



PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU KISAH PRABU RAHWANA

Deva Dwi Arnanda[✉], Mujiyono, Gunadi

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Oktober 2022

Disetujui Desember 2022

Dipublikasikan Januari 2023

Keywords:

Rahwana, Ramayana stories, wayang

Abstrak

Ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai pada gambar komik surat kabar yang terbit hari ini. Ilustrasi memang secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan, atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas. Rahwana adalah tokoh pewayangan yang terkenal pada cerita ramayana. Diberi nama Rahwana karena pada waktu lahir terdiri dari segumpal darah (rah) yang berada ditengah-tengah hutan (wana). Proyek studi ini dibuat dengan tujuan sebagai upaya dalam melestarikan, mengingatkan kembali dan memperkenalkan kisah pewayangan prabu rahwana serta untuk menyampaikann pesan-pesan yang terkandung di dalamnya. Alat yang digunakan penulis dalam pembuatan karya ilustrasi adalah berupa laptop, *pentab wacom*, pensil. Proses penciptaan karya Ilustrasi buku diawali dengan menentukan cerita, konseptualisasi atau pencarian ide berkarya, visualisasi atau menentukan jenis karya yang meliputi: tahap pengamatan, tahap penentuan objek gambar, tahap sketsa digital, tahap coloring, tahap finishing, tahap cetak buku. Penulis menghasilkan karya kolase sejumlah 14 karya berukuran A2. Pemilihan cerita Rahwana merujuk pada referensi novel yang berjudul "*Rahwana Kisah Rahasia*". Seluruh karya yang dihasilkan merupakan kisah Rahwana yang dijadikan sebagai subjek utama karya. Masing-masing karya memiliki cerita yang berkesinambungan karena karya ini merupakan buku cerita bergambar. Visualisasi karya terlihat bervariasi. Semua karya tersebut di *display* dalam sebuah pameran sebagai sarana penyampaian informasi kisah Rahwana ke dalam ilustrasi buku. Penulis berharap dengan adanya proyek studi ini bisa menjadi upaya dalam melestarikan, mengingatkan kembali dan memperkenalkan kisah pewayangan prabu Rahwana.

Abstract

An illustration is defined as a picture that tells a story. This definition includes various images on cave walls in prehistoric times to comic pictures in newspapers published today. Illustrations have traditionally been used to describe objects, situations, scenes, or ideas taken from textbooks or sheets of paper. Ravana is a famous wayang character in the Ramayana story. He was given the name Ravana because, at the time of birth, it consisted of a blood clot (rah) in the middle of a forest (wana). This study project aimed to preserve, recall and introduce the story of the wayang prabu rahwana and convey the messages contained therein. The tools used by the author in making illustrations are laptops, Wacom pentabs, and pencils. The process of creating book illustration works begins with determining the story, conceptualizing or searching for ideas for work, and visualizing or specifying the type of work which includes: the observation stage, the stage for determining the image object, the digital sketch stage, the coloring stage, the finishing stage, the book printing stage. The author produced a collage of 14 works of A2 size. The selection of Ravana's story referred to a novel reference entitled "Ravana's Secret Story." All the works produced were the story of Ravana, which was used as the main subject of the work. Each job had a continuous story because this work was a picture storybook. The visualization of the results looks varied. All these works were displayed in an exhibition to convey information about Ravana's story in book illustrations. The conclusion was this study project can be an effort to preserve, remind and introduce the story of the wayang king Ravana.

