



LEGENDA BARUKLINTING SEBAGAI IDE DALAM BERKARYA SENI ILUSTRASI DENGAN TEKNIK *PAPERCUT*

Handy Tevanda Rahman✉Syakir✉Onang✉

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Maret 2019
Disetujui Maret 2019
Dipublikasikan Juli 2019

Keywords:
Legenda Baruklinting,
Ilustrasi, *Papercut*

Abstrak

Cerita rakyat Indonesia memiliki banyak nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan contoh yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Dan banyak kejadian-kejadian fantastis mengiringi cerita rakyat Indonesia. Salah satunya adalah Legenda Baruklinting yang berasal dari Kabupaten Semarang. Seni ilustrasi merupakan seni yang bertujuan untuk membuat jelas tentang sesuatu. Tujuan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan kreasi seni Ilustrasi dari legenda Baruklinting dengan teknik *papercut*. Proses pembuatan proyek studi ini melalui tahapan-tahapan yaitu pencarian ide, pengumpulan data, pembuatan *storyboard*, pembuatan sketsa, pemotongan kertas, dan konsultasi karya. Karya ilustrasi ini berisi 12 adegan yang dibuat kedalam 12 karya. Dalam pembuatan keseluruhan karya memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip visual, dan unsur visual dalam ilustrasi. Teknik berkarya dilakukan dengan beberapa tahapan. Mulai dari pembuatan sketsa, pemotongan bagian-bagian gambar pada kertas, *finishing* karya dengan menghapus sisa pensil, dan pengemasan karya pada figura.

Abstract

Indonesian Folklore has a lot of sublime values that can be used as a good example in everyday life. And many events accompany Indonesian folklore. One of them is the legend of Baruklinting coming from Semarang District. Art illustration is an art that aims to make clear something. The purpose of making this study project is to produce the art of illustration from Baruklinting legend with papercut technique. The process of making this study project through stages such as idea search, data collection, storyboard making, covering Sketch, paper cutting, consulting artwork. This illustration artwork contains 12 scenes made in 12 artwork. In the creation of the whole work of the elements and visual principles, and visual elements of illustrations. The working technique is done by several stages. Starting from sketching, cutting of drawing parts on paper, finishing the artwork by removing the remains of the pencil, and packing the artwork on the frame.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: nawang@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

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, seperti contoh legenda burung ruai yang berasal dari Kalimantan Barat, legenda situ bagendit dari Garut dan lain-lain. Walaupun disebut sebagai cerita warisan dari nenek moyang, cerita, legenda merupakan cerita yang menarik dan mempunyai pesan edukasi yang baik untuk disampaikan kepada anak. Yaitu mengajarkan pendengar atau pembacanya supaya berbuat baik dan tidak mengikuti perbuatan buruk yang akan berdampak tidak baik di kemudian hari.

Di Indonesia mempunyai cerita yang mengandung kesan magis yaitu kepercayaan terhadap hal-hal gaib apabila dibandingkan dengan dongeng yang serupa berasal dari luar negeri seperti cerita Aladdin. Cerita legenda tidak kalah menarik karena sama-sama mempunyai cerita yang menghibur dan imajinatif. Akan tetapi fenomena yang terjadi di Indonesia tidak seperti yang diharapkan. Legenda yang semula menjadi identitas daerah semakin hari semakin hilang. Beberapa faktor yang menjadi kendalanya adalah orang tua saat ini sudah jarang menceritakan kembali legenda-legenda setempat, perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga anak-anak sekarang lebih senang bermain gadget dan hadirnya buku bacaan anak terbitan luar negeri yang mempunyai cerita menarik dan dikemas secara inovatif. Dampaknya adalah cerita legenda dapat tergeser dan terlupakan, sehingga anak-anak dinilai memiliki kurang wawasan yang kurang tentang kebudayaan yang berasal dari daerahnya.

Cerita legenda harus dikemas lagi dengan sesuatu yang baru, pada akhirnya penulis mempunyai gagasan untuk mengemas cerita legenda ke dalam ilustrasi gambar menggunakan teknik *papercut*. Penulis memilih salah satu cerita legenda berasal dari Jawa Tengah tepatnya dari daerah Banyubiru, Kabupaten Semarang. Legenda ini menceritakan seekor ular naga yang mencari

ayahnya yang seorang Begawan. Setelah bertemu Sang Begawan yang bertapa digunung Telomoyo, Baru Klinting tidak mendapat pengakuan bahwa dia adalah putranya. Untuk mendapatkan pengakuannya, Baru Klinting mendapatkan syarat sebagai ujian yaitu melingkari gunung Telomoyo. Dari cerita masyarakat sekitar sampai saat ini kejadian Baruklinting itu benar-benar terjadi, dan sampai di daerah bernama dusun dukuh tepatnya Bukit Cinta terdapat patung Baruklinting. Karya seni yang akan penulis angkat dalam menggambarkan cerita Baruklinting adalah seni ilustrasi dengan teknik *papercut* atau seni memotong kertas. Dengan Teknik ini dapat menarik perhatian audien karna masih jarang digunakan dan dapat menambah minat untuk mengetahui cerita legenda di Indonesia sekaligus melestarikan warisan budaya di Indonesia. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengaplikasikan idenya untuk sebuah karya ilustrasi dengan mengangkat tema Legenda Baruklinting Sebagai Ide Berkarya Seni Ilustrasi Dengan Teknik *Papercut*.

Latar Belakang Pemilihan Karya

Berdasarkan tema Legenda Baruklinting, pemilihan jenis karya untuk memvisualisasikan runtutan kejadian legenda tersebut, penulis memilih ilustrasi sebagai jenis karya dalam proyek studi ini. Adapun teknik yang digunakan adalah *papercutting*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Ilustrasi adalah 1) gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dsb; 2) gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dsb); 3) (pen-jelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dsb untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dsb). Dalam pengertian luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita (Gruger, 1936: 284) sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai pada gambar komik surat kabar yang terbit hari ini.

