaman 13 hingga subyek karakter Lawelle dan Lamappasianne di halaman 14 menciptakan *point of interest* sendiri pada masing – masing subyek karakter.

8. Ilustrasi 8

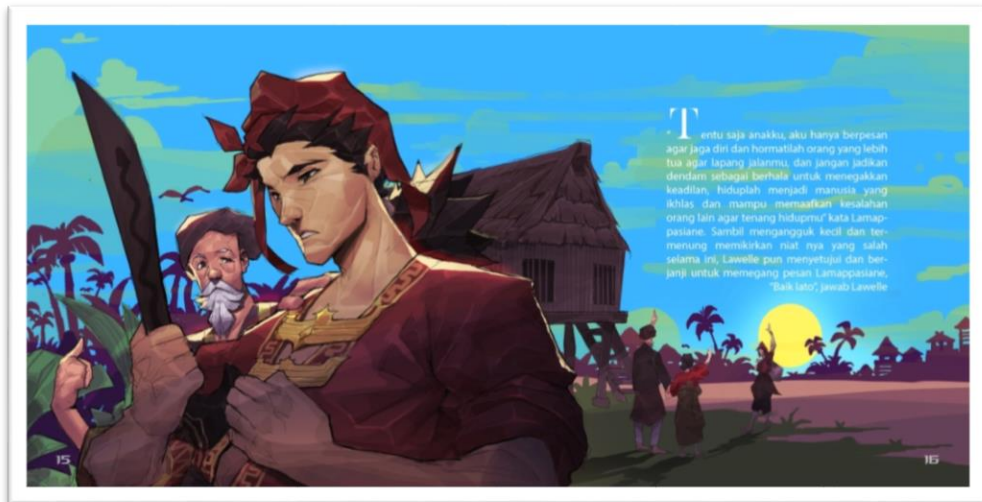
a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2.8 : Ilustrasi 8 , Halaman 15 dan 16 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 8 merupakan gabungan antara halaman 15 dan 16, pada halaman 15 terdapat ilustrasi karakter Lawelle yang sedang menggenggam badik peninggalan ayahnya, ia menatap badik tersebut dengan penuh penyesalan yang tervisualkan dalam raut wajah Lawelle, dibelakang Lawelle terdapat Lamappasianne yang sedang menatap dan memegang pundak

Lawelle seperti sedang menasehati Lawelle, terdapat pula background tumbuhan dan beberapa siluet pepohonan. Pada halaman 16 terdapat ilustrasi background yang didominasi pekarangan rumah Lamappasianne, terlihat Lawelle sedang melambaikan tangan tanda perpisahan kepada Lamappasianne dan anak perempuannya di depan rumah adat bugis (rumah panggung) milik Lamappasianne, terlihat pula siluet beberapa pohon dan rumah warga desa yang dihasilkan oleh cahaya matahari di sore hari. Terdapat teks yang menceritakan pesan Lamanukke kepada Lawelle untuk tidak menaruh dendam kepada orang lain, yang menjadi pesan terakhir Lamappasianne sebelum Lawelle melanjutkan perjalanannya yang dijelaskan pada layout kanan halaman 10.

c. Analisis Karya

Ilustrasi 8 terdiri dari beberapa garis yang berkarakter membentuk bermacam subyek karakter, bangunan dan tumbuhan yang saling terangkai. Garis – garis pada ilustrasi 8 memiliki dominasi arah horizontal yang menciptakan 2 bidang luas yang terpisah tepat di pertengahan ilustrasi, bidang – bidang tersebut adalah bidang gelap pada bagian bawah dan bidang terang pada bagian atas.

Bidang gelap mewakili subyek karakter yang mendominasi komposisi pada bagian kanan ilustrasi yang muncul dengan perpaduan dominasi antara warna merah dan hijau, dengan sedikit sentuhan kuning pada beberapa bagian. Terdapat pula beberapa subyek karakter pada bagian kanan ilustrasi namun perannya tidak sebesar background yang mendominasi ilustrasi, background tersebut meliputi subyek rumah, tanah dengan sedikit rerumputan, siluet rumah desa. Bidang terang mewakili background langit, awan dan matahari yang warnanya merupakan warna komplementer yang saling berkolaborasi antara warna biru dan kuning. Permainan bayangan menciptakan tekstur – tekstur di beberapa subyek karakter dan bangunan, diantaranya adalah draperi baju yang muncul dengan bentuk kubistis semu di beberapa sudut gelap yang tercipta. Adapula tekstur kayu dan rumput kering

pada bagian bangunan yang saling tindih menciptakan sebuah dimensi pada setiap strukturnya.

Secara keseluruhan pengaplikasian warna pada ilustrasi merepresentasikan suasana sore yang sengaja dibuat oleh penulis untuk merepresentasikan arti kepulangan atau hari yang telah berakhir dimana hal ini tertuju pada inti cerita Lawelle yang proses pembelajaran dalam menerima dan memaafkannya tercapai selagi ia mengumpulkan uang untuk ke Jawa di rumah Lamappasianne, dan sudah waktunya ia melanjutkan perjalanannya. Penempatan karakter pada bagian kiri ilustrasi menciptakan keintiman dan dialog antara kedua karakter dengan baik yang memusatkan *point of interest* kepada Lawelle sebagai representasi inti cerita pada halaman 15 dan 16.

9. Ilustrasi 9

a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2.9 : Ilustrasi 9 , Halaman 17 dan 18 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 9 meliputi halaman 17 dan 18, ilustrasi ini menceritakan momen keberangkatan Lawelle ke Tanah Jawa menggunakan perahu Phinisi milik kapten kapal namun ia harus bekerja sebagai awak kapal sebagai ganti bayaran transportasinya ke Tanah Jawa akibat cobaan yang ia dapatkan di tengah jalan atas perbekalan dan uangnya yang telah dicuri orang, yang dimana dijelaskan oleh teks narasi pada halaman 17. Dalam ilustrasi 9 terdiri atas beberapa komponen obyek ilustrasi yakni ilustrasi karakter kapten kapal yang sedang mengarahkan tangannya sejajar ke arah kapal phinisi dan tepat di belakang karakter kapten kapal terdapat obyek kapal phinisi yang telah siap untuk berlayar dengan tangga yang telah tertempel dengan badan kapal dan tali yang terhubung dengan jembatan terikat erat. Terlihat pula beberapa obyek barel dan kotak kayu yang tersusun rapih di sebelah kanan pojok halaman 17, dan di belakang kumpulan obyek yang telah di jelaskan tadi terdapat background langit dan laut pada malam hari yang dihiasi bulan yang terang.

c. Analisis Karya

Ilustrasi 9 memiliki dominasi garis horizontal yang banyak merepresentasikan prespektif satu titik hilang, yang dimana hal tersebut berfokus pada subyek karakter kapten kapal. Selain memiliki titik fokus, garis – garis horizontal ini juga memiliki titik poin yang menuju pada titik hilang prespektif yang letaknya berada di ujung obyek kapal phinisi. Garis – garis semu ini menciptakan kesan ruang yang luas dengan representasi background yang mendominasi ilustrasi. Tidak hanya itu raut – raut garis ini juga membentuk beberapa struktur bentuk pada objek yang berada pada ilustrasi.

Warna yang digunakan pada ilustrasi 9 adalah kombinasi warna komplementer yang terdapat perpaduan dominasi warna biru dan beberapa sentuhan warna kuning pada bidang kanan ilustrasi. Penerapan tekstur berkarakter terdapat pada subyek bulan dan di beberapa subyek kayu.

Draperi pada busana awak kapal juga memiliki tekstur karakter atau gaya yang sama dengan beberapa ilustrasi sebelumnya yakni memiliki karakter kubistis semu.

Warna – warna hangat yang terdapat pada bagian kanan ilustrasi sengaja penulis terapkan untuk menciptakan titik fokus kepada subyek karakter, warna pada bulan juga sengaja dibuat dengan intensitas warna yang paling terang, hal ini bertujuan agar mata para pembaca mudah terfokus pada background langit dan laut yang luas untuk menciptakan kesan bahwa Lawelle akan berpetualang di samudera yang luas dan lepas dan membutuhkan waktu yang banyak untuk melewatinya. Adapun bentuk awan sengaja dibuat melengkung agar menciptakan ruang untuk mendapatkan kesan luas dan tak berujung didukung dengan intensitas gelap pada langit yang tinggi. Subyek karakter kapten kapal sengaja dibuat dengan model potret agar dapat merepresentasikan sekaligus mengenalkan subyek karakter secara visual kepada pembaca dengan jelas.

10. Ilustrasi 10

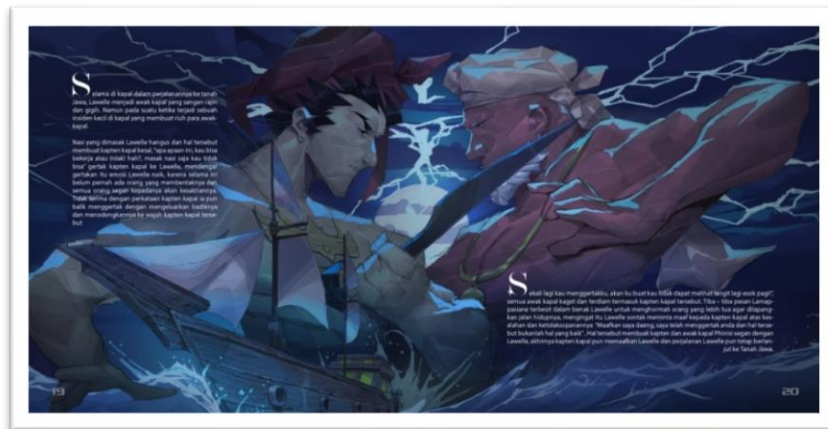
a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2.10 : Ilustrasi 10 , Halaman 19 dan 20 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 10 terbagi atas halaman 19 dan 20, ilustrasi 10 memvisualisasikan cerita pertengkaran Lawelle dengan kapten kapal Phinisi, pertengkaran terjadi akibat nasi yang dimasak Lawelle hangus, hingga membuat kapten kapal marah, hal tersebut membuat Lawelle tidak terima yang pada akhirnya ia kesal dan menantang kapten kapal untuk berduel, teringat pesan Lamappasianne, akhirnya Lawelle meminta maaf dan mengalah kepada kapten kapal dan melanjutkan perjalanannya menuju Tanah Jawa, hal tersebutpun di deskripsikan pada teks di halaman 19 dan 20.