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: nawang@gmail.com

PENDAHULUAN

Wayang merupakan salah satu warisan budaya dari nenek moyang. Wayang memiliki arti kata bayang, yang artinya sesungguhnya adalah bayangan atau penerawangan untuk masa yang akan datang (Djojopadmo M Sm: 1978: 13). Wayang juga sebagai budaya bangsa Indonesia yang sudah diakui (UNESCO). Salah satunya yang populer adalah pewayangan Ramayana. Kisah Ramayana diawali dengan adanya seseorang bernama Rama, yaitu putra mahkota Prabu Dasarata di Kosala dengan ibukotanya Ayodya. Memiliki tiga saudara bernama Barata, Laksmana dan Satrukna. Rama lahir dari isteri pertama Dasarata bernama Kausala, Barata dari isteri keduanya bernama Kaikeyi serta Laksmana dan Satrukna dari isterinya ketiga bernama Sumitra. Rahwana yang menjadi raja raksasa di Alengka, adiknya Sarpakenaka membujuk agar Rahwana merebut Sinta dari tangan Rama. Dengan bantuan Marica yang mengubah diri menjadi kijang keemasan, Sinta berhasil diculik Rahwana dan dibawa ke Alengka. Burung Jatayu yang berusaha menghalangi, tewas oleh senjata Rahwana. Didalam novel Karya "Anand Neelakantan" yang berjudul "Rahwana Kisah Rahasia", ia menceritakan riwayat hidup Prabu Rahwana dari mulai seorang ashura kecil miskin menjadi seorang Raja bangsa ashura dan gugur karena sebuah kesalahpahaman. Di dalam novel tersebut Rahwana tidak mempunyai nafsu kepada Sinta, yang sebagaimana Sinta adalah anaknya sendiri, tapi dia menginginkan yang terbaik untuk anaknya. Prabu Rahwana berusaha mengangkat martabat keluarga yang telah diinjak-injak oleh saudara tirinya Danareja.

Memilih novel "Rahwana Kisah Rahasia" karena novel tersebut memiliki segi cerita yang menarik. Cerita yang diambil dari sudut pandang Rahwana sebagai karakter utama pada cerita ini, sehingga membuat penulis berkeinginan membuat gambar ilustrasi dari novel tersebut. Kisah tersebut mengangkat cerita Rahwana yang menyayangi penduduk Alengka dan pertemuannya dengan anak perempuannya yang lama menghilang dan perseteruan dengan Rama.

Seni Rupa menjadi suatu wadah yang ikut menyumbangkan pelestarian dalam kebudayaan yang berkembang di Indonesia. Dalam perkembangannya sebuah seni budaya perlu sentuhan inovasi agar tetap digemari masyarakat.

Seni yang dapat memberikan keindahan visual pada setiap sentuhannya sehingga menambah keharmonisan adanya tumbuh kembang budaya di Indonesia. Seniman/perupa maupun para perajin tidak akan kehabisan akal untuk terus berkarya, salah satu contohnya, ada juga seniman komik yang mengangkat kisah atau cerita tentang kebudayaan, misalnya cerita mengenai tokoh pewayangan yang divisualisasikan ke dalam bentuk komik yang pastinya menjadi lebih menarik dinikmati oleh masyarakat luas. Bicara mengenai tokoh pewayangan memang sangatlah identik dengan adanya kebudayaan di Indonesia.

METODE BERKARYA

Media Berkarya

Proses penciptaan karya Ilustrasi buku diawali dengan menentukan cerita, konseptualisasi atau pencarian ide berkarya, visualisasi atau menentukan jenis karya yang meliputi: 1. Tahap pengamatan, 2. Menentukan objek gambar, 3. Tahap sket digital, 4. Tahap coloring, 5. Finishing, 6. Cetak buku. Penulis menghasilkan karya kolase sejumlah 14 karya berukuran A2. Pemilihan cerita Rahwana merujuk pada referensi novel yang berjudul "Rahwana Kisah Rahasia".

Teknik Berkarya

Teknik berkarya buku ilustrasi Kisah Prabu Rahwana dilakukan dengan beberapa tahapan. Mulai dari pembuatan sketsa layout dan ilustrasi yang akan diterapkan dengan menggunakan pensil di atas kertas, selanjutnya memindahkansketsa tersebut ke dalam komputer dengan scanner. Kemudian dilakukan proses pewarnaan. Pada proses pewarnaan dilakukan dengan menggunakan software Clip Studio Paint. Kemudian dilayout dan memberikan penambahan teks narasi. Selanjutnya, disusun sesuai urutan halaman dan kemudian dicetak dan dijilid menjadi sebuah buku ilustrasi.

Prosedur Berkarya

Pra Produksi

1. Perancangan Konten Ilustrasi Buku Kisah Prabu Rahwana

Proses dalam tahap ini adalah merancang konten yang akan divisualisasikan dalam ilustrasi buku kisah Prabu Rahwana, meliputi merancang bentuk buku, menentukan karakteristik gambar ilustrasi yang akan digunakan serta memilih fragmen dari kisah hidup Prabu Rahwana yang akan diterapkan sebagai ilustrasi dalam buku cerita bergambar tersebut, dan memilih tipografi yang sesuai untuk narasi mengenai isi cerita, serta merancang unsur-unsur visual lain yang akan diterapkan dalam ilustrasi buku kisah Prabu Rahwana.

