



LEGENDA BLEDHUG KUWU SEBAGAI INSPIRASI BERKARYA SENI ILLUSTRASI DIGITAL

Mohamad Amin Pebriyanto✉, Dwi Budi Harto

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: Agustus 2024
Disetujui: September 2024
Dipublikasikan:
September 2024

Keywords:
Bledhug Kuwu,
Illustration

Abstrak

Bledhug Kuwu saat ini merupakan salah satu objek wisata di Indonesia yang berlokasi di Desa Kuwu, Kecamatan Kradenan, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah. Kurangnya media promosi dan publikasi objek wisata Bledhug Kuwu menjadikan masyarakat luar daerah tidak mengetahui keberadaan objek wisata unik Bledhug Kuwu. Karya seni ilustrasi dengan teknik *digital imaging* diciptakan dengan tujuan untuk memperbanyak literasi dan media promosi objek wisata Bledhug Kuwu yang berada di Kabupaten Grobogan kepada masyarakat luas melalui perancangan seni ilustrasi digital cerita legenda Bledhug Kuwu, agar cerita rakyat tersebut dapat di nikmati oleh khalayak umum serta diharapkan dapat dilestraikan oleh generasi berikutnya. Proses berkarya seni ilustrasi "Legenda Bledug Kuwu" dilakukan melalui 4 tahapan yaitu, *preliminary plan*, *pre production*, *production*, *post production*. Perancangan seni ilustrasi "Legenda Bledug Kuwu" telah menghasilkan 9 karya. Karya seni ilustrasi "Legenda Bledug Kuwu" mencakup gaya pesan suasana/citra dengan daya tarik pesan informatif. Perancang karya seni ilustrasi "Legenda Bledug Kuwu" ini telah menjawab tujuan yang ingin dicapai, karena penulis dapat merancang sebuah karya yang berhubungan dengan seni rupa dan berhasil mengenkannya di masyarakat luas.

Abstract

Bledhug Kuwu is currently one of the tourist attractions in Indonesia located in Kuwu Village, Kradenan District, Grobogan Regency, Central Java. The lack of promotional media and publication of the Bledhug Kuwu tourist attraction makes people outside the area unaware of the existence of the unique Bledhug Kuwu tourist attraction. Illustrative artwork with digital imaging techniques was created with the aim of increasing literacy and promotional media for the Bledhug Kuwu tourist attraction in Grobogan Regency to the wider community through the design of digital illustration art of the Bledhug Kuwu legend story, so that the folklore can be enjoyed by the general public and is expected to be preserved by the next generation. The process of creating the illustration art "Legend of Bledug Kuwu" was carried out through 4 stages, namely, preliminary plan, pre-production, production, post-production. The design of the illustration art "Legend of Bledug Kuwu" has produced 9 works. The illustration artwork "Legend of Bledug Kuwu" includes the style of the atmosphere/image message with the appeal of an informative message. The designer of the artwork illustration "Legend of Bledug Kuwu" has answered the goal that he wanted to achieve, because the author was able to design a work related to fine art and successfully introduced it to the wider community.

© 2024 Universitas Negeri Semarang

PENDAHULUAN

Bledhug Kuwu saat ini merupakan salah satu objek wisata di Indonesia yang berlokasi di Desa Kuwu, Kecamatan Kradenan, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah. Menurut penelitian dalam journal "MITOLOGI DAN SAINS: Bledug Kuwu di Kabupaten Grobogan" Bledhug Kuwu secara geografis terletak di dataran rendah dengan suhu 28-36° C yang mengeluarkan gelembung lumpur secara periodik dan berpindah-pindah, lumpur tersebut bercampur gas, air, uap dan garam. Gelembung lumpur ini akan semakin kuat ledakannya saat sore, hal ini disebabkan Laut Selatan sedang pasang. Wilayah ini memiliki kadar garam yang tinggi dan tidak terdapat tumbuhan maupun hewan yang hidup pada lokasi tersebut, kecuali rumput dan burung blekok (*Ardeola palloides*) yang hanya ditemukan di pinggiran lokasi (Aninditia Sabdaningsih, 2018: 7).

Objek wisata ini memberikan keunikan tersendiri serta memberikan manfaat bagi masyarakat sekitar objek wisata tersebut. Objek wisata Bledug Kuwu dikelola Pemerintah Kabupaten Grobogan sejak 1983. Jumlah pengunjung terus mengalami peningkatan dan penurunan yang signifikan setiap tahunnya. Semenjak pandemi *COVID-19* mewabah di Indonesia terutama di Kabupaten Grobogan, yang mewajibkan masyarakat untuk "Dirumah aja" atau yang lebih dikenal dengan istilah *Stay at Home*. Akibatnya banyak objek wisata dan hiburan yang mengalami sepi pengunjung dan akhirnya dilakukan penutupan sementara termasuk Bledhug Kuwu sehingga terjadi penurunan pengunjung seperti yang dilansir dalam website resmi Pemerintah Kabupaten Grobogan (disporabudpar.grobogan.go.id), hal ini dilakukan untuk mencegah penyebaran virus *corona*.

Selain itu, kurangnya media promosi dan publikasi objek wisata Bledhug Kuwu menjadikan masyarakat luar daerah sedikit yang mengenal nama objek wisata tersebut, bahkan ada juga yang tidak mengetahui keberadaan objek wisata unik Bledhug Kuwu. Setelah hampir 3 tahun pandemi *COVID-19* melanda lebih tepatnya pada 3 Mei 2023, menurut data statistik kasus *COVID-19* di Jawa Tengah (<https://corona.jatengprov.go.id/data>) khususnya wilayah Kabupaten Grobogan mulai landai dan memasuki kawasan level 2 dalam penyebaran virus *corona*, hal tersebut bisa terjadi setelah pemerintah Indonesia mewajibkan masyarakat untuk divaksinasi sehingga angka penyebaran *COVID-19* pun mulai menurun.

Memasuki era *New Normal* ini, PemKab. Grobogan mulai memperhatikan dan mempromosikan

kembali beberapa objek wisata melalui media sosial dan postingan di beberapa situs online salah satunya adalah IDN TIMES. Oleh sebab itu penulis ingin berkontribusi untuk memunculkan dan mempopulerkan kembali Cerita Rakyat Bledhug Kuwu kepada khalayak umum dengan cara mengemasnya kedalam bentuk seni ilustrasi yang dikemas menggunakan teknik *digital imaging*.

Seni ilustrasi ini dibuat untuk mempermudah masyarakat agar mudah memahami alur dari cerita rakyat ini. Dalam pembuatan seni ilustrasi, penulis menggunakan teknik *digital imaging* yaitu teknik yang memanipulasi atau merekayasa sebuah gambar maupun gabungan gambar dengan menambahkan atau mengurangi bagian tertentu dari beberapa gambar sehingga menjadi satu adegan cerita.

Dalam proses penciptaan karya ini dilakukan dengan memanfaatkan kamera digital serta gambar digital yang tersedia di internet sehingga menghasilkan data gambar yang kemudian dimanipulasi dengan menambahkan atau menggabungkan beberapa unsur grafis digital berbasis *bitmap* dengan *software* komputer. Perancangan seni ilustrasi digital ini diharapkan dapat menarik minat masyarakat untuk mengenal lebih jauh akan cerita Legenda Bledhug Kuwu terlebih lagi masyarakat zaman sekarang lebih menyukai konten digital sehingga cerita tersebut kembali populer dikalangan generasi muda khususnya di daerah Kabupaten Grobogan dan juga mampu bersaing dengan cerita rakyat dari berbagai daerah di nusantara.