Terlihat visualisasi karakter Lawelle dan kapten kapal sedang berhadapan dan memasang posisi kuda – kuda, serta Nampak Lawelle mengacungkan badiknya ke dekat wajah kapten kapal. Terlihat pula gemuruh petir dan bulan di malam hari, ombak yang deras dan kuat terlihat menabrak kapal phinisi yang terletak pada bidang kiri ilustrasi.

c. Analisis Karya

Terdapat banyak sekali garis – garis acak di ilustrasi 10, garis – garis acak ini saling bercabang dan terhubung satu sama lain dengan intensitas warna terang yang tinggi menciptakan beberapa pantulan warna – warna terang yang lain pada kedua subyek karakter dan subyek ombak yang juga memiliki raut garis yang tajam dan acak.

Warna pada ilustrasi 10 cenderung memiliki komposisi warna yang monokromatik walaupun ada beberapa subyek yang memiliki warna dasar yang sedikit beragam, seperti sedikit warna merah, kuning dan coklat. Walaupun begitu ilustrasi 10 didominasi oleh hampir semuanya warna biru dan sebagian diantaranya berwarna ungu, warna – warna ini merupakan warna yang saling berdekatan dan tidak saling besebrangan. Terdapat beberapa tekstur air laut yang nampak akibat warna cerah monokromatik di beberapa ujung bidang subyeknya yang dihasilkan dari beberapa rangkaian garis tebal yang saling terhubung. Terdapat pula tekstur

kayu yang memiliki arah horizontal dan mengikuti struktur perahu phinisi dan beberapa tekstur draperi kain juga terlihat pada sorban yang dikenakan oleh kapten kapal.

Terdapat pula beberapa hal yang dapat di simpulkan dari konsep karya pada ilustrasi 10 yakni ada beberapa usaha yang penulis lakukan dalam menciptakan kesan tegang dan menambah suasana konflik menjadi lebih terasa beberapa di antaranya adalah dengan menciptakan background awan gelap ditimpa dengan bentuk petir yang membelah bidang tengah ilustrasi yang mirip dengan pecahan kaca, hal ini identik dengan sebuah permasalahan dan perpecahan. Penulis juga sengaja membuat beberapa raut yang runcing dan tidak beraturan pada beberapa bagian ombak untuk menciptakan kesan ganas atau tidak nyaman agar pembaca turut merasakan suasana pada *scene* tersebut. Warna biru gelap sengaja dibuat mendominasi ilustrasi untuk menciptakan kesan sempit dan dingin di waktu yang bersamaan.

11. Ilustrasi 11

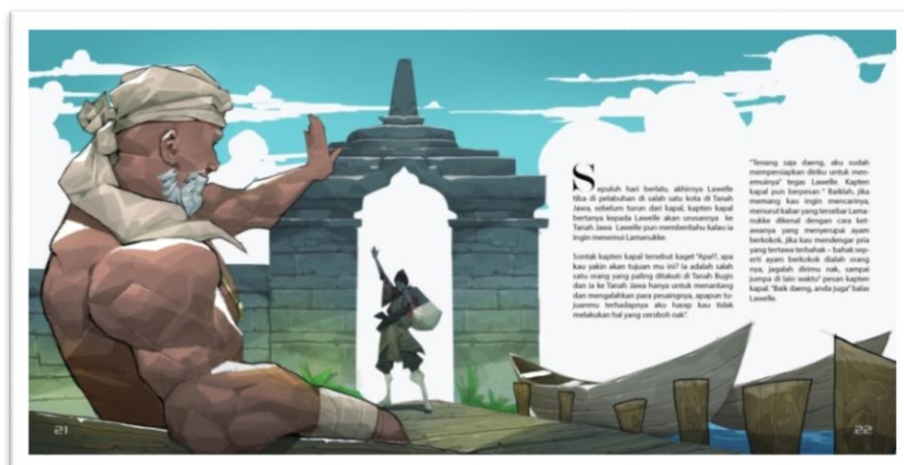
a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2.11 : Ilustrasi 11 , Halaman 21 dan 22 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 11 terdiri dari halaman 21 dan 22, ilustrasi 11 menceritakan tibanya Lawelle di sebuah pelabuhan Tanah Jawa disertai perpisahannya dengan kapten kapal Phinisi yang diceritakan melalui teks naskah pada layout halaman 22. Ilustrasi 11 menggambarkan karakter kapten kapal yang sedang melambaikan tangan kirinya pada Lawelle, dan tangan kanannya sedang bersandar pada dek kapal, terlihat senyum simpul di wajahnya dari arah belakang. Di seberang jembatan terlihat siluet Lawelle yang sedang membalas lambaian tangan kapten kapal padanya. Ia berada di bawah sebuah tugu gerbang pelabuhan dan disamping tugu terdapat dua kapal yang merapat ke jembatan kayu. Terlihat pula background awan yang sangat mendominasi langit yang biru cerah di belakang .

c. Analisis Karya

Elemen garis horizontal terdapat di beberapa subyek pada ilustrasi 11, hal tersebut terjadi pada pola kubus yang tercipta di tugu pintu gerbang pelabuhan, dan arah awan pada background paling belakang. Terdapat juga garis – garis dengan ketebalan yang ditegaskan pada beberapa bagian anatomi subyek karakter dan beberapa subyek kayu yang menempel pada jembatan di halaman 20. Beberapa garis ikut membentuk tekstur tubuh yang menciptakan kedalaman dan beberapa raut garis yang tidak beraturan mengikuti struktur anatomi tubuh pada subyek karakter, struktur – struktur ini terlihat jelas diterapkan pada bagian lengan subyek karakter kapten kapal.

Kedalaman tekstur beraturan juga tercipta pada tugu gerbang dan jembatan. Adapula tekstur kayu yang terbentuk samar, namun dinamis di beberapa bagian, khususnya pada kayu yang menempel pada jembatan di halaman 22.

Ilustrasi 11 memiliki kombinasi warna split komplementer antara warna biru muda (*cyan*) yang terdapat pada bidang langit dan beberapa sentuhan biru yang sedikit lebih gelap di beberapa bagian subyek tugu. Beberapa warna hangat juga turut melengkapi yakni jingga dan sedikit kesan kuning di beberapa bagian tengah ilustrasi pada beberapa bagian subyek Lawelle, jembatan dan lengan kapten kapal. Beberapa efek *highlight* diterapkan pada beberapa sudut atau ujung subyek karakter, seperti yang terjadi pada lengan kapten kapal dan beberapa pada bagian atas perahu.

Semua kombinasi, warna, tekstur, bidang, garis dan komposisi ini menciptakan beberapa makna dan penceritaan secara visual yang tidak langsung. Kombinasi warna split komplementer antara warna dingin yang cerah merepresentasikan akhir yang cerah dari ilustrasi 10 yang berada di halaman sebelumnya dengan warna biru dingin yang gelap dan mencekam berubah menjadi warna yang segar pada ilustrasi 11, hal ini menunjukkan konflik telah berakhir dan saatnya Lawelle memulai perualangan baru dan mewujudkan tujuannya yang dimana suasana cerah dan positif tergambar dengan warna kuning dan cerah di beberapa bagian gambar. Peletakan komposisi yang memfokuskan Lawelle berada di tengah tugu menciptakan kesan sambutan kepada Lawelle di Tanah Jawa. Penulis juga sengaja meletakkan kontras antara bayangan dan cahaya yang di mana bayangan terdapat pada bagian pinggang hingga kepala yang menutupi Lawelle seakan memberikan kesan bahwa masih ada masalah yang harus dihadapi setelah ia melewati tugu pelabuhan tersebut. Akhir perjalanan Lawelle berlayar juga direpresentasikan melalui sosok kapten kapal yang melambaikan tangan pada halaman 21.

12. Ilustrasi 12

a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2.12 : Ilustrasi 12 , Halaman 23 dan 24 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 12 terdiri dari halaman 23 dan 24, ilustrasi 12 menceritakan tentang pertemuan Lawelle dan Lamanukke untuk pertama kalinya melalui teks narasi yang ada pada halaman 23. Terlihat segerombolan orang sedang berkumpul, terdapat sosok lelaki kekar sedang terduduk kesakitan dengan pengambilan sudut pandang dari bawah, di belakangnya terdapat dua orang yang mengenakan sarung bermotif kotak – kotak berwarna coklat, dan disamping kanan terlihat orang yang mengenakan sarung biru polos yang wajahnya tidak nampak. Terlihat pula salah seorang di kerumunan memperlihatkan ekspresi terkejut sedang memakai topi petani dan kalung khas jawa yang sering dipakai oleh masyarakat menengah kebawah di lehernya serta ia juga memakai sebuah kain panjang yang diikat mulai dari perut hingga ke betisnya.

Tepat disampingnya terdapat figur lelaki berbadan gembul sedang memakai blangkon dan sarung hijau yang menatap heran seorang laki – laki kekar jatuh terduduk ke tanah yang berada pada posisi paling depan pada gambar ilustrasi 12. Pada sebelah kiri terlihat figure seorang laki – laki parubaya memakai jas adat jawa dan blangkon berwarna merah sedang

memegang tongkat dan melihat ke arah laki – laki kekar yang terduduk itu. Di antara lelaki paru baya dan gembul itu terlihat sosok Lawelle yang mencoba untuk melihat apa yang terjadi pada kerumunan tersebut, tepat di belakangnya terlihat background pasar yang ramai dan langit dengan matahari yang terik

c. Analisis Karya

Ilustrasi 12 banyak memunculkan struktur anatomi tubuh yang tercipta oleh raut garis lurus tidak beraturan dengan satu sama lain saling terhubung. Terdapat pula tekanan garis yang menghasilkan ketebalan garis pada subyek karakter pria kekar, hal ini berguna untuk memperjelas strukturnya sebagai salah satu subyek utama dalam ilustrasi 12. Ilustrasi 12 didominasi oleh banyak tekstur draperi kain yang dihasilkan dari beberapa subyek kain dari busana beberapa subyek karakter yang menyerupai tekstur kubistis semu.

