



Arty 10 (1) 2021

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arty>

THE DESIGN OF STORY BOOK OF RATU KALINYAMAT LEGEND
KREASI BUKU GAMBAR BERCEKITA TENTANG LEGENDA RATU KALINYAMAT

Yasinta Ayu Ratnasari¹ Gunadi¹

Program Studi Seni Rupa (DKV) S1, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : Des 2020

Disetujui : Feb 2021

Dipublikasikan : Apr 2021

Keywords:

Buku, Gambar Berceita, Legenda Ratu Kalinyamat.

Abstrak

Tujuan pada proyek studi ini adalah untuk menghasilkan rancangan buku gambar bercerita tentang legenda Ratu Kalinyamat guna melestarikan kearifan budaya lokal Jepara. Proses berkarya pada pembuatan karya ini melalui tiga proses yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pembuatan rancangan gambar ilustrasi menggunakan teknik manual pada tahap sketsa dan pewarnaan menggunakan cat poster. Kemudian pada tahap layout dan editing menggunakan teknik digital dengan *software* Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Illustrator CS6. Rancangan buku gambar bercerita tentang legenda Ratu Kalinyamat menghasilkan tiga puluh dua halaman untuk ilustrasi cerita dan teks narasi, halaman cover depan, halaman cover belakang, dan halaman pendukung yang meliputi sub cover, pengenalan tokoh, halaman pesan moral, serta biodata penulis. Hasil karya proyek studi ini diharapkan dapat meningkatkan antusias anak-anak dalam mengenal cerita legenda Ratu Kalinyamat.

Abstract

The aim of this study project is to produce a draft picture book telling the story of the legend of Ratu Kalinyamat in order to preserve the wisdom of Jepara's local culture. The work process in making this work goes through three processes, namely pre-production, production, and post-production. The process of illustration design was using manual techniques at the stage of sketching and coloring using poster paint. Then at the layout and editing stage using digital techniques with Adobe Photoshop CS6 and Adobe Illustrator CS6 software. The design of the picture book tells the story of the legend of Ratu Kalinyamat which produces thirty-two pages for story illustrations and narrative text, front cover pages, back cover pages, and supporting pages which include sub covers, character introductions, moral message pages, and author bio. The work of this study project is expected to increase children's enthusiasm in getting to know the legendary story of Ratu Kalinyamat.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Email : yasintayu@gmail.com

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Indonesia mempunyai beragam kebudayaan dan suku bangsa yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Masing-masing daerah di Indonesia mempunyai ciri khas tradisi dan kebudayaan masing-masing. Kebudayaan merupakan segala pikiran dan perilaku yang disengaja. Hoenigman (dalam Koentjaraningrat, 2000) menyatakan bahwa wujud dan komponen kebudayaan terdiri dari ide atau gagasan, tindakan, dan hasil karya.

Kebudayaan yang berupa ide atau gagasan salah satunya adalah legenda yang merupakan hasil budaya lokal yang perlu dijaga dan dilestarikan. Jemmain (dalam Nurani, 2008) menjelaskan bahwa legenda adalah warisan budaya secara lisan yang turun temurun dan berkembang di tengah-tengah masyarakat. Legenda sebagai budaya adiluhung harus dilestarikan agar generasi muda dapat mengenali budaya yang ada di daerahnya masing-masing. Generasi muda perlu sadar akan budayanya sendiri karena bangsa yang besar adalah ketika masyarakatnya mampu menghargai dan mengenali budayanya. Namun seiring berkembangnya teknologi, legenda mulai dilupakan dan generasi muda lebih tertarik dengan cerita-cerita dari luar negeri. Hal ini dikarenakan cerita dari luar negeri disajikan dan dikemas dengan menarik dalam bentuk film animasi, ilustrasi buku, ataupun komik yang lebih disukai anak-anak.

Indonesia mempunyai beragam cerita legenda yang tersebar di berbagai wilayah. Aries (2010) menyebutkan bahwa legenda merupakan cerita masa lampau yang memiliki ciri khas dan kultur yang beraneka ragam di daerah tertentu. Beberapa cerita legenda