Dari uraian diatas bahwa ilustrasi sangat bermanfaat dalam berbagai tujuan seperti menjelaskan, mendidik, menceritakan, mempromosikan, mengajak, menyadarkan, menghibur, dan lainnya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dalam kehidupan kita, kita

tidak lepas dengan yang namanya ilustrasi, ilustrasi begitu bermanfaat dan sangat membantu pada berbagai kepentingan manusia

Teknik yang penulis pilih untuk mengilustrasikan cerita adalah *papercut*. *Papercut* sendiri merupakan seni memotong kertas yang berasal dari daratan cina yang digunakan untuk mendekorasi berbagai keperluan manusia.

Bagi penulis mentransformasikan ide gagasan ataupun tulisan menjadi wujud visual adalah suatu karya seni dan menjadi kepuasan tersendiri jika apresiator menikmati dan memahami maksud dari karya ilustrasi tersebut, selain itu penulis juga sangat menyukai berkarya menggunakan teknik *papercut*. Dan belum banyak yang menggeluti karya pada bidang ini juga mendorong penulis untuk mengangkatnya. Dengan mengkombinasikan seni ilustrasi dengan seni *papercut* akan memunculkan karya yang sekedar memperjelas cerita atau sekedar dekorasi dinding saja tetapi menghadirkan fungsi kedua jenis seni ini.

Pengertian Legenda

Sastra lisan merupakan karya sastra yang ada dalam masyarakat, yang beredar dan diwariskan turun-temurun secara lisan. Dalam hal ini, sastra lisan merupakan *folklore*. Menurut Dundes (dalam Danandjaja, 2002:1) bahwa *folk* merupakan suatu masyarakat yang memiliki ciri-ciri yang sama dan budaya yang sama yang tinggal dalam daerah tertentu, sedangkan *lore* merupakan sebagian dari kebudayaan yang disampaikan secara turun-temurun dari mulut ke mulut. Adapun folklor di Indonesia memiliki beberapa bentuk dan salah satunya yaitu legenda yang termasuk dalam cerita prosa rakyat. Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi (Danandjaja, 2002:66). Masyarakat yakin bahwa legenda-legenda pernah terjadi pada masa-masa yang lama. Legenda memiliki kandungan nilai-nilai luhur yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Mengingat begitu besar makna legenda bagi masyarakat pendukungnya, maka perlu diadakan suatu kajian mengenai legenda-legenda yang masih dikenal dan hidup pada masyarakat tertentu.

Legenda adalah cerita dari zaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat dan diwariskan secara lisan, sedangkan menurut Endarmoko (2006, 370)

legenda adalah cerita atau kisah sejarah, dongeng, hikayat, atau tambo. Jan Harold Brunvard (Danandjaja, 1984, 67) mengemukakan penggolongan legenda sebagai berikut: a) Legenda Keagamaan (*Religious Legends*) meliputi legenda orang-orang suci, misalnya legenda suci Nasrani, legenda Wali Sanga di Pulau Jawa, legenda Syeh Siti Jenar, legenda Makam Pangeran Panggung, *Hagiography (legends of Saints)* merupakan legenda suci Nasrani yang telah diakui dan disyahkan oleh Gereja Katholik Roma. *Hagiography* sendiri berarti tulisan karangan, atau buku mengenai kehidupan orang-orang yang saleh. Ia merupakan bagian kesusastaan agama dan masih berupa *folklore* karena versi asalnya masih tetap hidup diantara rakyat. b) Legenda Alam Gaib (*Supernatural Legends*) CW. Von Sydow (Sulastin Sutrisno, Daru Suprpto, dan Sudaryanti, 1991, 469) memberikan nama legenda alam gaib dengan sebutan *memorate*, yaitu kisah pengalaman seorang pribadi mengenai pengalaman dengan makhluk dari dunia gaib, seperti hantu, roh halus, siluman, dan sebagainya. Legenda ini berfungsi untuk membenarkan suatu kepercayaan (takhayul). Yang termasuk legenda alam gaib adalah mengenai tempat-tempat angker, orang sering mendapat larangan-larangan untuk melewatinya dan harus mengadakan ritual tertentu agar tidak terkena akibat dari tempat angker tersebut. c) Legenda Perseorangan ialah suatu kisah mengenai orang-orang tertentu yang dianggap pengarangnya memang ada dan pernah terjadi, yang termasuk dalam legenda perseorangan antara lain: Pahlawan-pahlawan termasuk juga raja, pangeran, dan orang dari kalangan rakyat biasa yang gagah berani. d) Legenda Setempat ialah suatu kisah yang ada kaitan eratnya dengan suatu kisah tertentu yang termasuk legenda setempat antara lain: Mengenai nama suatu tempat, asal bentuk aneh dari suatu daerah, dan lain-lain. Legenda Urban merupakan mitos atau legenda kontemporer yang seringkali dipercaya secara luas sebagai sebuah kebenaran. Kebanyakan berkaitan dengan misteri, horror, ketakutan, humor, atau bahkan kisah moral.

Legenda Baruklinting

Legenda Baruklinting merupakan salah satu folklore masyarakat kabupaten Semarang. Legenda ini masih kuat mengakar di masyarakat yang berada di sekitar waduk Rawa Pening. Dan masih bisa didengar cerita-cerita masyarakat sekitar melihat penampakan ular raksasa di Rawa Pening yang dianggap sebagai jelman Baruklinting. Untuk rujukan cerita tentang Baruklinting penulis mengambil cerita yang beredar di masyarakat desa Banyubiru. Desa ini tepat berada di sekitar Rawa Pening dan gunung Telomoyo yang menjadi latar cerita Baruklinting.

Cerita Baruklinting bermula dari seorang Begawan yang akan menjalankan tapa brata di gunung Telomoyo menitipkan sebuah keris kepada seorang dayang. Dayang ini bernama ari wulan, dia merupakan seorang dayang yang melayani Ki Hajar Salokantara. Ki Hajar menitipkan kerisnya dan berpesan kepada ari wulan agar tidak memangku keris tersebut. Setelah memberikan keris itu, Ki Hajar berangkat pergi bertapa ke gunung Telomoyo. Ni Ari wulan yang sudah ditinggal ki Hajar bertapa secara tidak sengaja melanggar pesan yang diberikan. Dia tidak sengaja memangku keris tersebut, dan seketika keris yang dipangkunya hilang. Berselang beberapa waktu perut ni ari wulan mulai membesar. Dia hamil tanpa ada suami. Masyarakat pun mulai bertanya-tanya dengan siapa dia hamil. Setelah sekian lama ni ari wulan mulai merasakan bahwa dia akan melahirkan, betapa terkejutnya dia mengetahui apa yang ia lahirkan adalah seekor ular naga.