Ilustrasi 12 didominasi oleh kombinasi split komplementer, yakni perpaduan antara warna hijau toska, jingga, dan merah dengan sedikit sentuhan warna kuning. Warna hijau toska terlihat menghiasi background langit, dan warna jingga meliputi beberapa bidang atau subyek badan karakter pada ilustrasi, dan warna merah didominasi oleh pakaian Lawelle, adapun beberapa *highlight* krem kekuningan terdapat pada beberapa bagian atau ujung tubuh karakter, warna krem kekuningan ini merupakan visualisasi hasil pantulan sinar matahari yang berada di background.

Pada Ilustrasi ini penulis ingin menggambarkan Lawelle sebagai sosok penyelamat yang datang untuk menyinari kegelapan dan menyelesaikan konflik, hingga akhirnya perspektif satu titik hilang di terapkan oleh penulis untuk mendapatkan kesan tertutup, berdesakan dan ramai, hal ini dicerminkan oleh beberapa subyek yang nampak mengelilingi di beberapa bidang ilustrasi. Komposisi ini diatur untuk memfokuskan ke karakter Lawelle, yang di mana intensitas cahaya yang ada dibelakangnya sengaja di buat terang agar arah mata pembaca tertuju pada Lawelle.

Komposisi yang merepresentasikan Lawelle sebagai pusat utama di bantu dengan alur awan yang ada dibackground berpusat kepada matahari yang ada di belakangnya yang membuat Lawelle seakan – akan datang ke kerumunan dan menjadi penyelamat.

13. Ilustrasi 13

a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2.13 : Ilustrasi 13 , Halaman 25 dan 26 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 13 meliputi halaman 25 dan 26, ilustrasi ini menceritakan tantangan yang diberikan Lamanukke kepada Lawelle untuk bertarung hingga mati di gelanggang sesuai dengan yang tertulis pada teks di halaman 25. Ilustrasi 13 menggambarkan Lawelle dan Lamanukke sedang berdialog, Lamanukke terlihat mengacungkan tangan dan menunjuk Lawelle yang berada di depannya.

c. Analisis Karya

Ilustrasi 13 memanfaatkan dominasi warna hitam gelap pada bidang yang besar, dominasi warna hitam ini diimbangi oleh subyek karakter yang terletak pada halaman 26. Dimana terdapat kontras yang dihasilkan oleh highlight warna putih di tiap sudut struktur karakter, hal ini bertujuan untuk mengekspos kedua karakter yang saling berhadapan dikarenakan beberapa bidang atau atribut pada karakter dan background hampir memiliki warna yang sama satu sama lain.

Terdapat ada sentuhan warna merah di beberapa bagian terang dan di sudut tubuh karakter yang sengaja diterapkan untuk menciptakan volume dan kedalaman serta kesan marah, tegang, menakutkan dan berbahaya. Suasana ini tercipta untuk mengajak para pembaca ikut merasakan ketegangan yang terjadi pada *scene* ini.

Penulis memanfaatkan bidang hitam yang kosong sebagai background untuk memfokuskan dan menambah keintiman dialog secara tidak langsung pada karakter. Selain itu penulis juga berusaha mengenalkan dan merepresentasikan sosok menakutkan, besar dan kuat Lamanukke kepada para pembaca. *Scene* ini merupakan penciptaan persepsi pembaca kepada Lamanukke untuk memahami lebih dalam karakternya. Penulis juga membuat *scene* ini begitu intim karena *scene* ini merupakan *scene* yang paling ditunggu – tunggu oleh para pembaca dan bisa dibilang sebagai klimaks isi cerita.

14. Ilustrasi 14

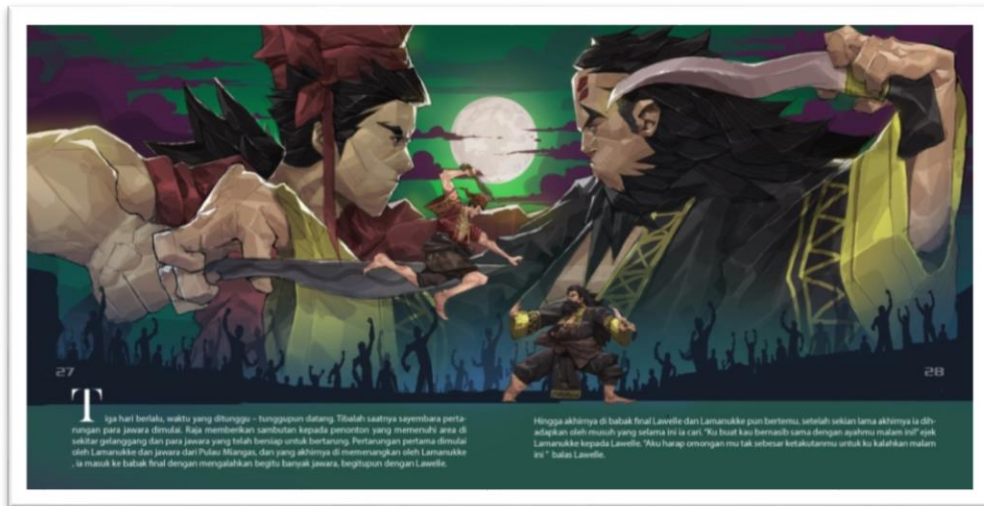
a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 14 : Ilustrasi 4.2.14 , Halaman 27 dan 28 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 14 terdiri dari halaman 27 dan 28. Ilustrasi 14 memvisualkan pertarungan perdana Lawelle dan Lamanukke di gelanggang. Terlihat Lawelle dan Lamanukke saling berhadapan mengacungkan badik mereka satu sama lain, Lawelle berada di sebelah kiri dan Lamanukke berada di sebelah kanan digambarkan dengan skala tubuh yang besar, sementara dibawahnya, terlihat Lawelle telah membuat serangan dengan cara melompat tinggi melebihi tinggi Lamanukke dan siap untuk menerjangnya. Di bagian belakang terdapat banyak siluet figure manusia yang menyaksikan dan ikut mendukung pertarungan sengit itu sambil mengepalkan dan mengangkat tangan mereka masing – masing. Pada bagian background terdapat langit berwarna hijau dengan awan berwarna ungu dan tepat di tengah terdapat bulan yang sedang bersinar berwarna kuning.

c. Analisis Karya

Pada ilustrasi 14 terdapat beberapa raut garis yang tebal di beberapa struktur tangan untuk memperjelas perbandingan karakter kedalaman bidang satu sama lain, adapun beberapa raut yang tercipta lurus horizontal semu

terdapat pada bagian bidang awan. Beberapa motif geometris segitiga juga saling menyatu satu sama lain pada busana Lamanukke, yakni pada bagian kerah di dada dan di lengannya.

Komposisi warna pada ilustrasi 14 mengandung kombinasi warna split komplementer, yakni perpaduan antara warna ungu, biru tua, hijau dan sedikit sentuhan jingga pada beberapa bagian *highlight*. Beberapa warna pada objek terlihat surealis salah satunya warna yang diterapkan pada background langit yakni warna hijau dan awan yang berwarna ungu di malam hari, namun hal ini merupakan teknik yang sengaja dilakukan oleh penulis untuk menciptakan suasana dingin, aneh dan menakutkan. Adapun siluet beberapa subyek manusia di belakang karakter utama dibuat gelap untuk menciptakan kesan menyeramkan yang menciptakan dominasi gelap, namun disisi lain konsep siluet ini diciptakan untuk memfokuskan keintiman pertarungan yang terjadi pada dua karakter walaupun dalam sebuah keramaian.

Komposisi horizontal seimbang mendominasi bidang gambar pada ilustrasi 14, komposisi ini menciptakan titik fokus yang terbelah namun tetap menjadi kesatuan pada tiap karakter. Komposisi ini sengaja dibuat untuk merepresentasikan kesetaraan kedua karakter, tidak ada yang lebih kuat dan tidak ada yang lemah, dan gelanggang seakan merupakan tempat penentuan siapa yang akan mendominasi atau siapa yang akan mendapatkan kemenangan.

15. Ilustrasi 15

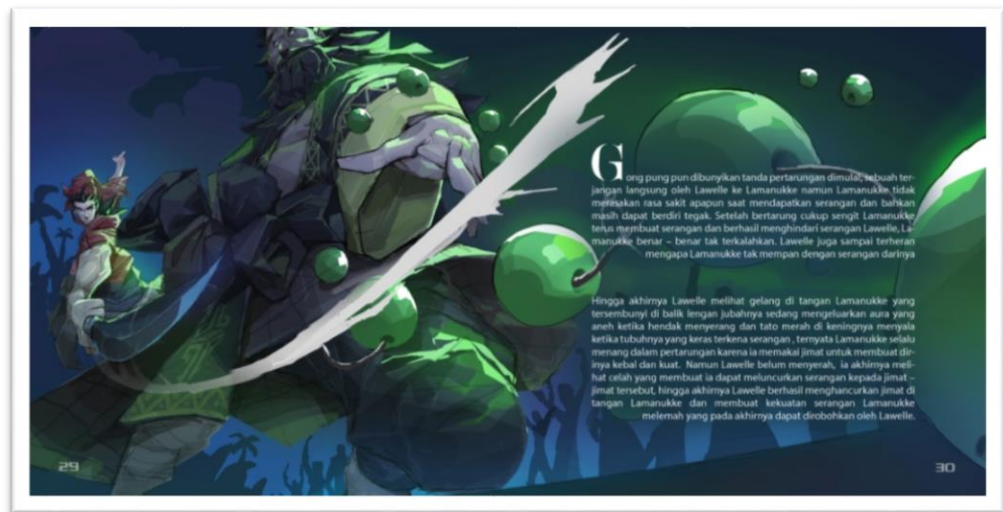
a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2.15 : Ilustrasi 15 , Halaman 29 dan 30 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 15 terbagi atas halaman 29 dan 30, halaman 29 mengilustrasikan Lawelle sedang mengayunkan tebasan badik kepada Lamanukke melalui celah kiri Lamanukke, dimana tebasan itu memutuskan gelang Lamanukke hingga berhamburan. Terlihat di background belakang siluet figure manusia yang sedang antusias menikmati pertarungan antara Lamanukke dan Lawelle.