Dalam seni ilustrasi terdapat berbagai macam teknik dalam proses pembuatannya, yaitu secara digital dan manual dimana dalam proses manual bisa menggunakan media kering yaitu pensil, pensil warna, *crayon*, *drawing pen*, maupun spidol, media basah menggunakan cat air, cat poster, dan tinta bak. Kemudian secara digital bisa menggunakan berbagai perangkat seperti komputer, laptop, maupun tablet dengan mamadu padankan perangkat tambahan seperti *drawing pad* dan juga *software* pengolahan grafis berbasis vektor dan *bitmap*. Dimana dalam hal ini penulis memilih menggunakan teknik digital berbasis *bitmap* dengan sumber data foto yang diambil menggunakan bantuan kamera dan gambar digital yang tersedia di internet untuk kemudian diolah secara digital dengan memanipulasi gambar berbasis *bitmap* tersebut secara digital kedalam satu karya sehingga terciptalah karya ilustrasi yang menceritakan suatu adegan dalam cerita Legenda Bledhug Kuwu.

Rohidi (1984: 87) berpendapat bahwa pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih

menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Teknik *digital imaging* dipilih karena memiliki beberapa keunggulan yaitu karya yang dihasilkan terkesan realistis dikarenakan menggunakan efek tertentu pada pengerjaannya sehingga dapat membuat karya terlihat detatil dan menarik.

Dewasa ini, seni ilustrasi telah mengalami perkembangan yang menjadikannya sulit untuk dipahami jika berpijak pada pengertian tradisional ilustrasi sebagai “gambar yang berfungsi untuk menjelaskan”. Seni ilustrasi saat ini sudah sangat berkembang pesat dan memiliki bentuk yang semakin bervariasi, tidak hanya berupa “gambar”, “subjektif-ekspresif, bahkan berwujud abstrak dalam corak dan tema, sehingga tidak sejiwa lagi dengan makna awal seni ilustrasi sebagai sesuatu yang memperjelas, sesuatu yang membuat konsep, benda, atau suasana menjadi terang-benderang.

Menurut Sofyan Salam (2017: 2), mengemukakan pendapat bahwa secara etimologis istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *illustrate*, berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dsb, memberi hiasan dengan gambar.

Penggambaran secara grafis dan artistik yang diniatkan oleh seorang ilustrator adalah sebagaimana yang kelak tampil dalam wujudnya yang final yakni dalam bentuk cetakan seni ilustrasi pada buku, majalah, surat kabar, stiker, perangko, kartu lebaran, kalender, tas belanjaan, atau dalam bentuk film animasi pada layar televisi.

Karya asli dari seni ilustrasi tersebut dalam bentuk gambar hitam-putih, gambar berwarna, atau kolase pada kertas, karton, atau kanvas yang biasanya berukuran lebih lebar dari pada ukuran karya final saat dicetak, hanyalah berfungsi sebagai “perantara” untuk diproses selanjutnya oleh editor dan desainer grafis. Karya asli tersebut, meskipun menarik dipajang pada ruang pameran di galeri atau museum, tetapi bukan itu yang menjadi niat sang ilustrator (Sofyan Salam, 2017: 12).

Sifat seni ilustrasi yang mengkombinasikan “seni” dengan “desain” menjadi seni ilustrasi dikategorikan sebagai karya seni pakai (*applied art*) yang bagi kaum modernis-romantis dipandang kalah bergengsi dibandingkan dengan jenis seni murni (*fine art*). Bagi kaum modernis-romantis, seni yang

sesungguhnya adalah seni yang diciptakan semata sebagai ekspresi personal yang berpijak pada suatu pandangan filosofi. Bukan karya seni yang mengabdikan untuk tujuan yang bersifat pragmatis. Akibatnya, seni ilustrasi yang secara terbuka diakui oleh penciptanya memiliki tujuan yang bersifat praktis, mendapat predikat “bukan karya seni dalam arti yang sesungguhnya”. Tujuan praktis yang dimaksud adalah mengkombinasikan suatu ide atau subyek ke audiensi tertentu dalam rangka mengemban berbagai fungsi seni ilustrasi.

Seni ilustrasi digital memberi warna baru bagi seni ilustrasi dewasa ini, pada dasarnya bekerja atas dasar penggunaan aplikasi digital yang dikontrol oleh ilustrator melalui alat berupa tetikus (*mouse*), atau tablet grafis (*graphic tablet*). Diantara kedua alat ini ilustrator pada umumnya lebih memilih tablet grafis dari pada tetikus karena tablet grafis lebih mudah untuk digunakan. Jika pada kegiatan menggambar atau melukis konvensional ilustrator atau pelukis menggunakan tinta-pena atau kuas-cat untuk memberi goresan pada permukaan kertas atau kanvas, maka pada ilustrasi digital, ilustrator membuat goresan dengan menggunakan tetikus atau tablet grafis pada layar komputer atas fasilitas berbagai program aplikasi.

Aplikasi digital tersebut *bitmap (raster)* dan *vector*. Aplikasi *bitmap* diidentikkan dengan lukisan (*painting*) sedangkan aplikasi *vector* diidentikkan dengan gambar (*drawing*). Penyamaan ini sesuai dengan karakteristik goresan yang dihasilkannya yakni *bitmap* menghasilkan citraan yang bernuansa sebagaimana yang tampak pada sapuan cat pada kanvas sedangkan *vector* menghasilkan citraan yang berkesan garis. Sebuah karya seni ilustrasi digital dapat saja merupakan hasil ciptaan yang menggunakan kedua aplikasi tersebut (Sofyan Salam, 2017: 158).

Pada zaman sekarang perkembangan teknologi kian hari semakin pesat sehingga kita tidak bisa atau sulit untuk mencoba *up to date*. Teknologi yang selalu berkembang terkadang membuat *end user* atau pengguna awam menjadi bimbang, apakah akan selalu “canggih” atau justru mencoba bertahan dengan berbagai alasan. Tanpa semua alasan tersebut, teknologi selalu berkembang dan tidak mengenal waktu jeda.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 1264) *digital* berarti sesuatu yang berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu dimana juga memiliki arti penomoran. Sedangkan *imaging* berasal dari kata *image* berasal dari bahasa Inggris yang artinya bayangan, citra, gambar. *Imaging* berarti pencitraan yaitu proses yang terlibat dalam penangkapan, penyimpanan, penampilan, dan

percetakan gambar grafis.

Dalam bukunya, Edi S. Mulyanto menjelaskan bahwa “konsep *digital imaging* merupakan pengetahuan dasar untuk mengolah gambar secara digital”. Mengolah gambar secara digital telah menjadi tren tersendiri di zaman sekarang apalagi sekarang masyarakat umum tidak asing lagi dengan *software Adobe Photoshop* yang kini telah mencapai rilis versi CC.

Digital image merupakan objek nyata yang direpresentasikan secara elektronik. Objek dapat bersumber dari dokumen, foto, barang cetakan hingga lukisan. Unsur utama *digital image* adalah *grid-grid* berisi elemen objek yang sangat dasar, yaitu *picture element (pixel)*. Setiap *pixel* mempunyai tingkatan nilai tertentu, sehingga menghasilkan representasi data yang ditangkap oleh mata manusia sebagai bentuk tingkatan warna hitam, putih, abu-abu, hingga penuh dengan warna. Untuk mendapatkan Hasil *image* yang secara teknis benar dan secara artistik indah tanpa meninggalkan orisinalitas *image* foto maka pada saat pengambilan gambar dengan kamera harus dioptimalkan.