2. Penggambaran Tokoh

Pada tahap ini adalah tahap visualisasi Prabu Rahwana sebagai point utama dalam buku ini, dan beberapa tokoh-tokoh penting lain yang memiliki keterkaitan dengan kisah hidup Prabu Rahwana. Visualisasi tersebut mengacu pada ciri-ciri khusus yang dimiliki tiap tokoh serta mengembangkan sesuai interpretasi penulis. Ciri yang melekat contohnya pada aksesoris yang dipakai tokoh, mulai dari karakter wajah tiap tokoh, pakaian, sampai dengan properti pendukung seperti senjata yang dipakai Prabu Rahwana. Selanjutnya diterapkan dalam ilustrasi yang akan menjadi unsur visualisasi dalam karya buku ilustrasi biografi.

3. Pembuatan Storyline

Dalam pembuatan buku biografi ini, alur cerita akan dibuat sesuai dengan peristiwa-peristiwa yang dialami oleh Prabu Rahwana, kemudian seluruh peristiwa tersebut dirangkai menjadi satu kesatuan yang disebut *storyline*.

Produksi

1. Pembuatan Sketsa



Setelah menentukan *storyline*, hal yang selanjutnya adalah membuat sketsa dengan menggunakan pensil di atas kertas HVS 80 gsm ukuran A4. Setelah pembuatan sketsa selesai, selanjutnya sket discan agar gambar menjadi file digital di komputer. Gambar yang sudah menjadi file digital kemudian diberi warna dengan menggunakan komputer.

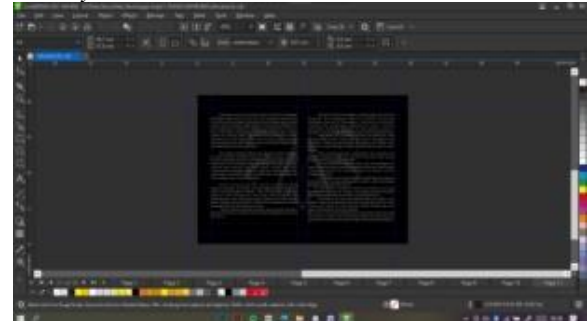
2. Pemberian warna

Setelah gambar dipindah ke komputer, selanjutnya masuk dalam tahap pewarnaan,

pewarnaan secara digital dilakukan dengan menggunakan komputer dengan software Adobe Photoshop dan pen tablet. Dalam pewarnaan dimulai dari memberikan warna dasar, dan memberikan gelap terang hingga melakukan pewarnaan.



3. Layout dan Pemberian Teks



Layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya (Rustan, 2010:0). Gambar ilustrasi yang sudah diwarnai dipadupadankan tata letaknya dengan teks narasi yang ada pada tiap halaman buku.

4. Layout dan Pemberian Teks

Pada tahap ini karya yang sudah jadi dicetak 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. Kemudian setelah direvisi bisa diajukan kembali untuk pengecekan akhir oleh dosen pembimbing.

5. Layout dan Pemberian Teks

Gambar dan teks yang telah selesai diolah di komputer, dan telah disetujui dosen pembimbing baik konsep maupun visualisasinya, kemudian dicetak, selanjutnya dilakukan finishing dengan melakukan penjiilidan agar menjadi sebuah buku. Sehingga karya tersebut dapat dinikmati serta diapresiasi dan selanjutnya dapat diproduksi sesuai kebutuhan.

Pasca Produksi

Pada tahap ini karya yang telah jadi siap untuk dipamerkan. Pameran dimaksudkan agar karya dapat diapresiasi dan dinikmati oleh khalayak umum. Sebelum dilakukan pameran harus mempersiapkan kelengkapan pameran dan media pendukung, seperti, x-banner, poster, undangan, katalog karya, *bookmark*, *sticker*, membuat media pendukung untuk produk ilustrasi, sehingga terlihat menarik dan pantas untuk dipromosikan. Hal tersebut diantaranya adalah berikut:

1. X-Banner

X-banner merupakan media pendukung untuk melakukan promosi. X-banner berisi ilustrasi yang ada dalam Buku ilustrasi Kisah Prabu Rahwana dan ditambah dengan informasi-informasi yang berkaitan dengan karya tersebut. Selain sebagai media promosi X banner berfungsi sebagai dekorasi ruangan dengan meletakkannya di depan pintu maupun di dalam ruang pameran.