c. Analisis Karya

Penggambaran ilustrasi melalui teknik prespektif 1 titik hilang digunakan pada Ilustrasi 15 ilustrasi efek tebasan berupa raut bergerigi melengkung dan gelang yang terputus yang memiliki skala beraturan, dari kecil hingga ukuran besar menciptakan irama seperti gelombang yang menciptakan kedinamisan yang baik dan natural. Beberapa tekanan garis menciptakan

Kombinasi warna dominasi hijau dan biru menciptakan komposisi warna primer komplementer. Dominasi warna hijau terdapat pada cahaya hijau pada subyek karakter dan biji gelang mantra Lamanukke yang memiliki bentuk geometris lingkaran. Terdapat pula beberapa sentuhan warna hijau

pada langit di halaman 30 dan juga pantulan warna hijau pada highlight putih di beberapa sisi bulir gelang jimat Lamanukke. Warna biru mendominasi bidang background Ilustrasi, serta beberapa tekanan gelap pada raut yang manusia dan pepohonan. Pada beberapa bagian busana yang dikenakan karakter terdapat tekstur lipatan pada tiap draperi dengan raut geometris berkarakter serta terdapat tekstur halus pada bulir gelang jimat Lamanukke yang memiliki pantulan cahaya di setiap sudutnya.

Penulis berusaha menciptakan gerakan atau *motion* pada visual ilustrasi dengan membagi 3 komposisi visual ilustrasi yang saling berbeda secara tidak langsung. Visual pertama yakni pada halaman 29, terdapat Lawelle sedang mengayunkan badiknya, visual kedua terdapat Lamanukke menghindari tebasan badik Lawelle namun membuat gelangya terkena tebasan sehingga membuat bulir gelang jimatnya berhamburan yang di ilustrasikan secara detail dengan skala besar di visual ketiga. Pada ilustrasi ke 15 ini penulis ingin memfokuskan sebuah momen klimaks secara maksimal dengan menggabungkan 3 visual *storytelling* dalam satu ilustrasi.

16. Ilustrasi 16

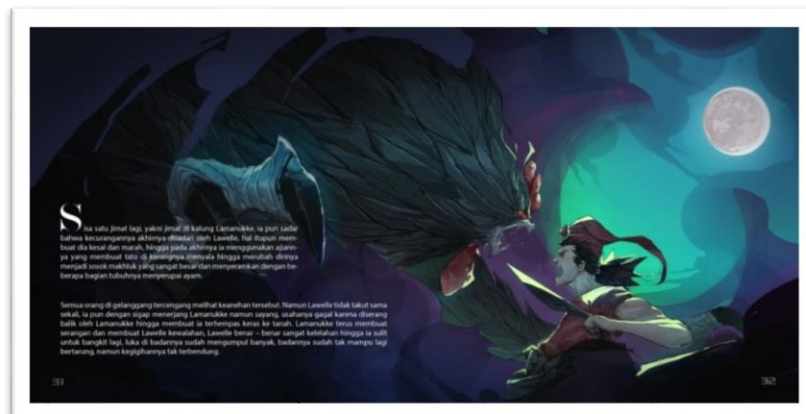
a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 16: Ilustrasi 16 , Halaman 31 dan 32 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 16 meliputi halaman 31 dan 32, Ilustrasi ini menceritakan momen ketika Lamanukke menggunakan jimat terakhirnya untuk mengalahkan Lawelle, yang merubah dirinya menjadi siluman ayam hitam raksasa yang diceritakan melalui teks pada halaman 31 dan diilustrasikan melalui gambar Lawelle sedang siap mengarahkan badiknya kepada Lamanukke menggunakan tangan kirinya dengan ekspresi ia sedang berteriak dan bersemangat pada halaman 32, terlihat pada halaman 31 sosok ayam besar hitam raksasa sedang mengayunkan cakar tajam berwarna hitam kepada Lawelle dengan mulut bergirigi tajam yang terbuka lebar seakan siap melahap Lawelle. Pada ilustrasi 16 terdapat pula asap gelap mengelilingi katakter Lawelle dan ayam raksasa ini dan tepat pada halaman 32 terdapat bulan sedang menyinari mereka.

c. Analisis Karya

Di ilustrasi 16 terdapat raut garis repetitif pada subyek karakter Lamanukke yang memiliki kontur tebal dan membentuk bidang runcing berlapis menyerupai subyek bulu ayam, di setiap bidang memiliki garis – garis lurus yang beraturan mengikuti ujung runcing subyek bulu ayam tersebut. Terdapat pula garis – garis repetitif beraturan di bidang berwarna putih gelap pada halaman 31 yang menyerupai subyek cakar. Garis – garis ini menciptakan irama yang seolah – olah bergerak dan berpusat pada bagian yang menyerupai kepala ayam.

Terdapat kombinasi antara warna hijau toska dan ungu yang memiliki kontur gelap di beberapa bagian background dan *foreground*, beberapa bidang berwarna putih yang direpresentasikan melalui subyek bulan dan cakar turut menyeimbangkan tekanan pada beberapa bagian bidang gelap, seperti raut – raut organik berkarakter menyerupai kepulan asap berwarna hitam yang berada pada bagian bidang bawah dan bayangan

dengan intensitas gelap yang tinggi di sekitar bidang kiri ilustrasi pada halaman 31. Kontur dengan intensitas warna cahaya yang tinggi pada beberapa sudut karakter seperti pada bagian jengger, wajah dan paruh ayam raksasa serta pada bagian atas di beberapa sudut tubuh Lawelle diterapkan untuk merepresentasikan bentuk masing – masing subyek karakter dengan jelas. Terdapat beberapa tekstur solid yang tajam pada bagian tubuh dan beberapa tekstur kasar yang semu pada bagian jengger subyek ayam raksasa. Terdapat pula tekstur kubistis semu yang membentuk draperi pada busana Lawelle yakni pada bagian subyek baju, gulungan sarung dan *patonrok*.

Penulis berusaha menciptakan suasana gelap dan menakutkan dengan menggunakan elemen gelap dan warna dingin yang mendominasi beberapa bidang ilustrasi, penulis membuat beberapa tekstur atau bidang runcing di beberapa bagian ayam raksasa untuk Menciptakan kesan berbahaya dan tajam, sehingga penonton mendapatkan rasa ancaman secara visual yang sama dengan subyek karakter utama rasakan.

17. Ilustrasi 17

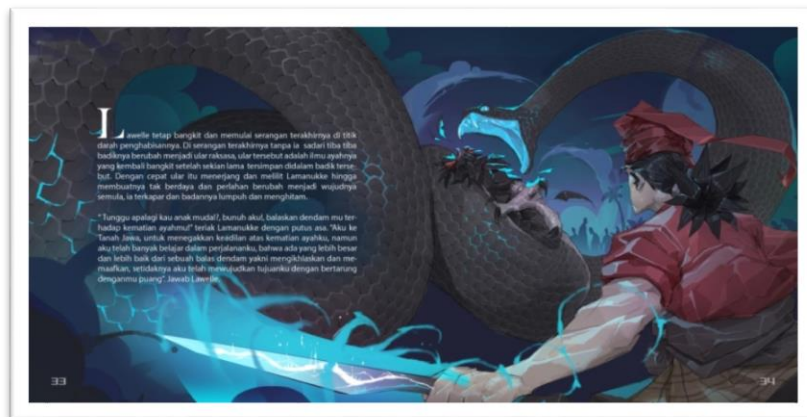
a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 17 menceritakan pertarungan mengejutkan ketika badik Lawelle berubah menjadi ular raksasa dan melilit Lamanukke hingga tak berdaya yang kemudian di ilustrasikan secara visual dengan Lawelle berada pada bidang kanan ilustrasi sedang memegang badik yang mengeluarkan cahaya biru mengelilingi lengannya dan terlihat dari cahaya biru tersebut mengeluarkan ular hitam besar yang meliuk dan menggulung hingga melilit Lamanukke dengan jarak antara sisik yang mengeluarkan cahaya dan mulut biru yang terbuka lebar siap menyantapnya. Pada halaman 34 Lamanukke digambarkan tidak berdaya dengan bulu hitam rontok yang beterbangan dan cakar yang seolah – olah meminta agar pertandingan tersebut disudahi. Pada bagian background terdapat kepulan asap hitam dan awan yang tebal, terlihat pula siluet sekumpulan penonton yang sedang menyaksikan pertarungan tersebut.

c. Analisis Karya

Di ilustrasi 17 memiliki dominasi warna dingin yang lebih banyak terutama warna biru yang diterapkan pada beberapa bagian tangan Lawelle, sisik ular, mata dan mulut ular raksasa, serta beberapa kesan biru pada bagian background. bisa dibilang pada ilustrasi ini cenderung menggunakan kombinasi warna monokromatik yang memiliki *mood* yang sama. Terdapat pula beberapa garis dan raut geometris beraturan berbentuk persegi lima yang menciptakan kesan sekaligus tekstur sisik pada subyek ular raksasa, selain tekstur sisik terdapat juga beberapa tekstur bulu yang terbentuk oleh perpaduan cahaya dan bidang berbentuk runcing pada bagian subyek tubuh Lamanukke dan beberapa di bagian rambut Lawelle, tidak cuma itu tekstur lipatan baju yang tercipta karena teknik *rendering* yang menyerupai kubistis semu juga menekan kontras di gambar ilustrasi 17 Terdapat pula beberapa garis – garis coklat tua yang membentuk bidang – bidang beraturan pada

sarung Lawelle di halaman 34 serta beberapa raut organis yang membentuk sebuah kepulan asap mantra di halaman 33 bagian kiri bawah pada *foreground*.