Diapun tetap merawat ular naga itu dan diberi nama Baruklinting. Baru klinting yang mulai dewasa mulai menanyakan ayahnya. Ni Ari Wulan menceritakan bahwa Baruklinting merupakan seorang anak Begawan yang sedang bertapa di gunung Telomoyo. Karena ingin bertemu dengan sang ayah dia meminta izin ke ibunya untuk mencari sang ayah. Setelah meminta izin dia mulai perjalanannya menuju gunung telomoyo. Sesampainya di gunung Telomoyo dan menemui Ki Hajar, dan membangunkannya dari pertapaan. Ki Hajar menayakan maksud kedatangan ular naga itu, dan Baruklinting mengutarakan bahwa dia mencari ayahnya yang adalah Ki Hajar. Ki Hajar mengaku tak pernah memiliki anak seekor ular naga namun dalam hati

Ki Hajar yang mengetahui bahwa Baruklinting merupakan anak dari Ni Ari Wulan yang melanggar pesannya untuk tak memangku keris tersebut.

Baruklinting tetap memaksa Ki Hajar untuk diakui sebagai anaknya, yang akhirnya Ki Hajar memberikan syarat agar dia diakui yaitu untuk melingkari gunung Telomoyo dengan mulut harus menyentuh ekornya. Baruklinting menyanggupi syarat itu dengan kesaktiannya dia membesarkan tubuhnya untuk melingkari gunung. Tetapi setelah memaksimalkan besar tubuhnya mulut dan ekornya tak bertemu, hanya kurang sedikit dan dia menggunakan lidahnya untuk menyentuh ekor. Tiba-tiba Ki Hajar langsung menebas lidah Baruklinting dan mengatakan yang dia lakukan tidak sesuai dengan syarat yang diberikan kepadanya. Baruklinting yang gagal dengan syarat yang diberikan disuruh bertapa oleh Ki Hajar sampai dia berubah menjadi manusia.

Setelah sekian lama bertapa tubuh baru klinting pun tertutupi tumbuhan. Disaat itu desa sekitar gunung telomoyo mengadakan pesta rakyat, untuk memenuhi kebutuhan acara itu beberapa warga pergi berburu mencari daging hewan. Sehari-hari mereka berburu mereka tak menemukan seekor hewan. Lelah mencari-cari, mereka akhirnya beristirahat, salah satu dari pemburu menancapkan parangnya ke sebuah gundukan yang ternyata tubuh ular naga yang ditumbuhi tanaman. Gundukan yang tertancap parang tiba-tiba mengeluarkan darah, karena penasaran para pemburu memeriksanya dan menemukan tubuh ular naga. Mereka langsung memotong-motongnya dan dibawa pulang ke desa untuk dijadikan lauk di acara desa. Baru Klinting yang tubuhnya sudah terpotong-potong menjelma menjadi seorang anak bajang yang tubuhnya dipenuhi luka.

Pada saat acara desa diadakan para penduduk memasak daging ular tersebut untuk disantap bersama. Baruklinting yang sudah menjelma menjadi anak bajang berjalan memintaminta diberi makanan namun tak ada yang memberinya. Dikarenakan tubuhnya yang dipenuhi luka baruklinting terus diusir warga. Sampailah dia disebuah rumah yang dihuni oleh seorang wanita tua yang dipanggil Mbok Rondo. Dia menerima dan

memberikan makanan kepada Baruklinting tanpa merasa jijik dengan wujud Baruklinting. Setelah selesai makan, Baruklinting memberi pesan bila ada banjir besar mbok rondo disuruh menaiki lesung yang ada didepan mereka.

Baruklinting akhirnya pergi ke kerumunan warga dan memberikan tantangan kepada warga untuk mencabut lidi yang dia tancapkan. Banyak yang mencoba namun tak ada yang berhasil. Pada akhirnya baruklinting sendiri yang mencabutnya semua orang terheran-heran melihatnya. Tak berselang lama muncul semburan air yang semakin lama semakin besar dan mulai membanjiri desa tersebut. Semua orang berlarian menyelamatkan diri namun akhirnya tetap tenggelam. Hanya satu orang yang selamat yaitu mbok rondo yang telah memberikan makanan kepada baruklinting, dengan menaiki lesung.

Ilustrasi

Menurut Webster's New Compact Format Dictionary (dalam Syakir, 2006: 1) dikemukakan bahwa istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Sedangkan menurut Ensiklopedia Indonesia ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang artinya menerangi, menghias. Suatu bentuk penghiasan buku; dapat berupa ornamen-ornamen abstrak, ragam-ragam hias yang berasal dari dunia tumbuhan dan hewan, vignette atau penggambaran berdasarkan naskah yang menyertainya. Secara garis besar dalam pengertian umum: gambar-gambar dan foto-foto yang menyertai naskah dalam buku, majalah atau media massa untuk lebih menjelaskan naskah tersebut.

Sedangkan menurut Mayer (dalam Syakir, 2003: 2) mendefinisikan ilustrasi sebagai: "gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut". Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi berfungsi untuk menjelaskan dan menjadi penerang suatu ide, gagasan, cerita atau narasi agar masyarakat lebih faham.

Jenis-Jenis Ilustrasi

1. Ilustrasi Pengiring Naskah

Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan penjelasan pada buku karya ilmiah atau buku cerita. Karena hanya dengan tulisan saja pembaca belum tentu bisa membayangkan apa yang ingin disampaikan penulis. Keefektifan komunikasi ilustrasi menyampaikan pesan secara jelas dan akurat seperti yang terungkap pada teks. Ilustrasi ini dapat berupa gambar yang realistis yang dibuat dengan hati-hati dan teliti, serta artistik dari segi penampakannya. Selain berfungsi sebagai penjelas teks juga sekaligus menghiasi halaman buku.