diantaranya yaitu legenda Danau Toba yang berasal dari Sumatra Utara, legenda Roro Jonggrang dari Yogyakarta, legenda Tangkuban Perahu dari Jawa Barat, legenda Timun Mas dari Jawa Tengah, dan masih banyak lagi lainnya. Di Jawa Tengah juga terdapat cerita legenda yang mempunyai kisah tidak kalah menarik yaitu legenda Ratu Kalinyamat. Legenda Ratu Kalinyamat adalah salah satu wujud dari kearifan budaya lokal yang berasal dari Kota Jepara. Hal yang menarik dari legenda tersebut adalah menceritakan tentang dendam Ratu Kalinyamat kepada Arya Penangsang hingga melakukan Tapa Wuda Sinjang Rambut (bertapa tanpa mengenakan sehelai kain dan hanya ditutup dengan rambutnya yang panjang. Priyanto (2015) menjelaskan bahwa Ratu Kalinyamat tidak mau berhenti bertapa sebelum keramas dengan darah Arya Penangsang dan membersihkan kakinya menggunakan rambut Arya Penangsang. Tokoh Ratu Kalinyamat dikenal oleh masyarakat sebagai tokoh yang sakti, pandai, pemberani, dan sangat cantik. Tokoh-tokoh lainnya yang terdapat pada cerita legenda tersebut diantaranya yaitu Sultan Trenggono, Sultan Hadirin, Sunan Kudus, Hadiwijaya, Ki Pamenahan, Ki Juru Mertani, Ki Panjawi, Sutawijaya, Raden Ayu Mas Semangkin, dan Raden Ayu Prihatin.

Namun tidak banyak generasi muda yang mengetahui tentang cerita legenda Ratu Kalinyamat karena mereka kurang tertarik dan dianggap kuno. Penulis menyadari bahwa sebagai penduduk asli Kota Jepara, maka penulis mempunyai kewajiban untuk mengurungi kebudayaan yang ada di daerahnya sendiri. Atas dasar itulah penulis tertarik untuk mengangkat tema mengenai cerita legenda Ratu

Kalinyamat pada proyek studi ini sebagai upaya untuk mengenalkan dan melestarikan budaya yang ada di Kota Jepara.

Upaya pelestarian yang dilakukan oleh penulis dalam proyek studi ini yaitu melalui buku cerita bergambar. Menurut Islami (2010:7) buku cerita bergambar adalah media yang unik berupa penggabungan unsur teks dan unsur gambar sehingga menarik perhatian. Dipilihnya jenis karya tersebut karena penulis merasa cocok dan sesuai dengan bidang yang ditekuni. Selama kegiatan akademik di Jurusan Seni Rupa, penulis telah menempuh mata kuliah ilustrasi teks sehingga merasa mempunyai bekal dan potensi dibidang tersebut. Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah yang penulis sukai dari sekian banyak jumlah mata kuliah yang pernah ditempuh. Oleh karena itu penulis lebih memilih gambar ilustrasi yang dikemas dalam bentuk kreasi buku cerita bergambar sebagai karya tugas akhir.

Media buku cerita bergambar dipilih agar legenda Ratu Kalinyamat lebih menyenangkan untuk dipelajari. Kehadiran buku ini diharapkan mampu membangkitkan minat baca anak karena sajian-sajian yang ditampilkan terdapat gambar-gambar ilustrasi yang menarik. Menurut Pratama (2012) buku cerita bergambar dapat mempermudah pembaca dalam memahami isi cerita karena dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung. Adapun tujuan pemilihan rancangan buku cerita bergambar selain merangsang anak untuk gemar membaca juga sebagai upaya untuk melestarikan budaya lokal dan menyampaikan pesan moral kepada generasi muda. Selain itu dengan melalui media buku cerita bergambar

ini, setidaknya dapat mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan bagi anak-anak.

Pada era saat ini ilustrasi banyak dibutuhkan oleh dunia industri. Pembuatan karya ini selain sebagai portofolio juga dapat digunakan untuk mengasah keterampilan penulis. Membuat karya buku cerita bergambar dibutuhkan keahlian dan keterampilan dalam memvisualkan naskah cerita ke dalam bentuk gambar. Selain itu menjadi seorang ilustrator juga harus bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman sehingga gambar yang dihasilkan dapat menarik bagi generasi muda saat ini.

Tujuan perancangan ini adalah untuk menghasilkan cerita bergambar yang menarasikan cerita legenda Ratu Kalinyamat dengan pendekatan semi realis.

METODE BERKARYA

Media Berkarya

Media berkarya merupakan alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam membuat karya seni. Alat-alat yang digunakan diantaranya adalah: pensil, karet penghapus, rautan pensil, kuas, gelas plastik untuk tempat air, kain lap, palet, cat poster, *drawing pen*, scanner, laptop, *printer*, *software* Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Illustrator CS6. Kemudian bahan yang diperlukan meliputi: kertas *watercolour* ukuran A4, kertas ivory untuk mencetak sampul buku, dan kertas CTS untuk bagian isi buku.