2. Katalog Karya

Katalog karya adalah sejenis brosur yang berisi rincian jenis produk yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan ilustrasi Buku Kisah Prabu Rahwana.

3. Poster

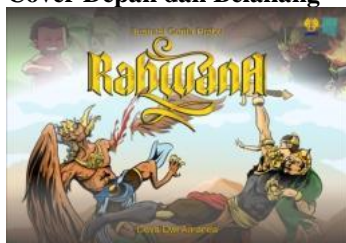
Poster merupakan media pendukung untuk melakukan promosi, yang berisi mengenai informasi waktu dan tempat untuk melaksanakan pameran dan peluncuran ilustrasi personifikatif. Poster tersebut dipasang di tempat umum agar informasi tersebut dapat sampai kepada masyarakat luas.

4. Undangan Pameran

Undangan pameran dirancang secara khusus dengan menampilkan visualisasi yang berkaitan dengan ilustrasi buku.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Cover Depan dan Belakang



Spesifikasi Karya

Judul karya	: Cover depan dan belakang
Ukuran karya	: 21 cm x 29,7 cm
Alat dan Bahan	: <i>Digital print</i>
Teknik	: <i>Digital painting</i>
Tahun	: 2020

Deskripsi Karya

Pada bagian cover depan menampilkan tokoh Rahwana yang sedang bertarung dengan Jatayu. Ilustrasi ini diambil dari salah satu cerita didalam Buku Ilustrasi Kisah Prabu Rahwana karena terlihat pertarungan sengit Rahwana dengan Jatayu. Pada latar belakang juga diedit dengan menggabungkan karya lainnya agar menjadi karya yang sempurna. Pada karya ini terdapat unsur teks dan unsur gambar. Teks judul ditampilkan pada cover depan buku bagian atas. Judul tersebut divisualkan dengan teks yang diberi tekstur emas dan diberi beberapa gubahan di beberapa bagian teks. Karya ilustrasi pada halaman cover depan dibuat menggunakan software Clip Studio Paint, dengan menggunakan teknik digital painting dan selanjutnya diolah kembali pada software CorelDraw X7 untuk menentukan layout.

Halaman Pembuka



Spesifikasi Karya

Judul karya	: Halaman Pembuka
Ukuran karya	: 21 cm x 29,7 cm
Alat dan Bahan	: <i>Digital print</i>
Teknik	: <i>Digital editing</i>
Tahun	: 2020

Deskripsi Karya

Halaman pembuka pada ilustrasi buku cerita kisah Prabu Rahwana ini terdiri dari dua bagian, pada halaman pertama terdapat dua panel teks dan garis pemisah ditengah tengahnya, panel pertama berisi teks kolofon, kolofon adalah pemberian singkat catatan

penerbitan atau produksi yang relevan antara lain informasi mengenai nama ilustrator, nama dosen pembimbing, nama editor, sumber cerita dan tahun pembuatan dan keseluruhan teks berwarna putih dan panel. Selanjutnya terdapat teks yang berisikan mengenai kata pengantar. Pada background diberi warna hitam gelap dan ruang kosong di sekeliling teks yang cukup besar.

Halaman Pengenalan Tokoh



Spesifikasi Karya

Judul karya : Halaman Pengenalan Tokoh
 Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
 Alat dan Bahan : *Digital print*
 Teknik : *Digital editing*
 Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Halaman pengenalan tokoh ini berisikan semua tokoh – tokoh yang berperan didalam buku ilustrasi kisah Prabu Rahwana. Terdapat raut geometris antara tokoh satu dengan yang lainnya yang menjadikannya penghubung silsilah keluarga agar jalan cerita menjadi jelas dan ada juga raut organis yang ada pada semua tokoh.