Aplikasi pengolah foto seperti *Adobe Photoshop* hanyalah merupakan *tool* untuk dapat mencapai estetika dan teknik fotografi yang sempurna dengan bantuan aplikasi pengolah *image* yang dianggap sebagai *digital darkroom* atau kamar gelap digital yang memungkinkan melakukan manipulasi foto tanpa meninggalkan kaidah orisinalitas. Bahwasanya, menurut Derry Iswidhamanjaya (2009) menjelaskan bahwa perangkat lunak *digital imaging* yang biasanya dipakai oleh para pelaku seniman digital profesional adalah *Adobe Photoshop*. Sebenarnya program perangkat lunak *Photoshop* ini memiliki kemampuan yang cukup memadai untuk mengolah hasil foto bahkan memanipulasi gambar foto dari hal yang tidak mungkin terjadi menjadi mungkin, dan itulah yang disebut sebagai seni *digital imaging*.

Dalam proyek studi ini, penulis menyusun suatu karya seni ilustrasi yang menggunakan teknik digital dan karya seni ilustrasi yang dihasilkan merupakan karya seni ilustrasi murni, dimana tidak adanya suatu teks penjelas yang menerangkan karya ilustrasi tersebut. Sehingga untuk dapat memahami makna atau pesan yang disampaikan diperlukan pemahaman minimal terkait bahasa rupa agar menangkap makna yang terkandung sesuai yang penulis ingin sampaikan kepada pemirsa/penonton yaitu masyarakat umum.

Menurut Harto (dalam Riza Istanto, 2022) menerangkan pula bahwa bahasa rupa bagi orang awam, dianggap sesuatu yang asing. Bahkan disiplin ilmu Teknologi Informasi dan Sistem Informasi

memiliki terminologi tersendiri tentang bahasa rupa yang diambil dari teori-teori “*Visual Language*”. Bahkan di kalangan orang-orang Seni Rupa dan Desain, “bahasa rupa” bisa meliputi berbagai hal, misalnya hasil karya/lukisan abstrak yang menawarkan sekedar komposisi juga ada yang menyebut tampilan lukisan tersebut sebagai bahasa rupa.

Legenda merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan. Di Indonesia terdapat berbagai macam legenda yang tersebar dari sabang sampai merauke. Kisahnya diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Sehingga legenda dapat menjadi salah satu identitas suatu daerah. Kisah cerita legenda diambil dari mitos, ciri khas masing-masing daerah seperti tempat, binatang, tanaman ataupun berkaitan dengan sejarah yang terjadi di daerah tersebut.

Menurut Dananjaya (1991: 66) legenda adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi yang ceritanya dihubungkan dengan tokoh sejarah serta dibumbui dengan keajaiban, kesaktian dan juga keistimewaan tokohnya dalam suatu kejadian atau peristiwa yang ada.

METODE BERKARYA

Dalam metode berkarya, media yang digunakan untuk menciptakan karya seni ilustrasi digital meliputi bahan, alat dan teknik. Berikut ini merupakan media dalam pembuatan karya:

1. Bahan: Kertas *Artpaper* 150 gsm ukuran A2 (42,0x59,4 cm) dicetak dengan tinta UV.
2. Alat: Kamera, komputer dan perangkat lunak, tetikus, jaringan internet nirkabel, disket, dan mesin cetak.
3. Teknik: Teknik *digital imaging*.

Proses berkarya yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Preliminary Planning

a) Ide Cerita.

Ide cerita merupakan tahapan awal dalam proses pembuatan karya yang berupa rancangan kejadian atau gagasan maupun naskah dasar terbentuknya suatu cerita yang utuh berdasarkan cerita rakyat dan kebudayaan masyarakat.

Dalam menentukan ide cerita ini perlu juga memperhatikan SWOT yaitu *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman) agar karya yang dihasilkan memiliki daya tarik yang kuat bagi masyarakat.

b) Pengumpulan Data.

Pengumpulan data merupakan proses yang digunakan untuk memilah ide-ide yang sesuai dengan

fakta dan yang berkaitan dengan karya proyek studi. Data berupa fakta dapat diperoleh dari dokumen atau kumpulan data yang terdapat pada website resmi pemerintah Kabupaten Grobogan dan koleksi buku di Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah.

c) Analisis SWOT.

Analisis SWOT merupakan teknik yang digunakan untuk mengidentifikasi *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman). Untuk merancang sebuah karya maka diperlukan pengamatan dan observasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya.

d) Penentuan Konsep.

Penentuan konsep merupakan proses yang digunakan untuk menentukan target *audience*, konsep pesan, konsep bahasa rupa, konsep prinsip seni rupa. Sehingga karya dapat tersalurkan kepada masyarakat dengan baik.

e) Pemilihan Materi

Pemilihan materi ini dilakukan untuk memfokuskan ide yang telah dirangkum pada konsep karya dan data-data pendukung lainnya, sehingga dapat menjadi satu kesatuan yang utuh hingga siap ke dalam karya ilustrasi yang telah ditentukan tema dan konteksnya. Setelah mendapatkan materi yang diinginkan dilanjutkan dengan tahapan penulisan naskah.

f) Perencanaan Teknis

Perencanaan teknis dalam pembuatan karya ini mengandalkan data visual yang kemudian di manipulasi secara digital, sehingga membentuk sebuah gambar visual yang baru sesuai dengan cerita. Untuk memanipulasi data visual tersebut dibutuhkan peralatan komputer dan program pengolahan gambar berbasis *bitmap* dengan format gambar yang dihasilkan adalah *JPG* yang lalu dicetak pada media kertas.

g) Koordinasi Crew.

Saat proses hunting data visual yang akan digunakan dalam pembuatan proyek studi ini maka penulis melibatkan beberapa orang untuk membantu dan mempersiapkan beberapa peralatan beserta properti agar selama proses *hunting* data visual tidak mengalami kendala teknis. Dalam hal ini penulis melibatkan beberapa teman alumni semasa bersekolah dahulu.

2. Pre Production

a) Hunting Visual

Proses pengerjaan karya menggunakan data visual yang bersumber dari hasil pemotretan dan internet, dimana proses pemotretan dilakukan oleh penulis dengan perangkat kamera SLR dan kamera ponsel pintar agar tercipta data visual sesuai yang

diharapkan yang kemudian digabungkan dengan data visual dari internet untuk memperkaya visual hasil akhir karya.

b) Editing Data Visual

Setelah mendapatkan data visual yang diperlukan dalam proses pengerjaan karya, maka tahap selanjutnya adalah memilah data visual tersebut yang akan digunakan dalam proses penciptaan karya yang kemudian akan digunakan untuk memvisualisasikan tokoh maupun kejadian yang terdapat dalam cerita.

c) Desain karakter

Desain karakter utama yang dihadirkan secara visual dalam karya ini adalah Joko Linglung dan Dewata Cengkar. Kedua tokoh ini merupakan karakter yang memiliki karakteristik tubuh yang unik dan berbeda dengan manusia pada umumnya.

d) Desain Latar

Desain latar dalam pengerjaan karya ini juga sangat penting untuk ditampilkan secara visual, karena untuk menampilkan suasana dalam suatu kejadian dibutuhkan sebuah latar yang sesuai dengan jalan cerita.