Proses Berkarya

Proses berkarya dalam membuat buku gambar bercerita tentang legenda Ratu

Kalinyamat ini terdapat tiga proses yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Pra Produksi

Pra produksi merupakan proses awal yang di dalamnya juga terdapat beberapa tahapan lagi yaitu penetapan tujuan, analisis SWOT, analisis khalayak sasaran, pengumpulan data, dan pembuatan *storyline*. Penetapan tujuan merupakan hal terpenting dalam membuat karya, karena tujuan inilah yang akan menjadi landasan utama dalam membuat sebuah rancangan agar fokus dan sesuai dengan rencana awal. Tujuan utama dari proyek studi adalah untuk mengenalkan cerita legenda Ratu Kalinyamat kepada generasi muda dan juga menyampaikan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Sedangkan analisis SWOT yang dilakukan pada rancangan buku legenda Ratu Kalinyamat tersebut meliputi: *strengths* (kekuatan), *weaknesses* (kekurangan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman).

Kemudian untuk analisis khalayak sasaran dilihat dari empat segmentasi: yaitu segmentasi demografis, segmentasi geografis, segmentasi psikografi, dan segmentasi behavioral. Pada tahap pengumpulan data terdapat tiga metode yaitu metode observasi, metode wawancara, dan yang terakhir adalah metode dokumentasi. Selanjutnya tahap terakhir pada proses pra produksi yaitu pembuatan *storyline* yang berfungsi sebagai acuan dalam menggambar ilustrasi.

Produksi

1. Pembuatan Sketsa Gambar

Pembuatan sketsa dilakukan secara manual menggunakan pensil di atas kertas

gambar *watercolour* ukuran A4. Digunakan kertas gambar *watercolour* karena gambar sketsa ini akan diwarnai secara manual menggunakan cat poster.

Ada dua jenis sketsa yang dibuat dalam proyek studi ini, yaitu sketsa karakter tokoh dan sketsa ilustrasi untuk naskah cerita. Sketsa untuk tokoh ini digambarkan sesuai dengan ciri-ciri karakter dari cerita legenda, misalnya untuk tokoh antagonis maka wajahnya digambarkan lebih garang. Sedangkan untuk sketsa ilustrasi naskah cerita dibuat tiap adegan sesuai dengan *storyline* yang telah disusun. Pada tahap pembuatan sketsa ini komposisi, proporsi, dan perspektif diperhitungkan mulai dari penempatan tokoh, setting, sampai penempatan teks naskah cerita. Sketsa yang dibuat dalam proyek studi ini berjumlah 25 gambar, yaitu 9 gambar untuk sketsa karakter tokoh dan 16 gambar untuk sketsa ilustrasi untuk cerita legenda Ratu Kalinyamat.

2. Pewarnaan

Pewarnaan dilakukan secara manual menggunakan cat poster merk "Sakura" dengan alat bantu kuas dan palet untuk mencampur warna. Pewarnaan cat poster ini dilakukan menggunakan teknik plakat dengan menambahkan sedikit bayangan, gradasi, dan juga teknik *sunning*. Sesudah proses pewarnaan, selanjutnya gambar ilustrasi ditebalkan outlinenya menggunakan drawing pen agar gambar terlihat lebih jelas.

3. *Scanning* dan *Editting*

Setelah tahap manual selesai, maka selanjutnya adalah tahap *scanning* gambar untuk diubah menjadi gambar format digital.

Tujuannya adalah agar gambar dapat diedit dan disempurnakan hingga menjadi susunan buku legenda yang siap dicetak. Setelah proses scanning ke dalam format jpg, kemudian gambar diolah menggunakan *Software* Adobe Photoshop CS6 untuk mengatur gelap terang dan kontrasnya, serta untuk memperbaiki pewarnaan yang kurang sempurna.

4. Layout Teks dan Nomor Halaman

Gambar ilustrasi cerita yang telah diatur opacitinya, kemudian diolah lagi menggunakan Adobe Illustrator CS6 untuk ditambahkan nomor halaman secara urut sesuai *storyline* dan untuk mendesain bagian halaman teks narasi ceritanya. Pada tahap ini harus memperhatikan jenis *font* yang digunakan agar sesuai dengan khalayak sasaran yang dituju. Maka dari itu digunakan *font* jenis *Kid Knowledges 1* karena lebih mudah dibaca untuk usia anak. Pada buku ilustrasi ini untuk bagian teks naskah cerita tidak dimasukkan ke dalam gambar ilustrasinya, melainkan berada dihalaman selanjutnya setelah halaman gambar. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pembaca ketika membaca buku ilustrasi ini.