Karya 1



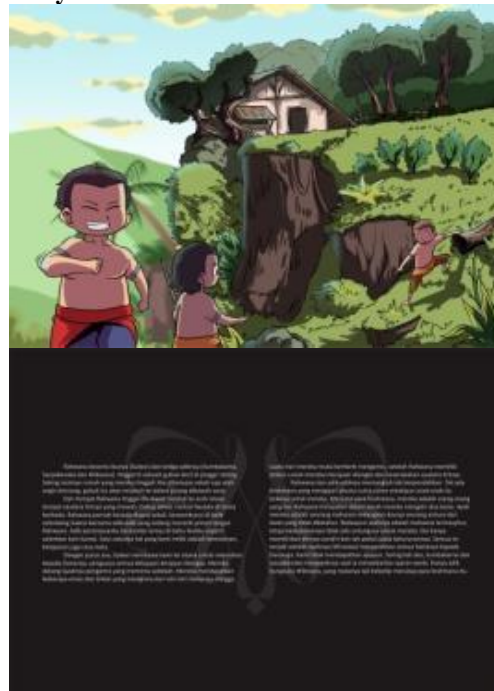
Spesifikasi Karya

Judul karya : Wisrawa
 Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
 Alat dan Bahan : *Digital print*
 Teknik : *Digital painting*
 Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Ilustrasi yang berjudul “Wisrawa” Secara visual karya tersebut terdapat 3 figur di dalam karya ini, 2 diantaranya berjenis kelamin laki – laki dan 1 berjenis kelamin perempuan. Hal tersebut dapat dilihat dari model perawakan badan, model pakaian yang dipakai dan rambut yang dimilikinya. Semua figur berekspresi muram. Pria disisi kiri terlihat menggunakan baju coklat dengan aksesoris berwarna emas dan celana panjang yang diikat dengan jarik dan dirangkap dengan sabuk dan keris yang terselip disabuknya. Disebelah kanan terdapat satu subjek utama diantara 2 sosok orang dalam karya ini yaitu seorang pria dewasa, ini dapat diidentifikasi dari letak pria tersebut ditengah tengah. Pria tersebut terlihat berbalut kain putih dan sedang merankul sosok wanita di sebelahnya.

Karya 2



Judul karya : Masa Kecil
 Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
 Alat dan Bahan : *Digital print*
 Teknik : *Digital painting*
 Tahun : 2020

Ilustrasi berjudul “Masa Kecil” ini menceritakan tentang tiga anak kecil yang sedang ingin bermain. Disisi kiri ada anak yang sedang berjalan tidak memakai baju yang tidak lain adalah masa kecil dari Rahwana,

Di sebelahnya adalah masa kecil dari Kumbakarna yang sedang membantu adiknya Wibisana menuruni bukit. Mereka terlihat tidak memakai baju atau berbalut kain tubuhnya, sama seperti Rahwana. Terlihat juga mereka memakai aksesoris berwarna abu – abu atau perak di lengannya. Dilihat dari lokasi rumah yang ditinggali, mereka tinggal di rumah pinggir tebing dekat pantai karena ada juga pohon kelapa yang biasa ditemui di pinggir pantai.

Karya 3



Judul karya : Dasamuka
Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
Alat dan Bahan : *Digital print*
Teknik : *Digital painting*
Tahun : 2020

Pada karya kedua terdapat tokoh Rahwana yang sedang bertapa mencari ilmu. Rahwana bertapa di atas batu yang sedang dialiri sungai. Latar belakang yang digambarkan pada karya ini adalah di sebuah hutan yang terdapat pepohonan dengan daun berwarna hijau yang sangat lebat serta terdapat bebatuan. Selain itu, padatokoh rahwana diberikan efek seakan ruhnya keluar dan menjadikan tangannya banyak.

Karya 4



Spesifikasi Karya

Judul karya : Raja Baru
Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
Alat dan Bahan : *Digital print*
Teknik : *Digital painting*
Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Pada karya kedua terdapat tokoh Rahwana yang sedang bertapa mencari ilmu. Rahwana bertapa di atas batu yang sedang dialiri sungai. Latar belakang yang digambarkan pada karya ini adalah di sebuah hutan yang terdapat pepohonan dengan daun berwarna hijau yang sangat lebat serta terdapat bebatuan. Selain itu, padatokoh rahwana diberikan efek seakan ruhnya keluar dan menjadikan tangannya banyak.