2. Ilustrasi Naratif

Seni ilustrasi naratif bisa dimaknai sebagai cerita bergambar atau comics. Comics terdiri atas 2 jenis dengan berbagai variasinya, yakni (1) *comics-strip* berupa cerita bergambar bersambung yang pendek; biasanya dimuat secara berseri pada surat kabar atau majalah dan (2) Comics-book berupa cerita bergambar bersambung dalam bentuk buku. Ilustrasi naratif menunjukkan pendekatan dalam mengkomunikasikan ide melalui rangkaian gambar dalam bercerita. Arah rangkaian adegan sesuai arah membaca huruf latin yakni kiri ke kanan.

3. Ilustrasi Provokatif

Karikatur merupakan salah satu jenis ilustrasi yang mengangkat hal yang sedang *up to date* dan hangat dibicarakan sehingga saat sebuah karikatur ditampilkan, masyarakat siap untuk menyambutnya. Cara kartunis menampilkan sebuah persoalan, entah persoalan social atau politik, bersifat provokatif dengan cara melakukan dramatisasi yang menjadikan karikatur yang diciptakan, lucu dan menggigit. Karena sifatnya yang lucu, maka karikatur biasa pula disebut kartun editorial atau kartun politik. Seringkali karikatur menimbulkan keberatan atau kemarahan diri pihak yang ditampilkan, karena digambarkan secara terus terang. Telah menjadi tradisi untuk menggambarkan tokoh yang terlibat suatu perkara sosial atau politik.

4. Ilustrasi Berorientasi Ekspresi Personal

Ilustrasi yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang tidak nyata tetapi bersifat imajinatif yang sering muncul dalam karya sastra. Seni ilustrasi yang berorientasi ekspresi personal merupakan cerminan dari dunia seni rupa dan sastra yang saling berkait. Untuk menafsirkan

karya sastra kedalam gambar perlu visual yang bersifat subjektif dan personal. Dalam kasus ini ilustrasi tidak dipandang sebagai sesuatu yang membuat jelas, tetapi hanya sebagai pendamping dalam memaknai karya sastra.

5. Ilustrasi Busana

Ilustrasi busana bertujuan untuk mengkomunikasikan ide busana dalam bentuk gambar atau sketsa yang artistik. Untuk dapat memvisualisasikan ide suatu rancangan busana yang baik haruslah mampu (1) menggambarkan anatomi manusia dengan baik dari berbagai pose; (2) menampilkan busana yang sesuai, serasi, dan menarik; dan (3) menghadirkan ide busana yang orisinal dan segar. Ide busana ini selanjutnya akan ditindaklanjuti oleh banyak tenaga profesional lainnya sehingga lahir produk busana yang siap dan baik.

6. Ilustrasi Periklanan

Iklan atau *advertisement* adalah pemberitahuan melalui media publik (surat kabar, majalah, leaflet, atau poster) untuk mempromosikan sebuah produk, layanan/jasa, kegiatan, dll. Sebagai sebuah upaya mempromosikan sesuatu, iklan mestilah jelas, menarik perhatian, dan memiliki kekuatan persuasif sehingga audien yang dijadikan sasaran menjadi tertarik perhatiannya. Sebuah iklan biasanya hasil pengintegrasian antara seni ilustrasi dengan teks untuk memaksimalkan efek penyampaian pesan iklan.

Unsur Visual Ilustrasi

Sebagai sebuah karya seni rupa dua dimensi, ilustrasi mempunyai unsur-unsur visual atau elemen-elemen rupa yang tersusun dalam suatu tatanan yang serasi sehingga menarik untuk dilihat. Menurut Sunaryo (2002: 5-23) unsur-unsur visual yaitu : *line* (garis), *shape* (raut atau bangun), *colour* (warna), *tone* (nada atau gelap terang), *texture* (tekstur atau barik), dan *space* (ruang). Dengan Merujuk Sunaryo unsur-unsur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. *Line* (garis)

Garis merupakan salah satu unsur rupa yang memiliki peranan penting sebagai perwujudan suatu bentuk, dengan hadirnya garis kesan gerak dan

bentuk objek dapat dihadirkan melalui kontur. Garis dalam unsur rupa dapat dihadirkan dengan dua cara yaitu garis sebagai unsur konsep dan garis sebagai unsur nyata.

Kaitannya dengan unsur garis dalam seni rupa, Aprillia (2015: 5) menyatakan bahwa garis sebagai unsur visual mempunyai arti batas bidang, bentuk dan warna yang dimaknai sebagai garis yang bersifat konseptual, sedangkan garis yang bersifat konkret adalah sebagai tanda atau marka yang menandai di permukaan (garis pembatas di jalan raya, tarikan alat tulis/gambar pada kertas, goresan kuas pada kanvas). Sedangkan karakteristik garis yang paling menonjol yaitu memanjang dan memiliki arah.

Selain dari pada itu, Aprillia (2015) juga menjelaskan bahwa sebagai unsur visual garis juga memiliki potensi, terutama muncul karena dari suatu gagasan yang merupakan bentuk ungkapan yang efektif dan efisien, seperti misal mengesankan suatu bentuk atau massa atau mewujudkan benda, menciptakan kontur atau baris yang mengelilingi bentuk, mengesankan gerak atau irama (tangan yang digerakkan pada gambar ilustrasi), dan menciptakan symbol (symbol PLN, swastika, salib, dan lainnya).

2. *Shape* (Raut atau bangun)

Shape atau raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya. Raut dapat dibedakan menjadi raut geometri, raut organik, raut bersudut, dan raut tak teratur.

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

3. *Colour* (warna)

Colour atau warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap-terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi, karena itu menjadi unsur penting dalam ungkapan suatu gambar.

Yusuf Effandi (dalam Sunaryo, 2002: 15) mengemukakan tiga fungsi warna, yakni fungsi praktis, simbolik, dan artistic. Fungsi praktis pada warna untuk mengarahkan, memberi instruksi, dan memberi peringatan yang ditujukan untuk kepentingan umum. Contohnya warna warni bendera atau warna tertentu pada wayang dan topeng. Fungsi artistik merupakan fungsi warna sebagai Bahasa rupa dalam seni rupa atau desain.

Warna dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.

4. *Tone* (nada atau gelap terang)

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

5. *Texture* (tekstur atau barik)

Texture yang berarti tekstur atau barik ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasap, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Hal tersebut senada dengan Kartika (2004: 1) yang menyatakan bahwa tekstur merupakan unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu. Kesan tekstur diserap baik melalui indra penglihatan maupun rabaan. Oleh karena itu, tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur visual dan tekstur taktil.