5. *Printout* dan Penjilidan Karya

Gambar ilustrasi dan teks narasi yang telah selesai diolah menggunakan *software* dan telah disetujui oleh dosen pembimbing, kemudian dicetak. Untuk bagian sampul buku dicetak menggunakan kertas ivory, sedangkan untuk bagian isi buku menggunakan kertas CTS. Setelah dicetak, tahap selanjutnya adalah penjilidan agar menjadi sebuah buku sehingga karya ilustrasi ini dapat diapresiasi dan diproduksi sesuai dengan kebutuhan.

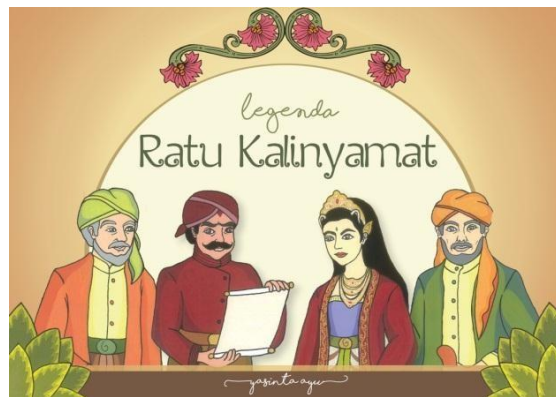
Pasca Produksi

Tahap pasca produksi dalam proyek studi ini adalah pameran. Pameran ini bertujuan agar karya ilustrasi buku legenda Ratu Kalinyamat yang telah dibuat dapat diapresiasi oleh khalayak umum. Pameran ini dilakukan secara *on-line* selama masa pandemi Covid-19 dalam akun instagram @yasintaart. Sebelum pameran, yang perlu disiapkan diantaranya adalah perancangan desain *feed* karya yang akan diposting, mockup dummy buku, serta *mockup* untuk *merchandise*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dideskripsikan dan dianalisis karya hasil rancangan buku gambar bercerita dengan judul Legenda Ratu Kalinyamat. Hal yang dibahas dalam bab ini yaitu mengenai spesifikasi karya, deskripsi karya, dan analisis karya yang meliputi aspek estetis, aspek pesan, serta aspek ilustratif.

Cover Depan



Spesifikasi Karya

Halaman	: Cover depan
Ukuran	: 30 cm x 20,5 cm
Jenis	: Halaman cover
Media	: Art Carton 230 g
Tahun	: 2020

Deskripsi Karya

Pada bagian *cover* depan terdiri dari dua unsur yaitu gambar ilustrasi dan teks. Bagian samping kanan terdapat tokoh Ratu Kalinyamat dan Sultan Trenggono meghadap serong kiri. Tokoh Ratu Kalinyamat mengenakan pakaian berwarna biru, jubah warna merah yang dihiasi ornamen emas, atribut kepala dan juga kalung berwarna emas.

Sedangkan tokoh Sultan Trenggono mengenakan sorban berwarna jingga dan baju berjubah warna hijau dan kuning, serta membawa tongkat berwarna jingga. Sementara pada bagian kiri terdapat tokoh Arya Penangsang dan Sunan Kudus yang menghadap serong kanan. Arya penangsang mengenakan pakaian berwarna merah, blangkon warna merah, ikat pinggang coklat emas, dan juga membawa gulungan kertas berwarna krem.

Kemudian tokoh Sunan Kudus memakai sorban berwarna hijau muda, baju warna kuning, jubah berwarna jingga, ikat pinggang warna hijau, dan jarik warna coklat. *Background* pada *cover* buku ini berupa gradasi warna coklat dan di bagian tengah digambarkan lingkaran berwarna krem yang di dalamnya terdapat teks judul "Legenda Ratu Kalinyamat". Pada bagian atas lingkaran tersebut terdapat ornamen ukiran khas Kota Jepara berbentuk simetris dengan perpaduan warna jingga, merah muda, dan hijau. Sementara pada bagian *foreground* terdapat gambar dedaunan di sebelah kanan dan kiri, serta untuk bagian

tengahnya terdapat teks yang bertuliskan nama ilustratornya.

Analisis Karya

Aspek Estetis

Desain halaman *cover* depan buku legenda Kota Jepara ini menggunakan keseimbangan simetris, yaitu penataan elemen atau unsur-unsur desain yang seimbang antara bagian kiri dan kanan gambar sehingga menghasilkan kesan formal, klasik, dan sederhana. Pusat perhatian dalam desain ini tertuju pada teks judul buku yang digambarkan dengan ukuran yang lebih besar dan berada di bagian tengah.

Pewarnaan pada objek pakaian yang dikenakan tokoh diberi bayangan gelap dan terang untuk memperlihatkan volume dan memberikan kesan tiga dimensi. Irama ditampilkan pada pewarnaan sungging objek dedaunan yang terdapat pada *foreground* menghasilkan komposisi tingkatan warna gelap menuju warna terang sehingga membentuk suatu kesatuan. Selain itu irama juga ditampilkan pada bagian *background cover* depan yang menunjukkan gradasi warna coklat.