Karya 5



Spesifikasi Karya

Judul karya : Putri Asura
Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
Alat dan Bahan : *Digital print*
Teknik : *Digital painting*
Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Pada karya kelima terdapat banyak tokoh yang digambarkan. Diketahui tokoh – tokoh tersebut adalah Rahwana dan istrinya Mandodari yang sedang menggendong anaknya. Di sebelah kiri ada Kumbakarna beserta adiknya Wibisana dan Sarpakenaka bersama

ibunya. Di sisi kanan ada pamannya Marica dan Prahasta. Pada karya kelima ini digambarkan Rahwana sedang menyambut kelahiran putri pertamanya di dalam istana Alengka. Pada background pilar – pilar istana berwarna emas.

Karya 6



Spesifikasi Karya

Judul karya : Menyerang Anarnya
Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
Alat dan Bahan : *Digital print*
Teknik : *Digital painting*
Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Pada karya keenam terdapat tokoh Rahwana, Kumbakarna Raja Anarnya dan seorang prajurit. Digambarkan Rahwana yang sudah menjadi raja Alengka sedang menyerang kerajaan Ayodhya. Bersama Kumbakarna dan pasukan dari Alengka mereka ingin menjajah kerajaan Ayodhya karena raja mereka raja anarnya tidak ingin tunduk pada kerajaan asura.

Karya 7



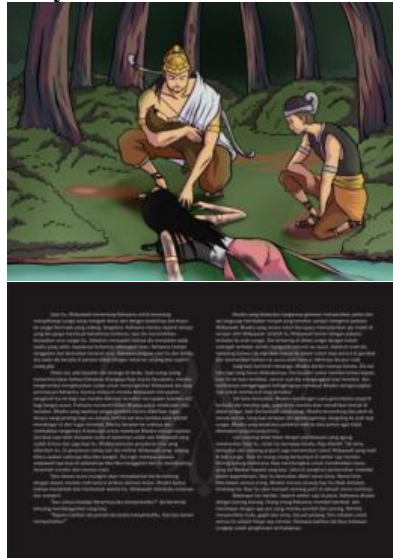
Spesifikasi Karya

Judul karya : Widyawati
Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
Alat dan Bahan : *Digital print*
Teknik : *Digital painting*
Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Pada karya ketujuh terdapat beberapa tokoh, salah satunya tokoh Rahwana dan dua prajurit asura dan ada juga tokoh Widyawati yang menjadi objek utama. Pada background digambarkan beberapa reruntuhan istana yang telah dihancurkan para prajurit asura. Pada latar belakang karya ketujuh ini juga diketahui waktu pada saat itu menjelang sore hari.

Karya 8



Spesifikasi Karya

Judul karya : Kutukan
Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
Alat dan Bahan : *Digital print*
Teknik : *Digital painting*
Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Pada karya kedelapan terdapat tokoh raja Janaka yang sedang menggendong bayi disebelah kanan ada seorang prajurit dan Widyawati. Tokoh Janaka digambarkan dengan baju kain putih mengelilinginya dan celana coklat, memakai mahkota dan panah dipunggungnya. Pada pengawal digambarkan dengan

memakai baju hitam dengan celana coklat dan kain pinggang warna oren dan kuning. Widyawati digambarkan dengan memakai pakaian hitam dan memakai kain berwarna hijau dan merah muda. Pada karya ini digambarkan bahwa posisi tubuh Janaka dan prajurit sedang jongkok menghadap ke jasad Widyawati yang sedang berada di penggir sungai. Latar belakang karya ini sedang berada didalam hutan yang lebat.

Karya 9



Spesifikasi Karya

Judul karya : Merelakan Putriku
 Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
 Alat dan Bahan : *Digital print*
 Teknik : *Digital painting*
 Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Pada karya kesembilan terdapat banyak figur, salah satunya tokoh Rama yang sedang mengikuti sayembara untuk mendapatkan Sinta. Ada juga raja Janaka yang sedang mengamati penampilan Rama dan ada banyak lagi penonton di sekitar Rama. Pada Rama digambarkan dengan memakai baju kain putih dengan celana coklat dan kain pinggang warna oren. Tokoh Janaka digambarkan dengan memakai pakaian serba putih serta Sinta memakai pakaian warna hitam dan memakai kain berwarna hijau dan merah muda. Pada karya ini digambarkan bahwa posisi tubuh Rama sedang berdiri tegap sedang mengangkat busur diatas panggung. Janaka sedang duduk menonton Rama dan ditemani Sinta disebelah kirinya. Latar belakang karya ini sedang berada di halaman istana Mantili tempat sayembara diadakan.