Sunaryo (2002: 17-18) menyebutkan bahwa tekstur visual terdiri dari tekstur hias, tekstur spontan, dan tekstur mekanis. Tekstur hias merupakan tekstur yang menghiasi permukaan bidang dan merupakan isian tambahan yang dapat

dibuang tanpa menghilangkan identitas bidangnya. Tekstur spontan merupakan jenis tekstur yang dihasilkan sebagai bagian dari proses penciptaan, sehingga meninggalkan jejak-jejak yang terjadi serta-merta, akibat dari penggunaan bahan, alat, dan teknik-teknik tertentu. Tekstur mekanis merupakan tekstur yang diperoleh dengan menggunakan sarana mekanis.

6. *Space* (ruang)

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

Prinsip-Prinsip Penyusunan Gambar Ilustrasi

Sebuah karya ilustrasi haruslah menarik untuk dilihat. Oleh karena itu, dalam pembuatan karya ilustrasi harus memperhatikan prinsip-prinsip desain atau komposisi. Prinsip-prinsip dalam penyusunan gambar ilustrasi antara lain: kesatuan, keserasian, irama, dominasi, keseimbangan, dan kesebandingan. Prinsip-prinsip tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Kesatuan

Unsur-unsur yang ada dalam sebuah karya seni rupa saling bertautan. Tidak ada bagian yang berdiri sendiri. Kesatuan merupakan unsur rupa yang paling mendasar. Kesatuan atau yang disebut juga *unity* merupakan prinsip desain yang berperan paling menentukan, sebagai prinsip induk yang membawahkan prinsip-prinsip desain lainnya (Sunaryo, 2002: 31). Tidak adanya kesatuan dalam suatu tatanan mengakibatkan kekacauan, keruwetan, atau cerai-berai tak terkoordinasi. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip yang lain seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dominasi, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu.

2. Keserasian

Keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat perpaduan yang tidak saling bertentangan (Sunaryo, 2002: 32). Keserasian pada karya ditampilkan dengan mempertimbangkan keselarasan antar subjek-subjek gambar sehingga cocok satu dengan yang lain. Kemudian keselarasan unsur-unsur garis, yaitu dengan penggunaan garis-garis lengkung dan elastis sehingga terlihat selaras dan tidak kaku.

3. Irama

Irama merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya (Sunaryo 2002: 35). Sedangkan yang dimaksud irama dalam gambar adalah adanya suatu perubahan-perubahan teratur dalam suatu komposisi.

Irama dalam karya dapat dimunculkan pada segi (1) arah: arah berhubungan dengan penataan gambar, objek manusia di buat dalam berbagai gerak tubuh yang ditata sedemikian rupa sehingga terlihat bergelombang dan berirama; (2) garis: banyak menggunakan garis-garis lengkung pada objek gambar; (3) ukuran: pada objek gambar yang berada pada bagian depan dibuat lebih besar, kemudian makin ke dalam objek gambar dibuat makin kecil; (4) urutan: objek gambar dibuat dengan urutan pertama, kemudian menyusul dengan pembuatan *background*; (5) warna: penggunaan warna yang hampir sama pada bentuk pegunungan dan langit sebagai *background*. Warna dibuat dengan intensitas makin lama makin tipis sehingga terlihat kesan jauh.

4. Dominasi

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Adanya peran yang menonjol atas suatu bagian, maka hal itu akan menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan diutamakan.

5. Keseimbangan

Keseimbangan disebut juga *balance*. Keseimbangan berarti kesamaan bobot dari unsur-

unsur karya. Secara wujud dan jumlahnya mungkin tidak sama, tapi nilainya dapat seimbang. Sunaryo (2002: 39) menjelaskan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan "bobot" dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang.

Macam-macam bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringan serta letak bagian perbagian: (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*), diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran dan penempatan (2) keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*), memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah (3) keseimbangan memancar (*radial balance*), bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu yang berat.

6. Kesebandingan

Kesebandingan atau proporsi berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terdapat keseluruhan. Pengaturan hubungan yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Selain itu, kesebandingan juga menunjukkan pertautan ukuran antara suatu objek atau bagian dengan bagian yang mengelilinginya. Tujuan dari pengaturan kesebandingan atau proporsi adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan.

Papercut

Seni papercut adalah seni tradisional yang berasal dari cina saat periode dinasti Han (206 BC - 25 C) yang berbentuk kuda simetris dan monyet simetris. Papercut berbentuk bunga *daisy* dan tumbuhan yang lainnya dibuat saat periode dinasti utara dan selatan (AD 386-581). Dinasti Tang dan Song adalah yang menyebarkan industri kertas dan kerajinan dekoratif, inilah awal dari kejayaan seni memotong kertas. Seni potong kertas Cina adalah seni asli Cina, dan mewarisi budaya dan semangat seni Cina. Dengan dua ribu tahun sejarah budaya tradisional yang tercatat, ia dikenal sebagai "fosil hidup" budaya tradisional Cina.

Selama ribuan tahun, pemotongan kertas sangat kaya dalam ruang lingkup aplikasi

sosialnya dalam desain proses tradisional sebagai desain grafis klasik gaya khas lokal; pada saat yang sama seni potong kertas Cina telah membawa signifikansi yang sangat penting dan pengembangan nilai aplikasi pada penanaman emosi seni manusia dan aspek pengenalan ideologis. Melalui citra visual yang disajikan oleh potongan kertas, kita dapat melihat secara mendalam pemahaman keindahan dalam kognisi bawah sadar manusia dan kecenderungan estetika unik bangsa Cina.

Jianzhi atau *Papercut* juga disebut kertas berukir dan lukisan dengan gunting. Meskipun menggunakan pisau, gunting ataupun keduanya tetap disebut papercut. Bentuk-bentuk papercut bisa terbuat dari kertas, emas atau perak foil, lembaran kayu, daun, pakaian, kulit, dan material lembaran yang lainnya. Dan seni modern papercut juga bisa diterapkan seni seperti ukiran relief, juga diaplikasikan pada material logam, batu, keramik, kaca dan banyak lainnya.