3. Production

a) Olah Karya Digital

Olah karya digital ini meliputi memanipulasi data visual yang sesuai dengan stuktur seni rupa seperti memberikan warna, gelap-terang atau *tone*, maupun tekstur.

b) Perancangan Karya

Proses ini dilakukan setelah mendapatkan data visual yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian data visual tersebut dimasukan ke dalam perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*. Dalam tampilan penggunaannya terdapat *canvas* dan *layer* sebagai media memanipulasi gambar

c) Konsultasi Dosen Pembimbing

Proses konsultasi pembimbing dilakukan demi menjaga mutu serta kualitas dari karya seni ilustrasi "Legenda Bleduk Kuwu". Pada tahapan ini penulis mendapatkan banyak kritik dan saran agar karya yang akan ditampilkan pada saat pameran sesuai dengan standar yang telah ditentukan oleh Universitas Negeri Semarang

4. Post Production

a) Pra pameran

Sebelum kegiatan pameran proyek studi dilaksanakan maka perlu adanya persiapan pameran yang harus dipenuhi, seperti pemilihan tempat dan waktu, penataan ruang alur digaleri pameran, media publikasi pameran, serta undangan untuk para tamu. Hal ini perlu dilaksanakan untuk menunjang kegiatan pameran proyek studi.

b) Pameran

Setelah karya telah di cetak maka karya tersebut dapat dipamerkan dalam ruang galeri seni untuk dapat dinikmati dan diapresiasi. Karya yang dipamerkan berbentuk karya yang dicetak diatas kanvas.

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Karya 1



Gambar 1: Karya 1
Sumber: Penulis

Spesifikasi Karya

Bagian : Karya ilustrasi 1

Ukuran : A2 (42,0 x 59,4 cm)

Bahan : *Digital print* pada kertas

Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Adegan ini menampilkan ilustrasi pemandangan *landscape* perbukitan dan pepohonan serta aliran sungai yang khas dengan suasana pedesaan. Dengan teks penjelas yang bertuliskan sebagai berikut :

“Pada suatu hari di desa kerajaan Medang Kamolan tampak suasana desa dengan langit cerah nan sejuk dipagi hari yang membawa hawa segar setelah dilanda keadaan yang dahulu sangat mencekam”.

Analisis Teknis

Karya ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan teknik *digital imaging* yang menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*. Menggunakan teknik manipulasi gambar dan *layering* sehingga karya terlihat lebih rapih dan tertata dengan baik. Pada karya ini penulis menggabungkan beberapa foto maupun gambar yang sudah dipilah sebelumnya yang kemudian diproses menjadi satu karya utuh yang baru dan orisinal, dalam karya ini menampilkan pemandangan *landscape* perbukitan, pepohonan, aliran sungai, dan juga *dwarapala* beserta dengan gambar sesaji.

Penggunaan *pen tools* di *Adobe Photoshop CS6* sangat diperlukan untuk menyeleksi gambar maupun foto yang kemudian akan di tata dengan menggunakan *move tool*, *brush tool*, *eraser tool*, serta *puppet warp*. Selanjutnya adalah memberikan aksan gelap terang

dan juga beberapa efek cahaya yang menggunakan *blur*, *render*, dan *sharpen filter*.

Analisis Estetis

Pada karya ilustrasi ini, unsur seni rupa yang terdapat dalam karya ini adalah raut, warna, gelap terang, serta ruang. Pemandangan latar belakang perbukitan ini memiliki kesan kedalaman ruang yang dapat dicapai melalui penggunaan perspektif, peralihan warna, gelap-terang dan tekstur, pergantian ukuran, penggambaran bidang bertindih, pergantian tampak bidang, dan penambahan bayang-bayang. Adanya patung *dwarapala* disamping kanan dan kiri mewakili sebuah pintu masuk suatu kawasan, posisi gada pada *dwarapala* menghadap ke atas menunjukkan bahwa latar tempat kejadian cerita ini berada di Jawa Tengah.

Dwarapala sendiri merupakan sebuah patung yang berbentuk penjaga yang membawa senjata berupa gada sebagai penolak bala. Penggambaran langit dengan warna biru dengan jingga serta sentuhan warna merah muda ini menampilkan kesan bahwa latar waktu dari karya ini adalah pada pagi hari.

Analisis Pesan

Dalam karya ini cara *wimba* yang digunakan adalah *very longshot* yang menampilkan seluruh objek termasuk latar belakang dengan skala yang lebih kecil dari objek aslinya. Penggambaran pada karya ini hingga objek tercandera dalam *wimba-wimba* khususnya menggunakan cara perspektif. Agar penonton atau *audience* dapat menangkap isi gambar maka diperlukana cara lihat, dimana pada karya ini penonton dapat melihat karya dengan menggunakan sudut lihat wajar. Tata ungkapan yang terdapat dalam karya ilustrasi ini digunakan untuk dapat menyatakan ruang suatu gambar (dimensi, jarak antar *wimba*, lokasi) adalah dengan menggunakan cara *framing*.

Jenis pesan yang terkandung dalam karya ilustrasi ini adalah informatif, hal ini dapat dilihat dari tampilan karya yang menunjukkan gambar suatu keadaan atau suasana pada sebuah daerah (pedesaan) ditandai dengan adanya patung *dwarapala* di bagian sisi kanan dan kiri jalan setapak.

Karya 2



Gambar 2: Karya 2
Sumber: Penulis

Spesifikasi Karya

Bagian : Karya ilustrasi 2
Ukuran : A2 (42,0 x 59,4 cm)
Bahan : *Digital print* pada kertas
Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Karya ilustrasi ini memperlihatkan adegan Kaki Grenteng terkejut melihat sosok naga raksaksa di lumbung padinya, menampilkan sebuah gentong, penumbuk padi, ikatan padi, telur, jerami. Disertai dengan teks penjelas seperti berikut :

“Suatu pagi Kaki Grenteng ingin mengambil padi dan telur di dalam lumbung padi miliknya akan tetapi saat hendak memasuki lumbung padi, Kaki Grenteng terkejut melihat ada sosok naga raksaksa yang bersemayam di dalam lumbungnya. Kaki Grenteng pun seketika gemetar melihat naga tersebut dan jatuh tersungkur sembari memegang tongkat kayu untuk melindungi diri”.

Analisis Teknis

Karya ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan teknik *digital imaging* yang menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*. Menggunakan teknik manipulasi gambar dan *layering* sehingga karya terlihat lebih rapih dan tertata dengan baik. Pada karya ini penulis menggabungkan beberapa foto maupun gambar yang sudah di pilah sebelumnya yang kemudian diproses menjadi satu karya utuh yang baru dan orisinal, dalam karya ini menampilkan tekstur anyaman bambu, potongan bambu, jerami, hewan reptil, figur manusia, tektur tanah dan rumput, lesung padi, gentong, dan beberapa telur.

Penggunaan pen tools di *Adobe Photoshop CS6* sangat diperlukan untuk menyeleksi gambar maupun foto yang kemudian akan di tata dengan menggunakan *move tool*, *brush tool*, *eraser tool*, *puppet warp*, serta *blending mode*. Selanjutnya adalah memberikan aksan gelap terang dan juga beberapa efek cahaya yang menggunakan *blur*, *render*, dan *sharpen filter*.