- 1.
2. Aspek Komunikasi

Pada rancangan *cover* depan buku ilustrasi ini terdapat informasi yang disampaikan secara visual dan informasi yang disampaikan secara verbal. Secara verbal informasi diperoleh melalui teks judul buku pada bagian atas dan teks yang bertuliskan nama ilustrator pada bagian bawah, sedangkan

secara visual informasi diperoleh melalui gambar ilustrasi pada halaman *cover* depan. Secara garis besar gambar ilustrasi karya ini bertujuan untuk menyampaikan tentang figur pokok yang terdapat pada isi cerita legenda Ratu Kalinyamat.

Aspek Ilustratif

Tokoh Ratu Kalinyamat dan Arya penangsang digambarkan berhadapan dan ditempatkan di bagian tengah sebagai *center of interest* karena pada legenda tersebut menceritakan tentang dendam Ratu Kalinyamat kepada Arya Penangsang. Penempatan tokoh Ratu Kalinyamat yang diletakkan di sebelah kanan dan tokoh Arya Penangsang di sebelah kiri menggunakan prinsip pada pewayangan, yaitu untuk tokoh yang berkarakter baik diletakkan di sebelah kanan sedangkan untuk tokoh berwatak buruk diletakkan di bagian kiri.

Pada bagian *background* terdapat lingkaran berwarna krem berfungsi untuk memperjelas teks judul buku. Kemudian pada bagian atas terdapat ornamen organis ukiran khas Jepara untuk menekankan identitas Kota Jepara dalam buku ilustrasi ini. Pada teks untuk judul buku menggunakan dua jenis *font*, yaitu pada teks judul buku yang bertuliskan "Legenda" menggunakan jenis *font Shorelines Script Bold* ukuran 32 pt. Sedangkan untuk teks judul yang bertuliskan "Ratu Kalinyamat" menggunakan jenis *font Cirkus regular* berukuran 92 pt, digunakan *font* jenis ini karena berbentuk seperti ukiran. Kemudian teks pada bagian bawah untuk nama ilustrator digunakan jenis *font Shorelines Script Bold* ukuran 18,27 pt.

Cover Belakang



Spesifikasi Karya

Halaman : *Cover* belakang
Ukuran : 30 cm x 20,5 cm
Jenis : Halaman *cover*
Media : *Art Carton* 230 g
Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Pada *cover* belakang terdapat sinopsis cerita dan di atasnya terdapat teks yang bertuliskan "Legenda Ratu Kalinyamat" dengan jenis *font* yang berbeda. Kemudian pada bagian luarnya terdapat ornamen berupa ukiran khas Jepara yang berbentuk bingkai. Ornamen pada bagian atas dan bawah berwarna coklat tua dengan *outline* warna hitam. Sedangkan untuk ornamen bagian kanan dan kiri berwarna hijau, merah muda, dan jingga. Selanjutnya untuk *background* *cover* belakang ini berwarna coklat muda dan krem pada bagian *background* teks.

Analisis Karya

1. Aspek Estetis

Pada halaman *cover* belakang buku legenda Ratu Kalinyamat juga

menggunakan keseimbangan simetris, yaitu penataan elemen atau unsur-unsur desain yang seimbang antara bagian kiri dan kanan gambar sehingga menghasilkan kesan formal, klasik, dan sederhana. *Center of interest* tertuju pada bagian teks sinopsis cerita ini karena ditempatkan pada bagian tengah. Irama ditampilkan pada bentuk raut organis ukiran Khas Jepara sehingga membentuk kesatuan dan menambah nilai estetika karya ini.

Aspek Komunikasi

Rancangan pada halaman *cover* belakang buku ilustrasi ini terdapat informasi yang disampaikan secara visual dan informasi yang disampaikan secara verbal. Secara verbal informasi diperoleh melalui teks sinopsis cerita legenda Ratu Kalinyamat dan teks judul buku pada bagian atasnya, sedangkan secara visual informasi diperoleh melalui gambar ornamen ukiran khas Jepara yang menunjukkan bahwa buku ilustrasi ini mengangkat tema tentang legenda yang berasal dari Kota Jepara.