Sebagai sebuah perwakilan gaya seni tradisional Cina, seni papercut tradisional Cina sangat luas di daratan china yang luas. Perbedaan yang sangat kontras secara geografi dan geologi. Hal ini membuat banyak perbedaan budaya antar wilayah, menghasilkan karakteristik budaya yang berbeda dan jejak sejarah untuk seni papercut. Semua itu menyediakan banyak inspirasi untuk seni papercut tradisional antar wilayah dan hal itu merepresentasikan berbagai keindahan seni tradisional di daratan Cina.

Seni memotong kertas Cina adalah gaya artistik penting dari seni rakyat Cina, dan itu sangat dihargai, karena mewujudkan cara-cara visual ekspresi bahasa leluhur Cina yang penuh dengan filosofi budaya dan seni. (Murtiyoso, Onang, 1990) menyatakan konsep Yin-Yang itulah yang melahirkan bentuk dan struktur karya seni yang serba seimbang, keteraturan, dan simetris. Seni potong kertas Cina memiliki cara berekspresi yang unik, yaitu penggunaan alat khusus, bahan khusus dan metode pembuatan khusus. Semua ini telah menciptakan sifat unik seni memotong kertas. Oleh karena itu, mudah untuk membuat seni potong kertas Cina berkomunikasi dan berinteraksi dengan ide seni modern dan desain modern.

Ketika orang-orang modern berbicara tentang seni potong kertas, itu tidak lagi hanya

diperlakukan sebagai barang "antik" di era lama atau "tradisional". Seni memotong kertas Cina, yang merupakan kehidupan alami dan seni dari dengan warna seni visual internasional yang kuat, telah menunjukkan dalam seni modern dan tahap desain modern dunia sebagai simbol seni visual modern dari mode yang sangat kuat.

Papercut atau *Jianzhi* dalam bahasa mandarin adalah semacam seni berlubang, dan memberi orang perasaan yang tak berwujud dan kenikmatan artistik pada visi. Potongan kertas rakyat Tiongkok banyak digunakan di tanah Cina yang luas, universalitas penerapannya yang mencakup berbagai bidang dan popularitas masyarakat jarang terjadi dalam lingkup dunia. Kesederhanaan dan kenyamanan alat dan bahan harus menjadi kondisi dasar untuk fakta bahwa seni potong kertas Cina beredar luas. Potongan kertas Cina adalah bentuk seni pemodelan rakyat yang memotong dan mengukir tokoh, bunga, burung, binatang, serangga, ikan, gunung dan air, paviliun dan gambar lanskap alam dan sosial lainnya dengan gunting atau pisau di atas kertas, juga sebagai pencitraan citra visual, yang mengekspresikan keberuntungan, berkah, pencegahan kejahatan, nasihat, peringatan, minat dan moral lainnya. Potongan kertas Cina membuat orang awam tercerahkan dan gembira dengan pesona artistiknya yang unik.

METODE BERKARYA

Alat-alat yang di digunakan dalam proses pembuatan karya *Papercut* legenda Baruklinting ini adalah sebagai berikut: (1) Pensil, pensil digunakan untuk membuat sket cerita Baruklinting sebelum dipotong. (2) Karet Penghapus, digunakan untuk menghapus sisa guratan pensil pada kertas. (3) Pisau Pemotong, pisau digunakan untuk membuang bagian kertas yang sudah digambar menjadi bagian positif dan negatif, pisau yang digunakan merk Krisbow dan GEA (4) Cuttingmatt, cuttingmatt digunakan untuk alas memotong, karena bahan terbuat dari latek jadi menjaga mata pisau lebih lama ketajamannya, cuttingmatt yang digunakan adalah buatan SDI. (5) Lampu Sorot, digunakan untuk menerangi kertas saat proses menggambar dan memotong, merk yang digunakan adalah Philips jenis Sigma Portable Light USB.

Teknik Berkarya

Pada proyek studi ini penulis menggunakan teknik manual dalam proses berkarya ilustrasi legenda Baruklinting. Teknik manual yang digunakan adalah menggambar sketsa cerita menggunakan pensil. Lalu teknik selanjutnya yang digunakan penulis yaitu teknik *cutting* menggunakan pisau sesuai hasil sketsa. Pemotongan kertas berdasarkan proses seleksi positif negatif bagian objek gambar. Jadi bagian yang dipotong bisa bagian objek yang positif atau bagian objek gambar yang negatif.

Proses Berkarya

Pada proses berkarya ilustrasi *papercut* legenda Baruklinting ini meliputi beberapa tahapan, antara lain:

Pengumpulan Data

Pengumpulan data meliputi mencari informasi yang berkaitan dengan cerita legenda Baru Klinting yang beredar di sekitar waduk Rawa pening Banyubiru. Disini penulis melihat melalui berbagai media seperti buku, internet, dan lain-lain. Selain itu wawancara terhadap beberapa penduduk sekitar Rawa Pening di kecamatan Banyubiru saja untuk mempersempit data yang didapat.

Sedangkan untuk karya-karya *papercut* penulis mencari referensi dari buku dan internet. Referensi yang dicapai sebagai pendukung dalam proses penciptaan karya penulis adalah karya seni *papercut* gaya daerah bagian tenggara cina. Bagian tenggara cina ini meliputi Zhejiang, Guangdong, Fujian. Kenapa penulis mengambil gaya *papercut* bagian tenggara cina, karena memiliki gambaran umum yang jelas, teknik yang melimpah, tata letak yang baik, keterampilan penggunaan pisau yang mumpuni, serta mengkombinasikan gaya realisme dan dekoratif.

Storyboard

Storyboard dibuat untuk memudahkan penulis dalam menuangkan ide cerita ke dalam visualisasi gambar komik. Dalam storyboard ini, penulis membuat tabel yang terdiri dari pembagian alur cerita dialokasikan ke dalam beberapa jumlah panel dan deskripsi yang menjelaskan adegan cerita. Storyboard pada dasarnya terdiri dari

beberapa adegan yang tersusun dan di dalamnya terdapat bentuk alur (jalan cerita), bentuk adegan, bentuk klimaks (adegan yang paling memuncak dalam isi cerita).