Analisis Estetis

Pada karya ilustrasi ini, unsur seni rupa yang terdapat dalam karya ini adalah raut, warna, gelap terang, serta ruang. Menampilkan suasana dalam sebuah lumbung padi ini memiliki kesan kedalaman ruang yang dapat dicapai melalui penggunaan perspektif, peralihan warna, gelap-terang dan tekstur, pergantian ukuran, penggambaran bidang bertindih, pergantian tampak bidang, dan penambahan bayang-bayang. Sedangkan penggunaan prinsip seni rupa pada karya ini menggunakan prinsip keseimbangan dimana objek utama dalam karya ini adalah sosok figur naga

dan sosok figur manusia yang berada disamping kanan dan kiri sehingga karya terlihat seimbang.

Karya ini terdapat figur manusia di sisi kanan bawah dan figur imajinatif berbentuk naga di sisi kiri atas serta berbagai gambar pendukung seperti jerami, padi, penumbuk padi, gentong, beberapa telur ayam. Objek tersebut ditampilkan untuk menunjukkan suatu keadaan pada zaman dahulu yang masih menggunakan cara tradisional dalam menyimpan bahan pangan.

Penggambaran naga dibagian pojok kiri atas dimaksudkan untuk menampilkan kesan adegan menegangkan dengan figur sosok manusia yang membawa sebuah tongkat di bagian sisi kanan bawah, penambahan efek cahaya dari atas mendakan bahwa latar waktu terjadi pada pagi hari atau menunjukkan jika matahari sudah terbit.

Analisis Pesan

Dalam karya ilustrasi ini cara *wimba* yang digunakan adalah *close up* untuk figur imajinatif naga. *Long shot* digunakan pada figur manusia yang menampilkan tubuh manusia. Cara pengambilan atau pada karya ilustrasi ini menggunakan sudut atas. Pada karya ini *wimba* yang ditampilkan memiliki skala yang lebih kecil dari aslinya.

Penggunaan elemen-elemen seni rupa untuk menggambar hingga objek tercandera dalam *wimba-wimba* khususnya adalah dengan penggambaran perspektif, sehingga *wimba* yang baik di latar, muka, tengah, belakang dan sebagainya sehingga pada gambar tampak ruang yang memberikan kesan *trimatra* dengan satu titik hilang. Jenis pesan yang terkandung dalam karya ilustrasi ini adalah informatif, hal ini dapat dilihat bahwa karya ini menampilkan kepada penonton sebuah adegan yang baru. Sebuah adegan yang memperlihatkan sosok figur naga raksaksa menampakkan diri kepada figur manusia dihadapannya sehingga figur manusia itu tampak terkejut dan ketakutan.

Karya 3



Gambar 3: Karya 3
Sumber: Penulis

Spesifikasi Karya

Bagian : Karya ilustrasi 3
Ukuran : A2 (42,0 x 59,4 cm)

Bahan : *Digital print* pada kertas

Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Karya ini menampilkan adegan Roro Cengkek yang membawa sebatang dahan pohon berhadapan dengan naga raksaksa (Joko Linglung) yang meminta restu dari sang ibu, kepala naga raksaksa tersebut terlihat lebih rendah dari Roro Cengkek sebagai rasa menghormati ibundanya. Disertai pula dengan teks penjelas sebagai berikut :

“Setelah mendengar suara gaduh dari lumbung padi, maka Roro Cengkek pun segera melihat apa yang terjadi. Alangkah terkejutnya Roro Cengkek melihat naga raksaksa berada di lumbung padinya, naga tersebut lalu memberitahukan bahwa ia adalah anak dari Roro Cengkek dan Prabu Ajisaka. Naga tersebut meminta restu untuk menemui sang ayahandadi Kerajaan Medang Kamolan”.

Analisis Teknis

Karya ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan teknik *digital imaging* yang menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*. Menggunakan teknik manipulasi gambar dan *layering* sehingga karya terlihat lebih rapih dan tertata dengan baik.

Pada karya ini penulis menggabungkan beberapa foto maupun gambar yang sudah di pilah sebelumnya yang kemudian diproses menjadi satu karya utuh yang baru dan orisinal, dalam karya ini menampilkan tekstur anyaman bambu, potongan bambu, padi, jerami, hewan reptil, figur manusia.

Penggunaan pen tools di *Adobe Photoshop CS6* sangat diperlukan untuk menyeleksi dan *cropping* gambar maupun foto yang kemudian akan di tata dengan menggunakan *move tool*, *brush tool*, *eraser tool*, serta *puppet warp*. Selanjutnya adalah memberikan aksent gelap terang dan juga beberapa efek cahaya yang menggunakan *blur*, *render*, dan *sharpen filter*.

Analisis Estetis

Pada karya ilustrasi ini, unsur seni rupa yang terdapat dalam karya ini adalah raut, warna, gelap terang, serta ruang. Latar belakang yang berada di dalam lumbung padi ini memiliki kesan kedalaman ruang yang dapat dicapai melalui penggunaan perspektif, peralihan warna, gelap-terang dan tekstur, pergantian ukuran, penggambaran bidang bertindih, pergantian tampak bidang, dan penambahan bayang-bayang. Dalam karya ini juga masih menggunakan prinsip seni rupa yaitu prinsip keseimbangan, dimana terdapat 2 sosok figur di samping kanan dan kiri.

Karya ilustrasi ini menampilkan sosok figur imajinatif naga di samping kiri dengan ekor yang menjulur ke atas dan figur manusia disebelah kanan

dengan latar belakang jerami serta beberapa padi yang diikat pada dinding lumbung, posisi padi yang ditempatkan di tempat tinggi ini untuk mencegah padi dar kerusakan oleh hama seperti tikus dan serangga.

Dalam karya ini juga terlihat sosok naga dengan ekor yang menjulur ke atas dengan kepala yang berada di bawah atau lebih rendah dari sosok figur manusia sebagai tanda rasa hormat kepada figur manusia tersebut. Selanjutnya pada figur manusia digambarkan sebagai seorang perempuan dengan mengenakan baju tradisional yang membawa batang kayu untuk melindungi diri jika naga tersebut memiliki niat buruk.

Analisis Pesan

Pada karya ilustrasi ini cara wimba yang digunakan adalah *Medium shot*. Dalam karya ini wimba yang ditampilkan menggunakan sudut wajar serta penggambaran wimba ditampilkan dengan skala yang lebih kecil dari objek aslinya. Penggambaran pada karya ini hingga objek tercandera dalam wimbawimba khususnya menggunakan cara perspektif. Agar penonton atau *audience* dapat menangkap isi gambar maka diperlukan cara lihat, dimana pada karya ini penonton dapat melihat karya dengan menggunakan sudut lihat wajar.

Tata ungkapan yang terdapat dalam karya ilustrasi ini digunakan untuk dapat menyatakan ruang suatu gambar (dimensi, jarak antar wimba, lokasi) adalah dengan menggunakan cara *framing*.

Jenis pesan yang terkandung dalam karya ilustrasi ini adalah informatif, hal ini dapat dilihat dari tampilan karya yang menunjukkan suatu adegan antara figur manusia dengan figur imajinatif naga dengan latar belakang di lumbung padi.

Karya 4



Gambar 4: Karya 4
Sumber: Penulis

Spesifikasi Karya

Bagian : Karya ilustrasi 4

Ukuran : A2 (42,0 x 59,4 cm)

Bahan : *Digital print* pada kertas

Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Karya ini menampilkan adegan naga raksaksa bernama Joko Linglung yang sedang melakukan

perjalanan melewati dalam hutan untuk menuju ke Kerajaan Medang Kamolan. Terlihat badan naga yang sangat besar. Karya ini berisikan narasi sebagai berikut:

“Sesudah mendapat restu untuk menemui ayahnya naga raksaksa yang diketahui bernama Joko Linglung itu pun segera berangkat menuju kerajaan Medang Kamolan melalui jalur hutan yang membuat beberapa pohon tumbang akibat terkena ekor naga tersebut”.