Sama halnya dengan Ilustrasi 16, penulis juga menggunakan teknik irama dalam menuntun arah mata para pembaca pada *point of interest* di ilustrasi 17 melalui konsep *visual storytelling* dengan pembagian visual 1:3, visual pertama menggambarkan badik yang bercahaya dan mengeluarkan tubuh ular, visual kedua memperlihatkan Lamanukke terlilit oleh tubuh ular tersebut, dan visual ketiga mengungkapkan bahwa ular tersebut berasal dari badik yang dipegang Lawelle.

18. Ilustrasi 18

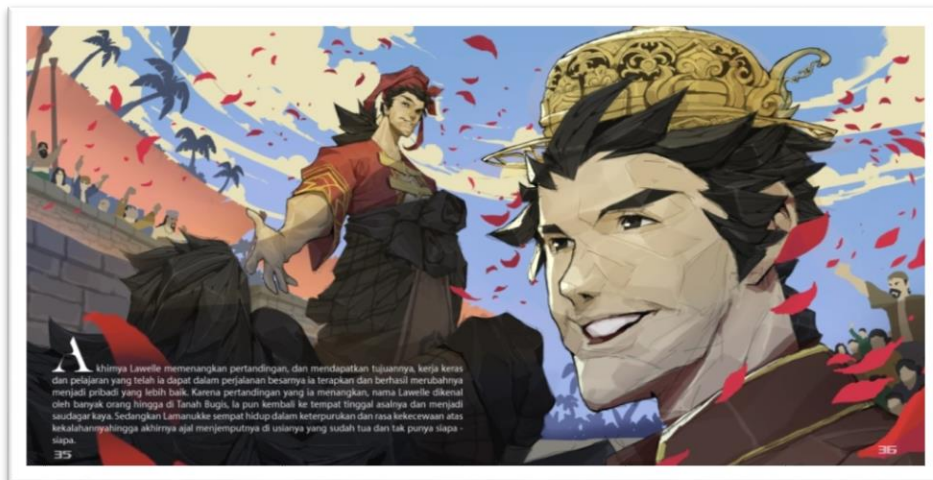
a. Spesifikasi Karya

Media : Digital

Judul : Ilustrasi Cerita Sastra Klasik Bugis “Lawelle”

Ukuran : 20 x 20 cm (perhalaman), 40 x 20 cm (1 ilustrasi)

Tahun : 2020



Gambar 4.2.18: Ilustrasi 18 , Halaman 35 dan 36 Pada Buku Cerita “Lawelle”

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi 8 terbagi atas halaman 35 dan 36, ilustrasi ini menceritakan keberhasilan Lawelle dalam menjalankan tujuannya untuk mengalahkan Lamanukke dengan cara yang baik, serta meraih kemenangan dan menjadi saudagar kaya yang diceritakan melalui teks yang terdapat pada halaman 35 pada bagian kiri bawah. Di halaman 36 terdapat gambar potret wajah Lawelle sedang tersenyum menggunakan jas dan mahkota kemenangan yang di belakangnya terlihat keramaian para penonton pertandingan dengan berbagai macam busana, diantaranya terlihat sosok lelaki yang berjenggot dan menggunakan blangkon. Tak cuma itu pada halaman 35 terdapat ilustrasi Lawelle sedang tersenyum menyodorkan tangannya ke Lamanukke yang sedang terbaring tak berdaya di tanah, dibelakangnya terdapat batas arena dan para penonton yang sedang bersorak dan melempar beberapa kelopak bunga ke arah Lawelle seakan memberikan ucapan selamat, orang – orang tersebut berada di bawah tenda dengan background siluet pohon kelapa dan beberapa tumbuhan lainnya di sebuah suasana pagi hari saat matahari terbit.

c. Analisis Karya

Terdapat berbagai macam garis dan raut yang tergabung menjadi satu motif melengkapi ilustrasi 18 diantaranya adalah beberapa motif organik yang menyerupai serpihan – serpihan kelopak bunga atau dedaunan saling beterbangan membentuk irama dan mengelilingi Lawelle, beberapa motif ornamen yang menyerupai bentuk batik pada mahkota Lawelle, terdapat juga motif garis horizontal yang repetitif pada kalung yang dikenakan Lawelle yang di tengahnya terdapat raut geometris berkerakter menyerupai bentuk belah ketupat begitu pula dengan motif berbentuk huruf X pada lengan baju Lawelle. Terdapat pula motif geometris persegi empat yang diterapkan pada sarung yang dikenakan Lawelle yang memiliki kesamaan bentuk dengan motif subyek batu bata yang diterapkan pada gelanggang pertandingan dan tempat para penonton. Pada wajah Lawelle terdapat berbagai bentuk garis yang tidak beraturan mengikuti struktur wajahnya dimana hal ini merupakan

teknik yang dilakukan penulis untuk menciptakan dan memperjelas struktur wajah yang dimiliki karakter, hal tersebut juga diterapkan dalam menciptakan berbagai tekstur pada ilustrasi yang lain, mulai dari lipatan baju, struktur wajah, hingga background.

Ilustrasi 18 memiliki kombinasi warna primer, yakni dominasi antara warna merah, biru dan kuning. Warna merah mendominasi pakaian yang dikenakan Lawelle dan kelopak bunga yang beterbangan, dominasi warna biru diterapkan pada background langit dan siluet pohon kelapa, dominasi warna kuning diterapkan pada beberapa atribut yang dikenakan Lawelle salah satunya mahkota di kepalanya dan pada nuansa warna cahaya yang membagi bayangan gelap pada ilustrasi 18.

Warna kontras antara warna biru dan kuning melalui tekanan value dari gelap ke terang menciptakan perubahan suhu pada warna yakni warna yang dingin yang telah diterapkan pada halaman – halaman sebelumnya yang di mana didominasi oleh warna biru berubah menjadi warna yang hangat dan cerah seperti warna kuning, transisi warna ini diterapkan oleh penulis untuk menciptakan sebuah perubahan suasana seiring alur konflik berjalan, pada ilustrasi 18 konflik yang telah usai direpresentasikan melalui transisi warna kontras ini. Permainan perspektif juga turut mendukung pesan yang ingin disampaikan penulis dalam merepresentasikan kemenangan karakter utama yakni Lawelle sebagai akhir dalam pencariannya dan keberhasilan dalam membentuk karakternya melalui petualangannya, pada ilustrasi 18 penulis menggunakan teknik perspektif 1 titik hilang untuk memfokuskan pada karakter atau subyek utama yakni Lawelle. Penulis juga sengaja membuat sebuah irama visual melalui subyek kelopak bunga untuk menuntun arah mata para pembaca ke potret wajah Lawelle yang sedang tersenyum sebagai hasil akhir dari cerita.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Buku cerita “Lawelle” merupakan perwujudan visual melalui proses ilustrasi dan kolaborasi antara naskah saduran yang terinspirasi dari naskah asli pada sebuah buku dokumentasi “Sastra Bugis Klasik” yang di produksi oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta pada tahun 1999, yang ditulis oleh Nur Azizah Syahril, di dalam buku tersebut terdapat beberapa banyak judul dan cerita rakyat salah satunya cerita Lawelle yang berada pada halaman 48.

Berdasarkan penelitian penulis, terdapat banyak sekali versi cerita Lawelle yang memiliki berbagai macam tokoh dan alur cerita yang sedikit berbeda namun memiliki esensi dan inti cerita yang sama, yakni tujuan pembalasan yang dilakukan Lawelle atas kematian ayahnya kepada Lamanukke (yang di setiap versi cerita memiliki nama tokoh yang berbeda). Penulis membuat buku cerita Lawelle dengan teknik digital dengan aliran realis melalui *software* Photoshop CS6. Penulis melakukan penciptaan ulang dengan menyesuaikan adab, norma dan budaya modern saat ini, baik dalam segi cerita maupun penerapan visual pada tiap karakter dalam cerita.

Buku cerita Lawelle memiliki dua versi bentuk yakni bentuk fisik atau hasil cetakan dengan ukuran 20 x 20cm dan versi digital atau *e-book* dengan ukuran pixel 4724 x 2362 buku cerita Lawelle juga dipamerkan secara online di laman instagram @flamecroowz dan masing – masing memiliki dua versi bahasa yang berbeda yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, hal ini dilakukan oleh penulis dengan harapan agar dapat menarik audience yang lebih besar dan global untuk membaca buku cerita tersebut, melihat instgaram merupakan platform yang diakses oleh orang di seluruh dunia, besar harapan penulis untuk menyebarkan cerita rakyat ini tidak hanya secara local tapi secara global.