Pembuatan Sketsa

Sketsa pensil pada kertas menggunakan pensil dengan melihat pedoman *storyboard* yang sudah ada. Dalam memvisualisasikan ide penulis menggunakan kertas karton 210 GSM merek Paper Plus. Pendekatan realistik digunakan dalam pembuatan subjek gambar. Subjek gambar yang dibuat dimulai dari membuat subjek utama terlebih dahulu lalu subjek pendukung lainnya. Proses ini dilakukan dengan memperhatikan proporsi dan komposisi tiap subjek pada bidang gambar.

Pemotongan Kertas

Setelah sketsa dibuat maka bagian positif atau negatif dari gambar akan dipotong menggunakan pisau *cutting* diatas *cuttingmatt* untuk keamanan saat proses ini. *Cuttingmatt* yang digunakan adalah produksi SDI dengan ukuran A2. *Cuttingmatt* produksi SDI memiliki ketebalan yang cukup dan soft, sehingga tidak mudah menumpulkan mata pisau. Pisau yang digunakan untuk menciptakan potongan yang detail, penulis menggunakan pisau bedah nomor 11 yang diproduksi GEA. Pisau ini mempunyai sudut yang kecil jadi memudahkan untuk memotong bagian yang sempit atau kecil.

Proses Akhir

Proses pengemasan terakhir dari karya ini agar layak pamer adalah Menghapus sisa garis-garis pensil pada karya menggunakan karet penghapus. Lalu untuk pengemasan karya, penulis memasang karya pada figura. Karya akan dijepit diantara dua kaca agar kekhasan dari karya *papercut* yang menonjolkan pembentukan objek gambar dari pemotongan bagian positif atau negatif. Figura yang penulis pilih memiliki warna abu-abu matt dan terdapat background di belakang figura dengan warna gelap. Jarak antara karya dengan sisi dalam figura juga diberi selisih sekitar 5 cm. Pemberian jarak ini dimaksudkan agar antara karya dan figura tidak saling mengganggu.

Konsultasi Karya

Pada tahap ini karya yang sudah jadi kemudian diajukan kepada dosen pembimbing untuk dikonsultasikan dan meminta saran mengenai apa yang menjadi kekurangan, sebagai masukan untuk hasil akhir yang baik. Setelah karya dikonsultasikan berdasarkan masukan dari dosen pembimbing karya tersebut direvisi. Baru setelah direvisi bisa diajukan kembali untuk pengecekan akhir oleh dosen pembimbing.

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Pada bab ini, dilaporkan seluruh karya yang dihasilkan penulis berikut foto karya dan berisi: (1) Spesifikasi karya (Identifikasi Karya), meliputi judul, media, ukuran, tahun dan foto karya, (2) Deskripsi karya, meliputi penjelasan secara visual mengenai keadaan fisik karya, dan (3) Analisis karya, meliputi analisis estetis, analisis formal. Penulis membingkai karya-karyanya dalam judul “Legenda Baruklinting sebagai Ide Berkarya Seni Ilustrasi dengan Teknik *Papercut*”. Karya ilustrasi yang diciptakan berkaitan dengan legenda, sehingga penulis menambahkan fantasi yang terkesan memunculkan hal-hal yang mustahil terjadi di dunia. Dari ke-12 karya yang telah dibuat penulis, terdapat penambahan elemen-elemen naratif, yakni adanya peristiwa, tokoh, *setting*, waktu, sudut pandang, dan vokalisasi. Masing-masing karya penulis memiliki gagasan yang berbeda-beda, akan tetapi gagasan tersebut masih mengacu pada tema global yang sama yaitu “Legenda Baruklinting”.

Karya ke-1



Gambar 4.1. Karya ke-1

Spesifikasi Karya

Judul : Memberi Petuah

Media : Papercut

Ukuran : 45 cm x 25 cm

Tahun : 2019

Deskripsi Karya

Ilustrasi dengan judul “*Memberi Petuah*” menampilkan subjek figur 2 orang. Figur 2 orang tersebut adalah Ki Hajar Salokantara dan Dayang bernama Ari Wulan. Adegan pada karya ini menceritakan saat Ki Hajar akan pergi bertapa, sebelum berangkat ke gunung telomoyo tempat dia bertapa, dia menitipkan sebuah keris ke dayang Ari Wulan. Saat akan menitipkan kerisnya Ki Hajar memberikan pantangan untuk tidak memangku kerisnya tersebut.

Analisis Karya

Warna yang digunakan untuk menciptakan karya ini didominasi warna putih yang berasal dari warna kertas yang digunakan sebagai bahan berkarya. Selain warna putih, penulis juga memanfaatkan warna figura yaitu abu-abu gelap sebagai pendukung bagian yang berlubang pada karya. Karena pada karya papercut ini menampilkan bentuk-bentuk positif negatif secara tegas.

Pada lukisan ini selain terdapat dominasi warna juga terdapat dominasi bentuk yang cukup mencolok dari bentuknya yang lebih besar yaitu figur Ki Hajar Salokantara dari dayang Ari Wulan yang berdiri di tengah dengan badan yang besar sebagai subjek utama. Kenapa kedua figur ini penulis ini dibuat berbeda posisinya, hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan perbedaan derajat seorang resi dan dayang dari status sosial.

Gelap terang diperoleh melalui pemanfaatan bagian karya yang dilubangi sebagai bagian yang gelap dan yang utuh bisa dikatakan bagian yang terkena cahaya. Kemudian pada karya di atas terdapat raut organik pada subjek figur resi, dayang, dan objek pendukung lainnya yang terbentuk dari lengkungan-lengkungan bebas. Serta raut geometris yaitu pada objek dinding dan jendela rumah. Terdapat pula garis semu yang terbentuk karena adanya batas pertemuan antara bidang yang tidak dipotong dan yang dilubangi,

serta garis nyata yang dimunculkan dari tarikan garis-garis dengan sayatan pisau pada lantai rumah tersebut.

Pada karya ini dimunculkan kesan ruang yang diperoleh dari penggambaran figur manusia dan objek pendukung lainnya yang jaraknya dekat digambarkan lebih besar dari yang jaraknya lebih jauh. Objek yang jaraknya lebih jauh semakin mengecil serta diolah dengan memperhatikan proporsinya terhadap subjek utama. Hal ini bisa dilihat dari bentuk selendang yang dipakai dayang Ari Wulan yang mana ujungnya berada di depan digambarkan lebih lebar dan semakin mengecil ke arah badan.