Aspek Ilustratif

Visualisasi ornamen organis ukiran khas Jepara yang dibentuk menyerupai bingkai bertujuan untuk menekankan identitas Kota Jepara dalam buku ilustrasi ini. Teks sinopsis cerita Legenda Ratu Kalinyamat menggunakan *font* jenis *Kid Knowledges 1* karena bentuknya yang sederhana dan mudah dibaca. Kemudian pada bagian teks untuk

judul buku menggunakan dua jenis *font*, yaitu pada teks judul buku yang bertuliskan “Legenda” menggunakan jenis *font Shorelines Script Bold*. Sedangkan untuk teks judul yang bertuliskan “Ratu Kalinyamat” menggunakan jenis *font Cirkus regular*, digunakan *font* jenis ini karena berbentuk seperti ukiran.

ISI BUKU CERITA

Cerita dibagi ke dalam 32 *sequence* (adekan). Masing-masing memiliki ilustrasi dan teks penjelas untuk mempermudah penyampaian cerita. Adapun sampel dari halaman cerita adalah sebagai berikut :



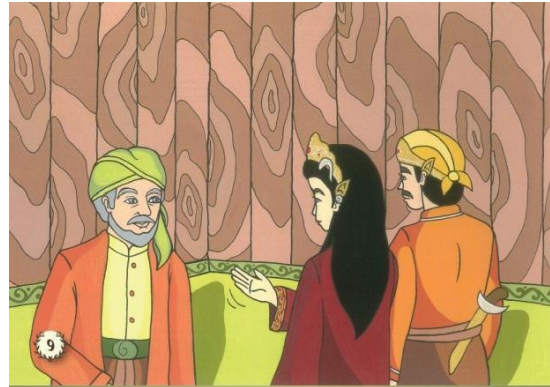
Gambar 1. Sampel isi buku halaman 2



Pada suatu ketika Ratu Kalinyamat menikah dengan putra dari Sultan Aceh Mukhayat Syah yang bernama Raden Toyib. Setelah menikah, Ratu Kalinyamat menyerahkan seluruh kekuasaan kepada suaminya hingga Raden Toyib diberi gelar Sultan Hadirin.

6

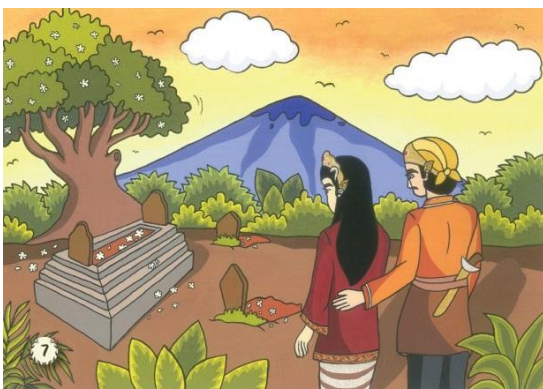
Gambar 2. Sampel isi buku halaman 6



Setelah Sunan Prawoto dimakamkan, Ratu Kalinyamat dan Sultan Hadirin menghadap Sunan Kudus untuk meminta keadilan. Namun Sunan Kudus lebih memihak kepada Arya Penangsang dan mengatakan yang sesungguhnya bahwa pembunuhan tersebut merupakan pembalasan Arya Penangsang kepada Sunan Prawoto karena telah membunuh ayahnya yang bernama Pangeran Sekar Sada Lepen ketika ia masih kecil.

10

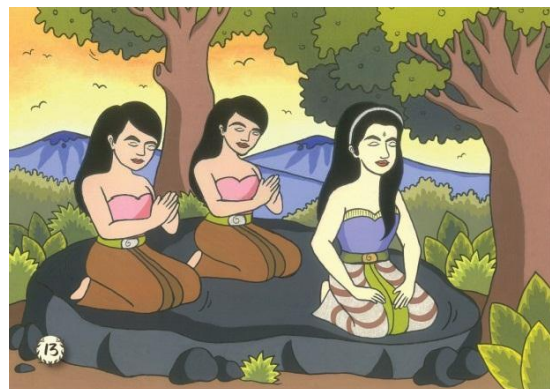
Gambar 4. Sampel isi buku halaman 10



Namun setelah pernikahan mereka yang baru sebentar, Ratu Kalinyamat mendapat kabar bahwa kakaknya yang bernama Sunan Prowoto dibunuh oleh Arya Penangsang karena ingin menguasai kesultanan Demak.

8

Gambar 3. Sampel isi buku halaman 8




Ratu Kalinyamat merasa sangat terpukul karena telah kehilangan kakak dan suaminya sekaligus. Kemudian sang Ratu bersama dengan dayang-dayangnya pergi melakukan tapa ngrewe, yaitu tapa tanpa menggunakan atribut kerajaan di gunung Donorejo. Sang ratu berjanji bahwa ia tidak akan berhenti bertapa sebelum keramas menggunakan darah Arya Penangsang dan membersihkan kakinya menggunakan rambut Arya Penangsang.