5.2 Saran

Penulis berharap agar cerita bugis “Lawelle” juga dapat dikenal oleh rakyat nusantara hingga ke seluruh dunia sama seperti cerita I Laga Ligo. Melalui penciptaan Ilustrasi ini diharapkan dapat menginspirasi banyak kalangan baik dalam bentuk karya maupun pesan yang terangkum dalam ceritanya. Adapun beberapa target yang disarankan penulis di antaranya :

a. Bagi Mahasiswa Seni Rupa

Diharapkan buku cerita “Lawelle” dapat dijadikan inspirasi untuk dikembangkan dalam bentuk yang beragam melalui penciptaan journal akademis, dan dapat dijadikan referensi dalam penciptaan tugas akhir.

b. Bagi Para Seniman (Desainer dan Ilustrator)

Dalam penciptaannya, Ilustrasi yang mengangkat konsep budaya tidak hanya memperhitungkan prinsip visual, namun unsur penceritaan dan referensi berdasarkan budaya dan adat istiadat yang tepat baik dalam penciptaan karakter, properti dan background. Penciptaan desain karakter memiliki peranan penting dalam membawa ikon sebuah cerita dan menjadi subyek yang memperkenalkan cerita dengan baik kepada audience, maka dari itu dalam hal ini ilustrator harus mampu merepresentasikan karakter melalui penelitian yang akurat dan mengerti perkembangan tren sehingga dapat mengkolaborasikan aspek visual tradisional dan modern dengan menarik, Buku cerita Lawelle telah melakukan proses tersebut dan diharapkan dapat dijadikan referensi dalam proses penciptaan untuk mengembangkan sebuah ide ilustrasi maupun desain yang memiliki unsur budaya lokal.

c. Bagi Pemerintah Kota Makassar

Perlu adanya peran pemerintah kota Makassar dalam melestarikan budaya luhur dalam menciptakan identitas dan mengembangkan kearifan lokal melalui penyebaran media digital, salah satu bentuk yang sukses adalah cerita I Laga Ligo yang ceritanya telah berkembang hingga kalangan internasional, diharapkan banyak cerita – cerita klasik bugis dan makassar

lainnya yang dilestarikan secara kreatif melalui proses dokumentatif terutama dalam bentuk media visual digital

d. Bagi Pemerintah Kota Semarang

Peran pemerintah kota Semarang juga penting dalam melestarikan cerita rakyat sebagai sarana referensi untuk memperkaya pengetahuan generasi muda agar mengetahui lebih banyak cerita rakyat, tidak hanya itu pengenalan sejarah dan adat istiadat dalam setiap daerah di perkenalkan dan direpresentasikan melalui cerita rakyat yang secara tidak langsung hal ini dapat menjadi sebuah media edukatif bagi para generasi muda yang diharapkan dapat dijadikan inspirasi dalam berkarya dan media untuk mengembangkan brand visual lokal secara kreatif terutama pada anak usia dini.

e. Bagi Pembaca

Hingga saat ini belum ada yang menciptakan ilustrasi untuk menceritakan salah satu sastra bugis klasik ini ke dalam buku cerita, maka dari itu penulis menciptakan buku cerita Lawelle sebagai bentuk pelestarian melalui penyelamatan dokumentatif melalui media visual ilustrasi yang diharapkan dapat diketahui lebih banyak khalayak begitupun pesan moral yang terkandung di dalam cerita tersebut. Diharapkan pembaca dapat menjadi sarana atau media untuk menjaga kelestarian cerita rakyat dengan melakukan hal yang sama oleh para leluhur yakni menceritakan kembali cerita tersebut kepada generasi – generasi selanjutnya, agar cerita rakyat kita dapat bertahan dan dikenal hingga anak cucu kita supaya tetap terjaga budi luhur dan kekayaan budaya yang kita miliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Anthony. 1993. *Dasar Teknik Digital*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Apriyanto, Veri. 2004. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Azizah, Nur. 1999. *Sastra Bugis Klasik*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : Jakarta.
- Bascom, W.R. 1965. *Four Function for Folklore*. in Alan Dundes, (Ed). *The Study of Folklore*". Englewood (Liffts, N.): Prentice Hall Inc.
- Bunanta, Murti. 1998. *Problematika Penulisan Cerita Anak*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Boggs. Joseph M. *Cara Menilai Sebuah Film* (diterjemahkan oleh Asrul Sani). Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Ching, Francis D. K. 2002. *Menggambar Sebuah Proses Kreatif* (diterjemahkan oleh Paulus Hanoto Adjie). Jakarta : Erlangga.
- Damono, Sapardi Djoko. 2009 *Sastra Bandingan*. Jakarta: Editum.
- Danandjaja, J. 1984. *Folklor Indonesia; Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: PT Grafiti Pers.
- Degeng, I.N.S.1989. *Ilmu Pengajaran: Taksonomi Variabel*. Depdikbud Direktur Jenderal Dikti P2LPTK.
- Anjar, Deka. 2012 “*Digital Paintng dan Desain Karakter dengan Adobe Photoshop*” . Yogyakarta, Andi: 2012
- Depdiknas. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____.2007, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka
- Elfin, Noor. 2010. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jepara.
- Endraswara, S. 2013 *Folklor Nusantara*. Yogyakarta: Ombak.

- Yulianto, Feriko. 2015. *Penerapan Digital Painting Dalam Film Animasi 2D "Maju Komik Indonesia"*. Yogyakarta : ANIKOM
- Hutcheon, Linda. 2006 *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge
 _____ 2006 *From Page to Stage to Screen: The Age of Adaptation*.
 Department of English, Centre for Comparative Literature, Faculty of Arts
 and Science : University of Toronto.
- Kasali, Rhenald, 2007, *Manajemen Periklanan, Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti.
- Maestri, G. 2006. *Digital Character Animation*. United States Of America: New Riders.
- Ma'sum, Azis. 2010. *Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Melalui Stimulasi Dongeng Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sumurpanggung 2 Kota Tegal*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
- Minderop, Albertine. 2005. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi. Paparan Bahan Ajar. Jurusan Seni Rupa dan Desain : Universitas Negeri Semarang*.
- Napsirudin, dkk. 2000. *Pelajaran Pendidikan Seni*. Jakarta: Yudhistira.
- Pamungkas, H.N.P. 2010. *Kompetensi Kreatif Siswa SMP Negeri 02 Pegandon dalam Menuangkan Cerita Rakyat Jawa Tengah melalui Komik Strip*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Putra, Rukmasari, dan Setiyani. 2015. *Perancangan Media Edukasi Bahasa Inggris Interaktif Untuk Pengenalan Benda Dalam Ruangan Rumah Dengan Metode Ilustrasi Perspektif Digital Painting*. Salatiga : Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Rivers, William L. 2003. *Media Massa & Masyarakat Modern*. Jakarta : Penada Media.
- Sachari, Agus. 2007. *Seni Rupa & Desain*. Jakarta: Erlangga.

- Sakri, Adjat. 1990. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: ITB.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Simarmata, Janner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Andi.
- Sanaky, H. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- Soedarso, Sp. 1997. *Tinjauan Seni sebagai pengantar Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Soehardjo. 1986. *Buku Petunjuk Guru Untuk Pendidikan Seni Rupa di SMU*. Malang.
- Soeratno, Siti Chamamah. 2011. *Sastra: Teori dan Metode*. FIB UGM- Elmatara : Yogyakarta.
- Sumarna, Karmas. 2007. *Kiat Mengkomersialkan Hobi Menggambar*. Semarang: Effhar Offset.
- Sunaryo, Aryo. 1993. *Desain Dasar 1*. Hand Out: Universitas Negeri Semarang. Jurusan Seni Rupa Unnes.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang : Jurusan Seni Rupa Unnes.
- _____. 2002. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa Nirmana 1*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.
- Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Supiyanto, Aji Mei. 2008. *Dongeng Jaka Tarub dan Pangeran Katak dalam Karya Ilustrasi Buku Cerita*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Syakir & Mujiono. 2007. *Gambar 1*. Hand Out. Jurusan Seni Rupa. FBS.UNNES.
- Tarigan, H.G. 1995. *Dasar-dasar Psikosastra*. Bandung: Angkasa.

- Tim Penelitian dan Pengembangan. 2001. *Menjadi Desainer Grafis Profesional Dengan CorelDraw 10*. Jakarta: Wahana computer.
- Tillman, Bryan. 2011 *Creative Character Design*. Amsterdam : Elsevier Focal Press.
- Q-Anees, Bambang dan Hambali, Adang. 2008. *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Quran*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Rolnicki ,Tom E. 2008 . *Pengantar Dasar Jurnalisme* (diterjemahkan oleh Tri Wibowo). Prenada Media Grup Rawangmangu Jakarta
- Utomo, Kurniawan Adi. 2008. *Cerita Rakyat “Asal Mulane Banjarnegara” dalam Bentuk Film Animasi 2D*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
- Widodo. dkk. 1987. “Seni Rupa”. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Wong, Wucius, 1986, *Beberapa Asas Merancang Dwimatra* (diterjemahan oleh Drs. Adjat Sakri. M.Sc) Bandung : ITB.

Jurnal

- Herlina, Andi, 2014. “Paradigma Sirik Orang Bugis Pada Cerita La Welle”. Provinsi Sulawesi Barat: Balai Bahasa Provinsi Sulawesi Selatan. *Jurnal Sawerigading* Vol ke 20.
- Kartadinata, Sunaryo 2003. “Konseptualisasi Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia”. Bandung: *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol ke 2.
- Rukmin, D. (2009) “Cerita Rakyat Kabupaten Seragen”.Tesis : Universitas Sebelas Maret.

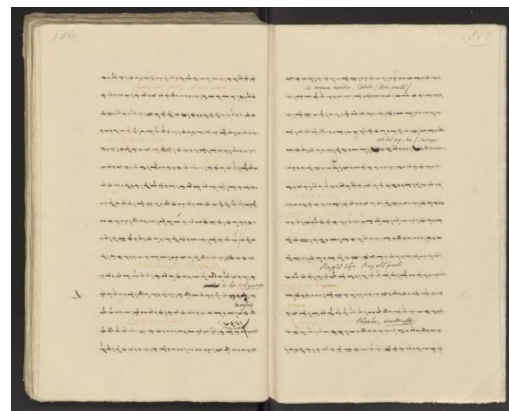
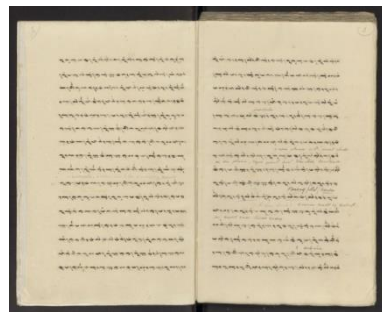
Website

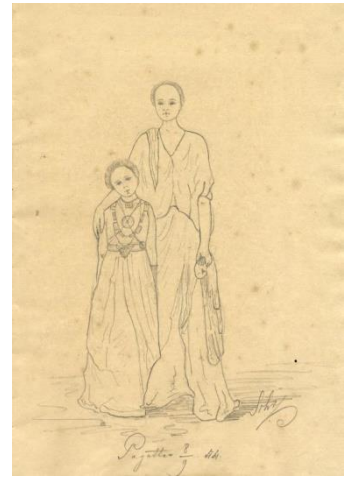
- Abdullah, 2010. “*Cerita Rakyat Lawelle*”
<http://afratlagosi.blogspot.com/search?q=Cerita+Rakyat+Lawelle> [\(diakses pada tanggal 17 /3/ 2020\)](#).
- Adicita, 2010. “*Pengertian Legenda/Cerita Rakyat*” . <http://adicita.com> (diakses pada tanggal 12/2/2020).