Karya 10



Spesifikasi Karya

Judul karya : Rahwaba vs Jatayu
 Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
 Alat dan Bahan : *Digital print*
 Teknik : *Digital painting*
 Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Pada karya kesepuluh terdapat tiga tokoh, tokoh Rahwana, tokoh Sinta, dan Tokoh Jatayu. Terlihat Jatayu dan Rahwana sedang terbang sambil membawa Sinta. Jatayu digambarkan seekor manusia burung dengan sayap dan memakai celana coklat dengan kain pinggang berwarna biru tua dan muda. Rahwana yang digambarkan memakai baju hitam, memakai celana coklat dan kain warna merah, kuning, dan oren. Sinta digambarkan dengan terlihat kain berwarna hijau. Background pada karya kesepuluh ini sedang berada di udara diatas hutan. Suasana pada karya ini juga siang menjelang sore hari. Terlihat mereka sedang bertarung antara Jatayu dan Rahwana.

Karya 11





Spesifikasi Karya

Judul karya : Terbakarlah Kotaku
 Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
 Alat dan Bahan : *Digital print*
 Teknik : *Digital painting*
 Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Pada karya kesebelas terdapat dua tokoh, tokoh Rahwana, dan Tokoh Hanoman. Terlihat Rahwana sedang memandangi kota Alengka yang terbakar karena ulah hanoman. Hanoman sendiri sedang memandangi Rahwana dari atas gerbang istana seakan mengejeknya. Hanoman digambarkan seekor manusia kera berwarna putih memiliki ekor yang panjang. Rahwana yang digambarkan memakai baju hitam, memakai celana coklat dan kain warna merah, kuning, dan oren. Background pada karya kesebelas ini berada di istana Alengka yang terbakar. Suasana pada karya ini juga malam hari terlihat dari kegelapan dan yang bersinar hanyalah kobaran api.

Karya 12



Spesifikasi Karya

Judul karya : Pengusiran Wibisana
 Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
 Alat dan Bahan : *Digital print*
 Teknik : *Digital painting*
 Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Pada karya keduabelas terdapat dua tokoh, tokoh Rahwana, dan Tokoh Wibisana. Terlihat Rahwana sedang marah dan mengisyaratkan tangannya mengusir Wibisana dari Alengka, dan Wibisana yang terlihat kecewa dengan keputusan kakaknya bersiap keluar dari istana. Rahwana yang digambarkan memakai baju hitam, memakai celana coklat dan kain warna merah, kuning, dan oren. Wibisana digambarkan dengan pakaian hitam, celana coklat dan kain dipinggang berwarna merah, kuning, dan oren. Background pada karya keduabelas ini berada di istana Alengka saat pertemuan petinggi Alengka. Suasana pada karya ini sangat tegang bisa dilihat dari amarah Rahwana yang menjadi – jadi.

Karya 13



Spesifikasi Karya

Judul karya : Pengakuan Rahwana
 Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
 Alat dan Bahan : *Digital print*
 Teknik : *Digital painting*
 Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Pada karya ketiga belas terdapat tiga tokoh, tokoh Rahwana, Tokoh Mandodari, dan tokoh Sinta. Terlihat Rahwana sedang berbicara kepada Sinta dan terlihat dibelakang mereka ada Mandodari yang tengah menangis. Rahwana yang digambarkan memakai baju hitam, memakai celana coklat dan kain warna merah, kuning, dan oren. Sinta memakai pakaian warna hitam dan memakai kain berwarna hijau dan merah muda. Mandodari memakai pakaian warna hitam dan memakai kain berwarna hijau dan biru. Background pada karya ketigabelas ini berada di halaman istana Alengka

dibawah pohon asoka saat malam hari.

Karya 14



Spesifikasi Karya

Judul karya : Rahwana Gugur
Ukuran karya : 21 cm x 29,7 cm
Alat dan Bahan : *Digital print*
Teknik : *Digital painting*
Tahun : 2020

Deskripsi Karya

Pada karya keempat belas terdapat dua tokoh, tokoh Rahwana, dan Tokoh Rama. Terlihat Rahwana sedang bertarung dengan Rama yang merupakan pertarungan akhir. Rahwana yang digambarkan tidak memakai baju, memakai celana coklat dan kain warna merah, kuning, dan oren. Rama digambarkan dengan tidak memakai baju dan memakai celana coklat dengan kain warna biru dan oren. Background pada karya keempat belas ini berada di depan istana Alengka saat malam hari. Suasana pada karya ini sangat sengit saat Rama memanah tubuh Rahwana.