Dalam ilustrasi ini penulis menggunakan keseimbangan yang lebih condong ke arah asimetris, karena terbentuknya dua figur dan objek terasa seimbang ke berbagai arah, subjek yang berada di tengah, jumlah bagian *background* yang dipotong di sebelah kanan dan kiri walaupun jumlah luasnya berbeda tetapi bisa seimbang dengan bentuk yang tidak dipotong.

Pada lukisan di atas irama *repetitif* atau *steoritip* terbentuk karena terjadi pengulangan unsur-unsur yang sama yaitu pada pengulangan bentuk dinding rumah yang berupa persegi panjang yang berdiri dan garis-garis lantai.

Adapun karya yang lain yang dibuat penulis



Spesifikasi Karya

Judul : Pergi Bertapa

Media : Papercut

Ukuran: 60 cm x 45 cm

Tahun : 2019



Spesifikasi Karya

Judul : Melanggar Pantangan

Media : Papercut

Ukuran: 45 cm x 25 cm

Tahun : 2019



Spesifikasi Karya

Judul : Ari Wulan Hamil

Media : Papercut

Ukuran: 50 cm x 50 cm

Tahun : 2019



Spesifikasi Karya

Judul : Kelahiran Baruklinting

Media : Papercut

Ukuran: 50 cm x 50 cm

Tahun : 2019



Spesifikasi Karya
Judul : Baruklinting Menanyakan Ayahnya
Media : Papercut
Ukuran: 50 cm x 50 cm
Tahun : 2019



Spesifikasi Karya
Judul : Istirahat
Media : Papercut
Ukuran: 60 cm x 45 cm
Tahun : 2019



Spesifikasi Karya
Judul : Mencari Jawaban
Media : Papercut
Ukuran: 80 cm x 50 cm
Tahun : 2019



Spesifikasi Karya
Judul : Belas Kasih
Media : Papercut
Ukuran: 60 cm x 35 cm
Tahun : 2019



Spesifikasi Karya
Judul : Potong Lidah
Media : Papercut
Ukuran: 70 cm x 50 cm
Tahun : 2019



Spesifikasi Karya

Judul : Sebab Akibat

Media : Papercut

Ukuran: 50 cm x 35 cm

Tahun : 2019



Spesifikasi Karya

Judul : Seorang Yang Selamat

Media : Papercut

Ukuran: 60 cm x 45 cm

Tahun : 2019

Penutup

Kesimpulan

Seni ilustrasi adalah seni yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu secara visual. Dalam proyek studi ini penulis telah menyampaikan gagasan mengenai legenda Baruklinting dan *papercut*. Penulis membuat karya ini didasari dari

pandangan penulis melihat legenda Baruklinting yang divisualisasikan dalam 12 karya seni lukis dengan menampilkan figur-figur yang terlibat dalam legenda Baruklinting. Keduabelas karya yang dibuat telah mengekspresikan dan menjelaskan bagaimana terjadinya legenda Baruklinting yang penuh fantasi dalam proses kreatif.

Penggunaan teknik *papercut* yang berasal dari Cina digunakan dalam pembuatan karya. Seni *papercut* telah lama dikenal dan dibuat di seluruh dataran Cina, namun di Indonesia seni ini belum benar-benar digemari. Maka dalam pembuatan karya proyek studi ini penulis juga ingin memperkenalkan seni *papercut*. *Papercut* menampilkan bagian positif dan negatif untuk membentuk gambaran cerita. Kertas digambar terlebih dahulu dengan menentukan bagian positif dan negatif lalu dipotong bagian negatifnya, hal ini yang membuat unik seni *papercut*.

Dengan demikian besar harapan penulis kepada para apresiator untuk dapat memahami isi cerita. Karena pembuatan karya telah dibuat sesuai isi cerita. Selain memahami isi cerita apresiator diharapkan juga dapat mengerti bahwa dalam pembuatan karya ini diperlukan adanya kemampuan teknis yang baik, ekspresi artistik, keuletan, dan kesabaran, untuk menghasilkan karya yang *papercut*. Kritik dan saran para apresiator sangat diharapkan penulis. Karena akan sangat membantu dalam menciptakan karya-karya selanjutnya.

Saran

Pengenalan akan cerita-cerita rakyat Indonesia masih sangat kurang, padahal Indonesia memiliki sangat banyak cerita rakyat yang menakjubkan. Hanya saja media yang mengangkat semua cerita itu belum banyak. Maka dari itu alangkah baiknya semua pihak dapat mengangkat kekayaan akan cerita rakyat yang dimiliki bangsa Indonesia. Terutama bagi praktisi seni Indonesia, dalam membuat karya seni bisa mengangkat lokalitas yang dimiliki setiap daerah. Sehingga cerita-cerita Indonesia bisa bersaing dari cerita dari luar negeri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia. 2015. *Nirmana Dwimatra, Hand Out Mata Kuliah*. Jurusan Seni Rupa: UNNES Semarang.
- Bingshan, Sun. 2008. *Chinese Paper-Cuts*. China Intercontinental Press.
- Danandjadja, J. 1984. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafiti.
- Danandjaja, DJames. 1991. *Foklor Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Danandjaja, J. 2002. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Endarmoko, E. 2006. *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Cet. I; Jakarta: PT Gramedia
- Kartika, Darsono Sony. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Murtiyoso, Onang. 1999. *Kajian Bentuk, Struktur, Fungsi dan Simbol Elemen Estetis Klenteng Tay Kak Sie Semarang*. Tesis. Bandung: ITB.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi Esensi - Sang Ilustrator – Lintasan – Penilaian*. Badan Penerbit UNM.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *NIRMANA Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Paparan Perkuliahan Nirmana 1*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta : Kanisius
- Syakir. 2006. "Seni Ilustrasi". *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES.
- Xigang, Zhao. 2015. *New Paper-cut Art*. Beijing: Thinghua University
- <https://text-id.123dok.com/document/9vn717lz-tragedi-sakit-hati-perempuan-dalam-legenda-urban-kuntilanak.html>