- Syafnidawati. 2020. “*Digital*”. <https://raharja.ac.id/2020/05/14/digital/> (diakses pada tanggal 9/12/2016).
- Hariyanto, Agus. 2013 “*Mengenal Penyaduran sebagai Salah Satu Bentuk Karya Tulis Dalam Pengembangan Profesionalisme Guru*”.
<https://www.kompasiana.com/hariyantoagoes> (di akses pada tanggal 17/11/2020).
- Sofa, Pakde. 2010. “*Pengertian Menulis Wacana Fiksi*” dalam <http://massofa.wordpress.com/2010/.../pengertian-menulis-wacana-fiksi/> - (diakses pada 3/12/2020).
- Evans, Listy. 2013 “*Teori Digital*” <https://listyaevans.wordpress.com>, (diakses pada 3/12/ 2020).
- Wikipedia. 2020.“*Cerita Pendek*” dalam [http://id.wikipedia.org/wiki/Cerita pendek](http://id.wikipedia.org/wiki/Cerita_pendek) (di akses pada tanggal 3/12/2020).
- _____ 2020. “*Pengertian Buku*” dalam [http://id.wikipedia.org/wiki/ Pengertian Buku](http://id.wikipedia.org/wiki/Pengertian_Buku) (di akses pada tanggal 3/12/2020).
- Yulvianto. 2011. *Pengertian Ilmu Sains Teknologi Teknik*.
<http://yulvianto.blogspot.co.id> (diakses pada tanggal 19 Mei 2016).
- Zaenuddin, 2020. “*99+ Pengertian Teknik Menurut Para Ahli dan Tujuannya*”.
<https://artikelsiana.com/pengertian-teknik/> (diakses pada tanggal 20/12/2020)

LAMPIRAN

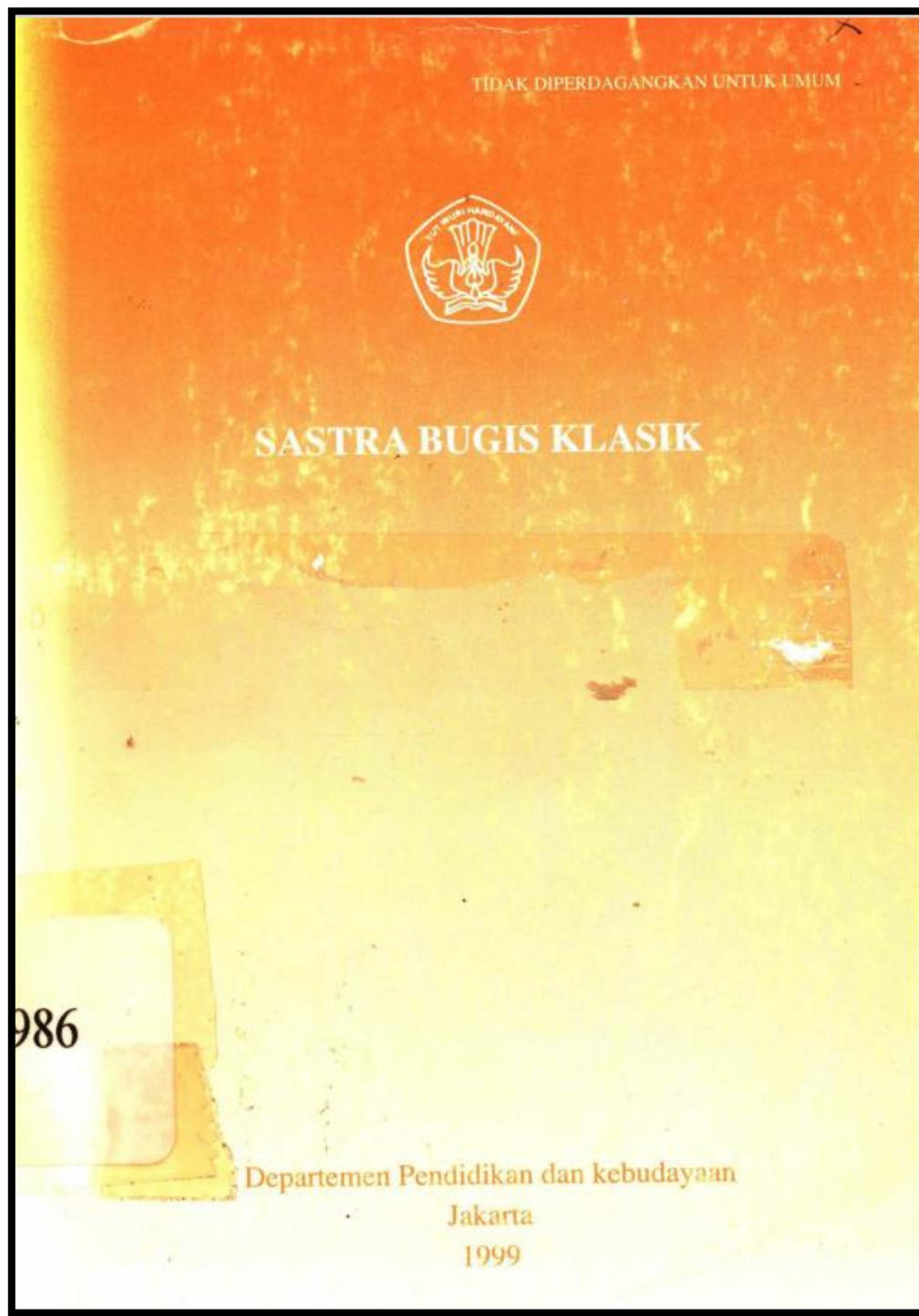
1. Referensi Dasar Karakter dan Properti Pada Buku Cerita Lawelle







2. Dikumen Naskah Asli Cerita “La Welle”



TIDAK DIPERDAGANGKAN UNTUK UMUM



SASTRA BUGIS KLASIK

Nur Azizah Syahril

PERPUS
PUSAT PEMBINAAN DAN
PENGEMBANGAN BAHASA
DEPARTEMEN PENDIDIKAN
DAN KEBUDAYAAN

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
Jakarta
1999

13. LA WELLE

Ketika tiga bulan La Welle dalam kandungan ibunya, ayahnya meninggal dunia disebabkan *sigajang* 'bertikaman'.

Setelah enam bulan meninggalnya sang ayah, lahirlah seorang anak laki-laki yang diberi nama La Welle.

Karena ayah La Welle telah meninggal, ia dipelihara oleh ibunya sampai menjadi pemuda remaja. Setelah sampai lima belas tahun umurnya, secara kebetulan mereka duduk di perangitan bersama-sama ibunya. La Welle duduk bersila di hadapan ibunya, kemudian bertanya, "Ya Ibu, siapa sebenarnya nama yahku? Di manakah ia sekarang?"

Setelah ibunya mendengar pertanyaan anaknya itu, dia tidak segera menjawab. Ibu La Welle termenung dan menetes air matanya.

Kemudian bertanya lagi La Welle dengan perasaan terharu, "Mengapa menangis, Ibu?"

Dipeluknya anaknya, lalu jawabnya, "Nama ayahmu La Welleng, mati terbunuh akibat bertikaman. Pembunuhnya bernama La Wele, yaitu *passigajang* (pemberani) dari Aru Bila."

Mendengar jawaban ibunya itu, ditelan ludahnya, disapu dadanya, ditekan perasaannya. Lalu ia bertanya, "Adakah pusaka yang ditinggalkan ayahku?"

Ibunya menjawab, "Tidak ada, kecuali parang tumpul."

Serta merta ia La Welle mengambil parang tumpul itu, lalu membawanya kepada pandai besi. Parang itu ditempa untuk dijadikan keris. Tujuh Jumat lamanya baru keris itu selesai ditempa. Keris itu

dibawa La Welle ke rumahnya.

Sejak memegang keris itu, La Welle mmebersihkannya dengan air jeruk nipis (*mattompang*) sampai habis tujuh karung jeruk nipis. Setelah selesai *mattompang*, dicobalah kesaktian keris itu. Mula-mula dipilih pohon jeruk di dekat rumahnya. Ditusuknya batang jeruk dengan keris. Kira-kira tiga menit kemudian, daun jeruk tadi berguguran. Nama keris itu "Ulla Lotong", artinya ular hitam.

Selanjutnya, ia naik ke atas rumah, lalu memberitahukan kepada ibunya, "Ya Ibu, tolonglah buatkan bekal tiga liter. Saya akan pergi mencari orang yang membunuh ayahku bernama La Wele, orang berani dari kerajaan Bila."

Keesokan harinya berangkatlah La Welle mencari pembunuh ayahnya. Setelah tujuh gunung dan tujuh daratan dilewatinya, baru ia sampai di daerah kediaman La Wele. Dilihatnya banyak orang menuai padi. Bertanyalah La Welle pada orang banyak itu, "Apakah di antara kalian ada yang mengenal rumah La Wele, pemberani (*passigajang*) dari Aru Bila?"

Semua orang yang menuai padi itu tidak menghiraukannya. Akhirnya, La Welle naik darah dan berkata, "Jika kalian tidak mau menunjukkan tempat tinggal La Wele, kalian akan kubunuh semuanya."

Diberitahukanlah oleh orang yang menuai padi itu. Setelah itu La Welle berjalan terus melintasi jalan di pematang itu. Akhirnya, ia sampai di ruma La Wele. Bertanyalah La Welle, "Di mana rumah La Wele, *passigajanna* (pembe-rani) Aru Bila?"

Menjawablah La Wele, "Naiklah ke rumah, Dik. Sayalah yang bernama La Wele, *passigajanna* Aru Bila."