Analisis Teknis

Karya ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan teknik *digital imaging* yang menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*. Menggunakan teknik manipulasi gambar dan *layering* sehingga karya terlihat lebih rapih dan tertata dengan baik.

Pada karya ini penulis menggabungkan beberapa foto maupun gambar yang sudah di pilah sebelumnya yang kemudian diproses menjadi satu karya utuh yang baru dan orisinal, dalam karya ini menampilkan pepohonan, tekstur kayu, hewan reptil, *flare*.

Penggunaan pen tools di *Adobe Photoshop CS6* sangat diperlukan untuk menyeleksi dan *cropping* gambar maupun foto yang kemudian akan di tata dengan menggunakan *move tool*, *brush tool*, *eraser tool*, serta *puppet warp*. Selanjutnya adalah memberikan aksent gelap terang dan juga beberapa efek cahaya yang menggunakan *blur*, *render*, dan *sharpen filter*.

Analisis Estetis

Pada karya ilustrasi ini, unsur seni rupa yang terdapat dalam karya ini adalah raut, warna, gelap terang, serta ruang. Latar belakang pepohonan ini memiliki kesan kedalaman ruang yang dapat dicapai melalui penggunaan perspektif, peralihan warna, gelap-terang dan tekstur, pergantian ukuran, penggambaran bidang bertindih, pergantian tampak bidang, dan penambahan bayang-bayang.

Karya ilustrasi ini menampilkan sosok figur imajinatif naga di samping kiri yang hanya nampak tubuh sebagian saja dengan ekor yang memanjang, terdapat pula pepohonan yang menjadi latar belakang dengan suasana yang agak gelap akibat dampak banyaknya pohon sehingga cahaya matahari terhalang masuk ke hutan, adanya kabut dalam karya ini berfungsi untuk menambah kesan mistis.

Analisis Pesan

Dalam karya ilustrasi ini cara wimba yang digunakan adalah *close up*. Pada karya ini wimba yang ditampilkan menggunakan sudut bawah, serta penggambaran wimba pada karya ini juga digambarkan dengan skala yang lebih kecil dari pada objek aslinya. Penggunaan elemen-elemen seni rupa

dalam wimba menggunakan penggambaran perspektif sehingga pada gambar tampak ruang, yang memberikan kesan trimatra dengan satu dua titik hilang.

Untuk dapat menangkap isi gambar maka diperlukan cara lihat. Tata ungkapan yang terdapat dalam karya ilustrasi ini digunakan untuk dapat menyatakan ruang suatu gambar (dimensi, jarak antar wimba, lokasi) adalah dengan menggunakan cara naturalis perspektif.

Jenis pesan yang terkandung dalam karya ilustrasi ini adalah informatif, hal ini dapat dilihat dari tampilan karya yang menunjukkan suatu adegan figur imajinatif naga yang melintas melalui hutan dengan latar belakang pepohonan.

Karya 5



Gambar 5: Karya 5

Sumber: Penulis

Spesifikasi Karya

Bagian : Karya ilustrasi 5

Ukuran : A2 (42,0 x 59,4 cm)

Bahan : *Digital print* pada kertas

Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Pada karya ilustrasi ini menampilkan adegan dimana naga raksasa telah tiba di depan gerbang kerajaan Medang Kamolan untuk menemui Prabu Ajisaka dengan prajurit yang siap untuk melawan naga tersebut. Pada karya ilustrasi ini berisikan narasi sebagai berikut :

“Setelah menempuh perjalanan akhirnya Joko Linglung pun sampai di depan Kerajaan Medang Kamolan, dimana sesampainya disana naga tersebut langsung dihadang oleh para prajurit karena dianggap sosok yang jahat. Prabu Ajisaka pun keluar untuk menemui naga itu, setelah mendengar alasan naga tersebut untuk menemuinya, Prabu Ajisaka seketika murka dan tidak mempercayai perkataan naga itu”.

Analisis Teknis

Karya ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan teknik *digital imaging* yang menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*. Menggunakan teknik manipulasi gambar dan *layering* sehingga karya terlihat lebih rapih dan tertata dengan baik.

Pada karya ini penulis menggabungkan beberapa foto maupun gambar yang sudah di pilah sebelumnya

yang kemudian diproses menjadi satu karya utuh yang baru dan orisinal, dalam karya ini menampilkan hewan reptil, figur manusia, gerbang masuk (gapura), pepohonan, rumput, langit, cahaya matahari.

Penggunaan pen tools di *Adobe Photoshop CS6* sangat diperlukan untuk menyeleksi dan *cropping* gambar maupun foto yang kemudian akan di tata dengan menggunakan *move tool*, *brush tool*, *eraser tool*, serta *puppet warp*. Selanjutnya adalah memberikan aksentuasi gelap terang dan juga beberapa efek cahaya yang menggunakan *blur*, *render*, dan *sharpen filter*.

Analisis Estetis

Pada karya ilustrasi ini, unsur seni rupa yang terdapat dalam karya ini adalah raut, warna, gelap terang, serta ruang. Pemandangan latar belakang pepohonan dan tanah lapang ini memiliki kesan kedalaman ruang yang dapat dicapai melalui penggunaan perspektif, peralihan warna, gelap-terang dan tekstur, pergantian ukuran, penggambaran bidang bertindih, pergantian tampak bidang, dan penambahan bayang-bayang.

Karya ilustrasi ini menampilkan sosok figur imajinatif naga yang berada di atas dan juga prajurit penjaga di bagian kanan dan kiri serta Prabu Ajisaka ditengah dengan tampak belakang. Pada adegan ini terlihat prajurit penjaga sedang berada di posisi dengan memasang kuda-kuda untuk bersiap menyerang jika naga tersebut melakukan hal yang buruk ke pada Prabu Ajisaka.

Penggambaran figur prajurit (manusia) ini digambarkan dengan mengenakan semacam penutup tubuh bagian bawah dengan motif batik parang dan juga membawa tombak. Untuk penggambaran figur Prabu Ajisaka (manusia) ini menggunakan jubah putih dengan sorban putih.

Analisis Pesan

Pada karya ilustrasi ini cara wimba yang digunakan adalah *long shot*. Dalam karya ini wimba yang ditampilkan menggunakan sudut wajar, serta penggambaran wimba ditampilkan dengan skala yang lebih kecil dari objek aslinya. Penggambaran pada karya ini hingga objek terencana dalam wimba-wimba khususnya menggunakan cara perspektif. Agar penonton atau *audience* dapat menangkap isi gambar maka diperlukan cara lihat, dimana pada karya ini penonton dapat melihat karya dengan menggunakan sudut lihat wajar.

Tata ungkapan yang terdapat dalam karya ilustrasi ini digunakan untuk dapat menyatakan ruang suatu gambar (dimensi, jarak antar wimba, lokasi) adalah dengan menggunakan cara naturalis perspektif. Cara naturalis perspektif juga dapat menyatakan ruang

yang berarti volume (dimensi) atau kesan ruang dengan dua titik hilang.