14

Gambar 5. Sampel isi buku halaman 14

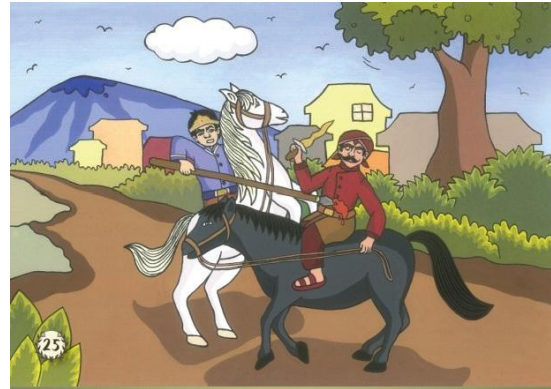





Akhirnya Ratu Kalinyamat mengadakan sayembara barang siapa yang biasa membunuh Arya Penangsang, jika perempuan akan dijadikan saudara. Namun jika laki-laki maka akan mendapatkan kedua anak angkatnya, yaitu anak-anak dari Sunan Prawoto yang bernama Raden Ayu Mas Semangkin dan Raden Ayu Prihatin untuk dijadikan istrinya.

16

Gambar 6. Sampel isi buku halaman 16

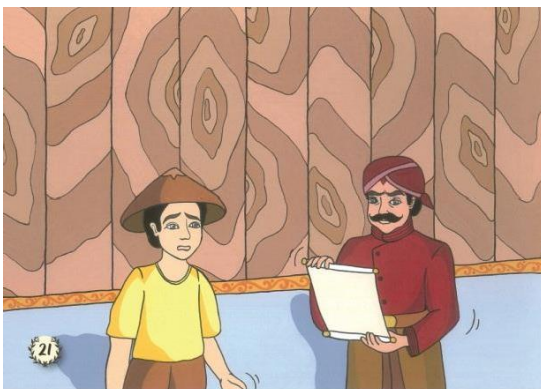





Saat si kuda Gagak Kimang tidak fokus mendengarkan arahan dari pemiliknya, Sutawijaya langsung melemparkan tombak Kyai Pleret miliknya ke arah perut Arya penangsang hingga akhirnya ia meninggal.

25

Gambar 8. Sampel isi buku halaman 26

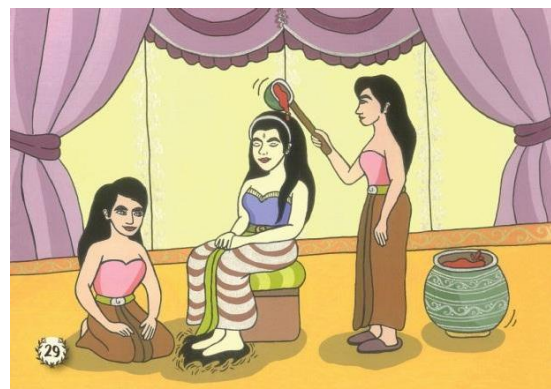





Setelah membaca surat tantangan tersebut, Arya Penangsang sangat marah dan tidak terima atas perlakuan Sutawijaya terhadap si tukang pencari rumput untuk kuda miliknya itu.

21

Gambar 7. Sampel isi buku halaman 22





Kemudian Ratu Kalinyamat mengakhiri masa pertapaannya dengan berkeramas menggunakan darah Arya Penangsang dan membersihkan kakinya menggunakan rambut Arya Penangsang.

29

Gambar 9. Sampel isi buku halaman 30



Gambar 10. Sampel isi buku halaman 32

Spesifikasi Karya

Halaman	: 1 - 32
Ukuran	: 30 cm x 20,5 cm
Jenis	: Halaman cerita
Media	: kertas CTS
Tahun	: 2020

Deskripsi Karya

Karya yang dibuat bercerita tentang legenda Ratu Kalinyamat. Menceritakan tentang dendam Ratu Kalinyamat kepada Arya Penangsang hingga melakukan Tapa Wuda Sinjang Rambut (bertapa tanpa mengenakan sehelai kain dan hanya ditutup dengan rambutnya yang panjang. Ratu Kalinyamat dikenal sebagai tokoh yang sakti, pandai, pemberani, dan sangat cantik. Tokoh-tokoh lainnya yang terdapat pada cerita legenda tersebut diantaranya yaitu Sultan Trenggono,

Sultan Hadirin, Sunan Kudus, Hadiwijaya, Ki Pamenahan, Ki Juru Mertani, Ki Panjawi, Sutawijaya, Raden Ayu Mas Semangkin, dan Raden Ayu Prihatin. Cerita tersebut dibagi ke dalam 32 *sequence* atau adegan dengan penambahan ilustrasi pada masing-masing halaman.