Dijawab kembali oleh La Welle, "Baiklah Saudara, tidak usahlah saya naik sebab maksud kedatanganku kemari hanyalah untuk melepaskan dendam pada Saudara, yang telah membunuh ayahku, La Wellang."

Dengan suara yang mengejek berkatalah La Wele, "Anak ingusan seperti engkau berani menantang saya?"

Dengan secepat kilat La Welle mencabut kerisnya, lalu menikam pohon jeruk yang ada di depan rumah itu.

Kira-kira tiga menit kemudian, berguguranlah daun jeruk itu. Kaget juga La Wele melihat kehebatan keris La Welle itu. Demi menutupi perasaan kaget, ia berkata, "Baiklah, maksud Saudara itu akan kami laporkan kepada Datu agar kami dibuatkan *baruga* (gelanggang) tempat kami bertarung (*sigajang*)."

Disambut La Welle dengan suara yang lantang, "Itulah yang lebih baik."

Dalam tempo sekejap mata saja, gelanggang itu telah selesai dibuat oleh orang banyak.

Dipersilakanlah La Welle dan La Wele memasuki gelanggang pertarungan sebab pertarungan segera dimulai.

Berkatalah La Wele, "Baiklah, kita mulai dan cabutlah kerismu, kemudian tikamkan kepada saya."

Dijawab oleh La Welle, "Saudaralah yang memulai sebab saya tidak mengenal turunan dari ayahku memulai lebih dahulu."

La Wele mencabut badiknya, terus menikamkannya pada dada La Welle. La Welle jatuh terjerembab, namun tidak apa-apa. Dengan segera ia bangkit kembali.

"Sekarang giliran Saudara," kata La Wele.

"Cukupkan dua kali," jawab La Welle.

Langsung La Wele menikam belakang La Welle dan tepat mengenai tulang belikatnya. Jatuh tersungkurlah La Welle, tetapi tidak luka.

Bangkitlah La Welle dan mencabut kerisnya, lalu dipersilakan La Wele mencium kerisnya. Ketika dicium keris itu, tiba-tiba teriris bibir La Wele karena berbisanya keris itu. La Wele jatuh terkapar dan tergelepar. Sekujur tubuhnya biru kehitam-hitaman dan terus ia tewas.

Semua penonton tercengang dan mereka berlomba-lomba pulang. La Welle diajak oleh Datu untuk tinggal di istana untuk menggantikan La Wele. Ajakan Datu itu ditolak La Welle dengan alasan bahwa ia akan

menuju ke daerah Bone mencari *passigajanna* raja Bone. Tidak lama berjalan, sampailah ia di daerah pemerintahan kerajaan Bone untuk mencari *passigajanna* 'pemberani' dari kerajaan Bone.

Diringkaskan ceritanya. Sampailah La Welle di kerajaan Bone dan bertemulah ia dengan pemberani di Bone bernama La Mappasiame. Bertanyalah La Mappasiame, "Adik ini datang dari mana?"

Dijawab oleh La Welle, "Saya ini datang dari daerah pemerintahan Aru Bila. Maksud kedatangan saya ini mencari *passigajanna* (pemberani) dari kerajaan Bone."

Setelah La Mappasiame mendengar perkataan La Welle itu, terus ia banting batu asahan. Batu itu patah dua, kemudian batu itu dipungut kembali lalu dirapatkan kembali. Ternyata batu itu kembali seperti semula. La Welle tercengang melihat kejagoan La Mappasiame. Akan tetapi, La Welle tidak gentar, lalu berkata, "Saya telah melihat kejagoan Saudara. Untuk membuktikan kejagoan Saudara itu, marilah kita bertikaman." *Mappabalisi paimeng La Mappasiame, "Ajakna tasigajang Andi,* lebih baik kita berkawan. Kita pergi ke tanah Jawa mencari *passigajanna* (pemberani) di sana yang bernama Barumpunna Tanah Jawa. Jika mendengar dan melihat lawan, ia berbunyi seperti ayam jantan."

Diringkaskan ceritanya. Berangkatlah mereka menuju pulau Jawa. Mereka berangkat ke sana dengan menumpang perahu pinisi melalui Pare-Pare. Tugas La Welle di atas perahu ialah menanak nasi. Suatu ketika nasinya mentah. Marahlah nakhoda, lalu ia berkata, "Lebih baik La Welle dibuang di tengah laut. Orang itu tidak ada gunanya."

Kata-kata nakhoda itu didengar oleh La Welle. Langsung saja La Welle menjawab perkataan nakhoda itu. "Jika nakhoda hendak membuang saya ke laut, lebih baik kita bertikam dahulu. Siapa yang mati, lalu mayatnya dibuang ke laut."

Pertengkaran itu terus ditangani La Mappasiame, lalu menasihati La Welle, "Janganlah marah atas kemarahan nakhoda itu. Anggaplah hal itu

kemarahan orang tua sebab dialah yang dianggap orang tua di atas perahu ini."

Diamlah La Welle mendengarkan nasihat temannya, La Mappasiame.

Setelah mendengar jawaban La Welle tadi, nakhoda itu me-rasa segan kepada La Welle. Berlayarlah terus perahu itu menuju Surabaya. Perahu itu berlayar dengan tersiksa sebab angin datangnya dari sebelah barat. Setelah sampai di pelabuhan Buleleng, perahu itu bermalam di sana.

Di pelabuhan itu La Welle bersama La Mappasiame turun jalan-jalan di Singaraja, yaitu suatu kota yang dekat dengan pelabuhan Buleleng dan termasuk kota yang besar di pulau Bali.

Keesokan harinya berlayarlah mereka menuju Surabaya. Tiga hari tiga malam baru mereka sampai di pelabuhan Surabaya, yaitu Tanjung Perak. Mereka tiba di pelabuhan itu persis dini hari. Semua anak perahu mendengarkan bunyi Barumpunna Tanah Jawa, persis ayam berkokok mencari musuhnya.

Setelah La Welle mendengarkan bunyi Barumpunna mencari musuhnya, dibalashlah olehnya. Gemetarlah semua anak perahu mendengar balasan La Welle itu. Lalu mereka berkata, "kita ini akan mati semua. Mengapa La welle?"

"Saudara-saudara bersembunyi semua. Nanti saya yang menghadapi Barumpunna Tanah Jawa" ujar La welle.

Tidak lama kemudian naiklah Barumpunna Tanah Jawa ke atas perahu La Welle. Lalu ia bertanya, "Adakah orang yang berani melawan saya di atas perahu ini."

Langsung dijawab oleh La welle, "Sayalah yang melawan Saudara."

Berpaling Barumpunna Tanah Jawa kepada La welle, lalu berkata "Anak-anak macam engkau melawan saya, sedangkan ingusmu engkau belum tahu membersihkannya? Anak macam engkau hanya kuambil jadi alas kaki saja."

Tappa nareddu tappina La welle *elo nagajang balinna*. Dengan gerak seperti kilat, La Mappasiame terus memeluk La Welle. Kemudian ia

berkata, "Sabarlah Dik, soal bertikaman adalah soal biasa."

Karena Barumpunna Tanah Jawa ditantang oleh La Welle, ia mencabut pedangnya, lalu berkata, "Pedang ini jika leher kena, terus patah dua, persis orang memotong tebu." Kemudian dilanjutkan pembicaraannya. "Jika Saudara welle betul-betul berani melawan saya, baiklah hal ini saya laporkan pada Raden Daha."

Kemudian diumumkan kepada orang banyak pengumuman yang berbunyi "Akan diadakan pertarungan bertikaman antara Barumpunna Tanah Jawa mela-wan La Welle, anak ingusan dari Sulawesi."

Sampailah pada hari yang ditentukan. Puluhan ribu orang yang datang untuk menyaksikan pertarungan antara Barumpunna Tanah Jawa dengan La Welle. Setelah itu dipersilakan keduanya masuk ke gelanggang pertarungan.

Berkatalah Barumpunna Tanah Jawa, "Cabutlah kerismu Welle, lalu mulai."

Dijawab oleh La Welle, "Saudaralah yang memulai sebab tidak ada keturunan saya yang memulai lebih dahulu."

Mendengar jawaban La Welle itu, maka Barumpunna Tanah Jawa terus mencabut pedangnya, lalu memotong kepala La welle. La Welle menangkis pedang itu dengan tangan kanan. Patahlah tangan kanan La Welle dan jatuh potongannya bergelepar di tanah.

Mundur sedikit Barumpunna Tanah Jawa, lalu berkata, "Saudara lagi yang mulai."

Dijawab La welle, "Cukupkan dua kali, Saudara,"

Kemudian Barumpunna langsung memotong lagi dan persis kena kaki La Welle. Kaki La Welle patah dua. Merangkak-rangkaklah La Welle memungut tangan dan kakinya.

Dengan tidak disangka-sangka, terus La Mappasiame berada dalam gelanggang. Ia merapatkan tangan dan kaki La Welle. Tangan dan kaki itu disapu lalu ditiup. Tangan dan kaki La Welle kembali seperti semula.

Berkatalah La Welle, "Sekarang giliran saya, Saudara."

Belum begitu lepas ucapan La Welle, melompat lagi Barumpunna Tanah Jawa memotong dengan pedang kepala La Welle. Sedikit saja La Welle menggeser ke samping dan pedang Barumpunna tidak mengenai sasaran. Bertepatan dengan waktu itu La Welle mencabut kerisnya dan langsung ditusukan ke perut Barumpunna Tanah Jawa. Karena berbisanya keris La Welle, terus Barumpunna Tanah Jawa jatuh terkapar sebagaimana ayam yang baru saja disembelih.

Matilah Barumpunna Tanah Jawa. Diangkatlah La Welle oleh Raden Daha memerintah salah satu kerajaan di Jawa Timur.

Demikianlah cerita tentang La Welle. Kembalilah ia ke Sulawesi menjemput ibunya, lalu mereka bersama-sama ke tanah Jawa, tempat dia memerintah.

3. Event Online (Q&A) , Fan Art, dan Diagram Perkembangan Pameran Online Melalui Instagram