Jenis pesan yang terkandung dalam karya ilustrasi ini adalah informatif, hal ini dapat dilihat dari tampilan karya yang menunjukkan adegan figur imajinatif naga berada di depan gerbang masuk yang lalu dihadang oleh para prajurit dengan senjatanya serta kehadiran sosok Prabu Ajisaka di tengah, adanya sinar matahari menjelaskan pula bahwa latar waktu kejadian adalah di siang hari.

Karya 6



Gambar 6: Karya 6
Sumber: Penulis

Spesifikasi Karya

Bagian : Karya ilustrasi 6

Ukuran : A2 (42,0 x 59,4 cm)

Bahan : *Digital print* pada kertas

Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Karya ilustrasi ini menampilkan tokoh Dewata Cengkar yang berwujud manusia buaya dengan memakai perhiasan sebagai tanda bahwa Dewata Cengkar merupakan seorang raja figur tersebut juga menampilkan sebuah batu mustika yang digunakan untuk menambah kesaktian. Berikut ini narasi pada karya tersebut :

“Prabu Ajisaka tidak mau mengakui naga itu sebagai anaknya apalagi dengan sosok yang sangat berbeda dari seorang manusia. Kemudian naga tersebut menceritakan bahwa dahulu ada sosok manusia yang menjelma menjadi sosok manusia buaya yang bernama Dewata Cengkar. Akhirnya Prabu Ajisaka pun memberikan perintah untuk menghabisi manusia buaya tersebut agar naga itu diakui sebagai anaknya”.

Analisis Teknis

Karya ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan teknik *digital imaging* yang menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*. Menggunakan teknik manipulasi gambar dan *layering* sehingga karya terlihat lebih rapih dan tertata dengan baik.

Pada karya ini penulis menggabungkan beberapa foto maupun gambar yang sudah di pilah sebelumnya yang kemudian diproses menjadi satu karya utuh yang baru dan orisinal, dalam karya ini menampilkan hewan

buaya, figur manusia, perhiasan, asap, *flare*.

Penggunaan pen tools di *Adobe Photoshop CS6* sangat diperlukan untuk menyeleksi dan *cropping* gambar maupun foto yang kemudian akan di tata dengan menggunakan *move tool*, *brush tool*, *eraser tool*, serta *puppet warp*. Selanjutnya adalah memberikan aksan gelap terang dan juga beberapa efek cahaya yang menggunakan *blur*, *render*, dan *sharpen filter*.

Analisis Estetis

Pada karya ilustrasi ini, unsur seni rupa yang terdapat dalam karya ini adalah ruang, warna, dan gelap terang. Latar belakang gelap dengan warna hitam dan tanpa adanya objek lain ini memiliki kesan kedalaman ruang yang dapat dicapai melalui penggunaan perspektif, peralihan warna, gelap-terang dan tekstur, pergantian ukuran, penggambaran bidang bertindih, pergantian tampak bidang, dan penambahan bayang-bayang.

Karya ilustrasi ini menampilkan sosok figur imajinatif yakni manusia buaya, sebuah perpaduan dari figur manusia dengan karakteristik yang dimiliki oleh buaya, seperti kulit dan bagian tubuh kepala. Dalam karya ini terlihat pula asap dengan warna merah yang memberikan kesan bahwa karakter tersebut memiliki aura yang buruk penuh dengan amarah karakter tersebut juga memakai sebuah kalung yang mempunyai batu mustika sebagai salah satu sumber kesaktiannya.

Analisis Pesan

Dalam karya ilustrasi ini cara wimba yang digunakan adalah *midshot*, yaitu cara penggambaran suatu objek tidak secara utuh, sebab ada bagian yang tidak tergambar, dimana dalam karya ini terlihat figur Dewata Cengkar yang ditampilkan dari pinggang sampai kepala saja. Dalam karya ini wimba yang ditampilkan menggunakan sudut wajar, dimana cara penggambaran wimba tampak wajar sejajar dengan pandangan mata, serta penggambaran wimba ditampilkan dengan skala yang lebih kecil dari objek aslinya.

Penggambaran pada karya ini hingga objek tercedera dalam wimba-wimba khususnya menggunakan cara perspektif, yaitu wimba yang terletak di muka, tengah, dan belakang memiliki tampak ruang yang memberikan kesan trimatra. Agar penonton atau *audience* dapat menangkap isi gambar maka diperlukana cara lihat, dimana pada karya ini penonton dapat melihat karya dengan menggunakan sudut lihat wajar. Tata ungkapan yang terdapat dalam karya ilustrasi ini digunakan untuk dapat menyatakan ruang suatu gambar (dimensi, jarak antar wimba, lokasi) adalah dengan menggunakan cara *framing*,

yaitu penempatan wimba di dalam bidang gambar secara keseluruhan memiliki kesan berada dalam suatu ruang.

Jenis pesan yang terkandung dalam karya ilustrasi ini adalah informatif, hal ini dapat dilihat dari tampilan karya yang menunjukkan satu karakter baru yang dikelilingi dengan asap dan cahaya berwarna merah menunjukkan bahwa karakter tersebut memiliki watak penuh amarah.

Karya 7



Gambar 7: Karya 7

Sumber: Penulis

Spesifikasi Karya

Bagian : Karya ilustrasi 7

Ukuran : A2 (42,0 x 59,4 cm)

Bahan : *Digital print* pada kertas

Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Karya ilustrasi ini menampilkan tokoh naga raksaksa bernama Joko Linglung yang sedang memasuki portal dimensi untuk menuju ke samudra kidul dengan waktu yang singkat agar dapat langsung menyerang Dewata Cengkar. Berikut ini narasi pada karya tersebut :

“Setelah mendengar perintah dari Prabu Ajisaka, maka naga tersebut dengan secepat kilat langsung pergi menuju ke samudra kidul untuk melaksanakan tugas yang diberikan oleh ayahnya itu. Dengan kekuatan yang sangat sakti naga tersebut seketika sampai di samudra kidul”.

Analisis Teknis

Karya ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan teknik *digital imaging* yang menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*. Menggunakan teknik manipulasi gambar dan *layering* sehingga karya terlihat lebih rapih dan tertata dengan baik.

Pada karya ini penulis menggabungkan beberapa foto maupun gambar yang sudah di pilah sebelumnya yang kemudian diproses menjadi satu karya utuh yang baru dan orisinil, dalam karya ini menampilkan tekstur pohon, langit, lautan, hewan reptil, dan petir.

Penggunaan pen tools di *Adobe Photoshop CS6* sangat diperlukan untuk menyeleksi dan *cropping* gambar maupun foto yang kemudian akan di tata

dengan menggunakan *move tool*, *brush tool*, *eraser tool*, serta *puppet warp*. Selanjutnya adalah memberikan aksentuasi gelap terang dan juga beberapa efek cahaya yang menggunakan *blur*, *render*, dan *sharpen filter*.

Analisis Estetis

Pada karya ilustrasi ini, unsur seni rupa yang terdapat dalam karya ini adalah raut, warna, gelap terang, serta ruang. Latar belakang yang berada di sebuah dimensi lain di luar bumi ini memiliki kesan kedalaman ruang yang dapat dicapai melalui penggunaan perspektif, peralihan warna, gelap-terang dan tekstur, pergantian ukuran, penggambaran bidang bertindih, pergantian tampak bidang, dan penambahan bayang-bayang. Dalam karya ini juga masih menggunakan prinsip seni rupa yaitu prinsip keseimbangan, dimana terdapat dua portal yang berada di kanan atas dan di kiri bawah

Karya ilustrasi ini menampilkan sosok figur imajinatif naga yang sedang berada di suatu dimensi setelah naga tersebut masuk melalui portal agar segera sampai ke tempat yang di tuju tanpa memakan waktu yang lama. Penggambaran dimensi ini menggunakan warna hijau dan merah, warna hijau sendiri digunakan untuk menunjukkan bahwa naga tersebut akan menuju samudra kidul yang identik dengan warna hijau, sedangkan warna merah ditampilkan sebagai representasi tujuan dari naga tersebut yang akan melakukan tindakan buruk.