PENUTUP

Simpulan

Proyek studi ini menghasilkan sebuah rancangan/*dummy* buku ilustrasi Kisah Prabu Rahwana seorang asura yang mengambil semua resiko untuk mengambil kembali anak perempuannya. Untuk menghasilkan buku yang artistik dan informatif sebagai sumber edukasi budaya pewayangan, secara keseluruhan dalam pembuatan karya ini wajib memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa ilustrasi yang merupakan salah satu elemen yang penting. Sebagai elemen visual, gambar ilustrasi menjadi fokus utama dalam pembuatan buku. Selain gambar ilustrasi juga

didampingi unsur teks narasi kemudian diaplikasikan ke dalam layout buku ilustrasi Kisah Prabu Rahwana ini berdasarkan prinsip-prinsip desain. Dalam pembuatan karya ini menggunakan bantuan software Clip Studio Paint. Diharapkan nantinya maksud dari pembuatan karya ini bisa tersampaikan dan dapat dikenal secara luas khususnya di kalangan remaja. Sehingga para generasi muda nantinya dapat lebih tertarik untuk menambah wawasan dalam ilmu budaya pewayangan di Indonesia. Selain itu, poin utama dalam kisah prabu Rahwana ini yaitu ingin menunjukkan bahwa dalam kondisi apapun orang tua akan tetap mempertahankan anaknya walaupun sudah jadi tanggung jawab orang lain. Dari hal tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa sebagai generasi penerus bangsa, para generasi muda diharapkan dapat menjaga memberikan kontribusi dalam hal positif yang berguna bagi kebudayaan bangsa Indonesia.

Saran

Sasaran utama dari perancangan buku ilustrasi Kisah Prabu Rahwana ini adalah generasi muda, khususnya kalangan remaja. Dengan adanya buku ini diharapkan dapat menarik minat generasi muda untuk mempelajari lebih dalam mengenai kisah Prabu Rahwana dan kebudayaan lain di Indonesia. Selain itu, buku ilustrasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi akademisi UNNES khususnya dalam bidang ilustrasi. Bagi ilustrator harus memperhatikan alokasi waktu penciptaan karya, sehingga karya dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang maksimal. Melalui karya ini, diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk buku ilustrasi atau sejenisnya dengan pemilihan tema yang lebih beragam dan tentunya lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwaji. 1995. "Gemar Wayang". Semarang. Dahara Prize.
- D.M, Sunardi. 1979. RAMAYANA. Jakarta: Balai Pustaka.
- Faizah, Shafa, 2018, Ensiklopedia Fauna Dunia, Yogyakarta: Laksana.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Surpanaka>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Wisrawa>
- <https://caritawayang.blogspot.com/2015/05/dewi-sukesi.html>
- <https://blog.hadisukirno.co.id/prabu-danaraja/>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Wibisana>
- Iswidayati, Sri. 2010. Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya. Semarang: UNNES.

- Kumbakarna - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.
- Marga, Tri Edy. 2015. *Mastering Pencil: 3 Tahap Praktis Mahir Menggambar dari Nol*. Sidoarjo. Genta Group Production.
- Rondhi, Mohammad. 2014. Fungsi Seni bagi Kehidupan Manusia: Kajian Teoretik. *Jurnal Imajinasi*. VIII. 2. Juli 2014.
- Salam, Salam. 2017. *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sulistyo, Tri Edy. 2005. *Tinjauan Seni Lukis Indonesia*. Surakarta: Pustaka Rumpun Ilalang.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana I*. Semarang: Unnes.
- Sunaryo, Aryo. 2015. *Anatomi Plastis*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Prize.
- Susetyo, Robert Ardy. 2015. "Perancangan Buku Cerita Bergambar Ramayana Sebagai Media Penyampai Pesan Moral Bagi Generasi Muda". FBS. Unnes: Semarang
- Suyanto, Mohammad. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Thabrani, Suryanto dan Seno Adjie. 2004. *Ilustrasi dengan Illustrator CS*. Bandung: Salemba Infotek
- Vouller, Rudy. 2011. "Refleksi Diri Melalui Seni Gambar". FBS. Unnes: Semarang