Analisis Karya

Aspek Estetis

Pada gambar ilustrasi tiap-tiap *sequence* menggunakan keseimbangan asimetris, yaitu komposisi yang tidak seimbang antara bagian kanan dan kirinya sehingga menghasilkan kesan dinamis. Pewarnaan pada objek dan pakaian tokoh diberi bayangan gelap dan terang untuk memperlihatkan volume dan memberikan kesan tiga dimensi. Irama ditampilkan pada ornamen organik yang terletak pada background, motif kayu pada dinding, dan tirai. Penempatan teks narasi berada di halaman sebelahnya agar terlihat lebih jelas. Teks narasi menggunakan font jenis Kid Knowledges 1 ukuran 22 pt. Font jenis ini dipilih karena bentuknya sederhana dan mudah dibaca.

Aspek Komunikasi

Karya pada tiap *sequence* terdapat informasi yang disampaikan secara visual dan informasi yang disampaikan secara verbal. Secara visual informasi diperoleh melalui gambar ilustrasi, sedangkan secara verbal informasi diperoleh melalui teks narasi

Aspek Ilustratif

Pada setiap *sequence* karakter digambarkan sesuai dengan jalannya cerita. Penggambaran tokoh (*figur*), dan latar menyesuaikan jalannya cerita untuk

mempermudah pembaca dalam mencerna teks yang terdapat pada halaman buku tersebut.

PENUTUP

Proyek studi ini menghasilkan rancangan buku cerita bergambar tentang legenda Ratu Kalinyamat. Karya yang dibuat meliputi halaman cover depan, halaman cover belakang, ilustrasi cerita dan halaman teks narasi yang berjumlah tiga puluh dua halaman, dan halaman pendukung seperti sub cover, pengenalan tokoh, halaman pesan moral, serta biodata penulis. Karya rancangan buku cerita bergambar ini dibuat dengan sketsa dan perwarnaan manual menggunakan cat poster yang kemudian disempurnakan menggunakan software Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Illustrator CS6. Pada pembuatan gambar ilustrasi memperhatikan unsur rupa dan prinsip rupa agar gambar ilustrasi yang dihasilkan memiliki nilai estetik. Konsep dalam karya proyek studi ini yaitu visualisasi cerita legenda Ratu Kalinyamat yang dikemas dalam bentuk buku cerita bergambar agar lebih menarik bagi anak-anak. Karena target audience dalam karya ini adalah anak-anak usia 8 sampai 12 tahun, maka digunakan pendekatan semi realis dengan pewarnaan full colour agar lebih menarik. Hasil karya ilustrasi ini diharapkan dapat meningkatkan antusias anak-anak dalam mengenal cerita legenda Ratu Kalinyamat. Selain itu juga dapat dapat memberikan informasi, menambah wawasan, dan anak-anak mendapatkan pembelajaran dari pesan moral yang terkandung dalam cerita.

Saran

Dengan adanya proyek studi ini, penulis berharap agar cerita legenda Ratu Kalinyamat

lebih dikenal oleh masyarakat, terutama bagi generasi muda. Karya ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pihak yang berwenang, khususnya pemerintah Kota Jepara sebagai salah satu alternatif media pengenalan cerita legenda Ratu Kalinyamat dalam bentuk cerita bergambar bagi anak usia 8 sampai 12 tahun. Selain itu karya ini juga diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk buku cerita bergambar dengan pemilihan tema yang berbeda..

DAFTAR PUSTAKA

- Aries. 2010. Pengertian Legenda atau Cerita Rakyat. *Artikel*.
[http://ariesgoblog.wordpress.com/2010/10/05/pengetian-legendacerita rakyat/](http://ariesgoblog.wordpress.com/2010/10/05/pengetian-legendacerita-rakyat/)
(diakses pada 15 Juli 2020)
- Islami, Maulid Alam. 2010. Perancangan Cergam Memecah Matahari. *Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir*. Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain. Universitas Komputer Indonesia.
- Koentjaraningrat. 2000. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nurani, Anis Sukma. 2008. Penggunaan Teks Cerita Rakyat sebagai Media dalam Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Semarang. *Skripsi*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Pratama, Febrian Eriyanto Aji. 2012. Perancangan Buku Cerita Bergambar Pilt

Monster yang Tak Menyeramkan. *Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir*. Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.

Priyanto, Hadi. 2015. *Legenda, Mitos & Sejarah 35 Kota di Jawa Tengah*. Semarang: Lembaga Pelestarian Seni Ukir, Batik, dan Tenun Jepara.