Analisis Pesan

Pada karya ilustrasi ini cara wimba yang digunakan adalah *Medium shot*. Dalam karya ini wimba yang ditampilkan menggunakan sudut wajar, dimana cara penggambaran wimba tampak wajar sejajar dengan pandangan mata, serta penggambaran wimba ditampilkan dengan skala yang lebih kecil dari objek aslinya. Penggambaran pada karya ini dalam wimba khususnya menggunakan cara perspektif. Agar dapat menangkap isi ilustrasi ini maka diperlukan cara lihat, dimana pada karya ini penonton dapat melihat karya dengan menggunakan sudut lihat wajar. Tata ungkapan yang terdapat dalam karya ilustrasi ini digunakan untuk dapat menyatakan ruang suatu gambar (dimensi, jarak antar wimba, lokasi) adalah dengan menggunakan cara *framing*.

Jenis pesan yang terkandung dalam karya ilustrasi ini adalah informatif, hal ini dapat dilihat dari tampilan karya yang menunjukkan satu karakter yang berada pada sebuah dimensi lain dengan cahaya berwarna merah dan hijau.

Karya 8



Gambar 8: Karya 8
Sumber: Penulis

Spesifikasi Karya

Bagian : Karya ilustrasi 7

Ukuran : A2 (42,0 x 59,4 cm)

Bahan : *Digital print* pada kertas

Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Karya ilustrasi ini menampilkan 2 figur yaitu naga raksaksa bernama Joko Linglung dan manusia buaya Dewata Cengkar yang sedang adu kesaktian untuk mengalahkan satu sama lain di samudra kidul. Berikut ini narasi pada karya tersebut :

“Setibanya di samudra kidul Joko Linglung langsung menyerang Dewata Cengkar yang sedang bersantai tanpa adanya persiapan, Dewata Cengkar membalas serangan dari naga itu dengan seluruh tenaga yang tersisa setelah sebelumnya bertarung melawan Prabu Ajisaka. Pertempuran hebat pun akhirnya terjadi dengan saling beradu kesaktian yang luar biasa. Dalam pertempuran ini akhirnya naga tersebut berhasil mengalahkan Dewata Cengkar”.

Analisis Teknis

Karya ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan teknik *digital imaging* yang menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*. Menggunakan teknik manipulasi gambar dan *layering* sehingga karya terlihat lebih rapih dan tertata dengan baik.

Pada karya ini penulis menggabungkan beberapa foto maupun gambar yang sudah di pilah sebelumnya yang kemudian diproses menjadi satu karya utuh yang baru dan orisinal, dalam karya ini hewan reptil, buaya, manusia, lautan, ombak, ledakan, langit, petir.

Penggunaan pen tools di *Adobe Photoshop CS6* sangat diperlukan untuk menyeleksi dan *cropping* gambar maupun foto yang kemudian akan di tata dengan menggunakan *move tool*, *brush tool*, *eraser tool*, serta *puppet warp*. Selanjutnya adalah memberikan aksentuasi gelap terang dan juga beberapa efek cahaya yang menggunakan *blur*, *render*, dan *sharpen filter*.

Analisis Estetis

Dalam karya ilustrasi ini, unsur seni rupa yang terdapat dalam karya ini adalah raut, warna, gelap terang, serta ruang. Latar belakang lautan atau samudra ini memiliki kesan kedalaman ruang yang dapat dicapai melalui penggunaan perspektif, peralihan warna, gelap-terang dan tekstur, pergantian ukuran, penggambaran bidang bertindih, pergantian tampak bidang, dan penambahan bayang-bayang. Dalam karya ini juga masih menggunakan prinsip seni rupa yaitu prinsip keseimbangan, dimana terdapat 2 sosok figur di samping kanan dan kiri.

Pada karya ilustrasi menampilkan figur manusia buaya yang sedang bertarung melawan sosok naga dengan mengeluarkan kekuatan petirnya, latar kejadian karya ilustrasi ini berada di lautan sehingga dampak dari pertarungan kedua figur tersebut membuat laut menghasilkan gelombang ombak yang tinggi serta ledakan yang membuat cahaya matahari tertutup oleh energi buruk dari pertarungan tersebut.

Analisis Pesan

Dalam karya ini menggunakan cara wimba *very long shot*. Pada karya ini wimba yang ditampilkan menggunakan sudut wajar, serta penggambaran wimba ditampilkan dengan skala yang lebih kecil dari objek aslinya. Penggambaran pada karya ini hingga objek tercedera dalam wimba-wimba khususnya menggunakan cara perspektif. Tata ungkapan yang terdapat dalam karya ilustrasi ini digunakan untuk dapat menyatakan ruang suatu gambar (dimensi, jarak antar wimba, lokasi) adalah dengan menggunakan cara naturalis perspektif. Cara naturalis perspektif juga dapat menyatakan ruang yang berarti volume (dimensi) atau kesan ruang dengan dua titik hilang.

Jenis pesan yang terkandung dalam karya ilustrasi ini adalah informatif, hal ini dapat dilihat dari tampilan karya yang menunjukkan suatu adegan pertarungan figur manusia buaya dengan figur imajinatif naga dengan latar belakang di lautan yang dikelilingi dengan gelombang laut dampak dari pertarungan mereka.

PENUTUP

Pembuatan proyek studi ini berupa karya seni ilustrasi digital “Legenda Terjadinya Bleduk Kuwu” dengan teknik *digital imaging* adalah salah satu bentuk promosi yang dilakukan oleh penulis untuk menarik perhatian masyarakat terhadap cerita legenda tersebut. Banyaknya pengunjung yang menghadiri pameran proyek studi ini, maka semakin banyak masyarakat yang mengetahui cerita legenda tersebut.

Proyek studi ini merupakan bentuk

pengaplikasian dan pengetahuan yang di dapatkan selama masa studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang. Salah satu ilmu yang diterapkan dalam proyek studi ini adalah pengalaman studi Nirmana, Ilustrasi Ceritera, Gambar Olah *Bitmap*, dan Desain Poster yang sangat membantu dalam proses pembuatan karya ini.

Dengan adanya proyek studi ini diharapkan masyarakat dapat mengetahui cerita “Legenda Bleduk Kuwu” maupun legenda-legenda serta folklore lainnya, sehingga kisah-kisah tersebut dapat bertahan di era digital dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat seperti saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Harto, D. B. (2020). *Instrumen Untuk Analisis Bahasa Rupa: sebagai Dasar / Konsep Penciptaan dan untuk Mengetahui Bahasa Rupa yang Digunakan / Ditetapkan pada Karya Seni Rupa atau Desain*. Universitas Negeri Semarang.
- Istanto, R. (2022). *Metodologi Penelitian Bahasa Rupa*. Yogyakarta: Penerbit Thafa Media.
- Iswidharmanjaya, D. (2009). *Digital Imaging untuk Iklan*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi - Esensi - SangIlustrator - Lintasan - Penilaian*. Makasar: Univeritas Negeri Makasar.
- Suyanto, M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Tabrani, Primadi. (2012). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.