



## PENCIPTAAN ILUSTRASI CERITA RAKYAT MEDANG KAMULAN DENGAN TEKNIK DIGITAL

Julia Permatasari<sup>✉</sup>, Arif Fiyanto

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

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima Juli 2023

Disetujui Agustus 2023

Dipublikasikan September 2023

#### Keywords:

Ilustrasi, cerita rakyat, Medang Kamulan

### Abstrak

Setiap daerah di Indonesia dapat dijumpai mitos-mitos berupa cerita rakyat yang diyakini hingga saat ini. Salah satunya yaitu cerita rakyat Kerajaan Medang Kamulan yang terdapat di daerah Kabupaten Grobogan Jawa Tengah. Cerita tersebut dahulunya sangat dikenal oleh masyarakat, namun seiring perkembangan zaman, cerita tersebut kini sudah jarang diketahui oleh masyarakat. Oleh karena itu, perlu adanya edukasi, wadah atau media yang dapat mengenalkan masyarakat kepada cerita rakyat khususnya masyarakat sekitar, dengan media edukasi yang dikemas secara modern dalam bentuk ilustrasi digital diharapkan masyarakat tertarik untuk mengetahui cerita rakyat hingga asal-usul sebuah peninggalan yang ada didaerahnya. Pada penciptaan karya ilustrasi, penulis menggunakan teknik digital dalam proses berkarya, mulai dari tahap pembuatan sketa hingga menjadi sebuah gambar yang berwarna kemudian melalui tahap *finishing*. Aplikasi dan software yang digunakan dalam proses berkarya ilustrasi ini adalah *Procreate* dengan menggunakan alat berupa Ipad, yang kemudian pada tahap *finishing* menggunakan Software Adobe Photoshop pada Laptop. Gaya visual yang diterapkan dalam ilustrasi ini yaitu *semi-realis*, yang dapat terlihat pada penggunaan warna, gelap terang, anatomi, serta proporsi sehingga terkesan nyata dengan bentuk aslinya. Penggambaran figur menggunakan acuan ciri khas yang didapat dari sumber-sumber seperti buku cerita, serta cerita yang beredar di masyarakat. Pada cerita ini, dapat diperoleh pesan moral dari setiap figur. Proyek Studi ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan secara visual bagi masyarakat awam khususnya generasi muda yang tentu tidak banyak yang mengetahui cerita rakyat di daerah sendiri, selain itu juga diharapkan menjadi sebuah media yang dapat memberikan kesadaran kepada masyarakat betapa pentingnya mempertahankan warisan dari leluhur nenek moyang.

### Abstract

Every region in Indonesia one can find myths in the form of folklore that are believed to this day. One of them is the folklore of the Medang Kamulan Kingdom which is located in the Grobogan Regency, Central Java. The story was once very well known by the public, but over time, the story is now rarely known by the public. Therefore, education, forums or media are needed that can introduce people to folklore, especially the surrounding community, with educational media packaged in a modern way in the form of digital illustrations. In creating illustration works, the author uses digital techniques in the work process, starting from the stage of making a sketch to becoming a colorful image and then going through the finishing stage. The application and software used in the process of creating this illustration is Pro Create using a tool in the form of an Ipad, which is then used in the finishing stage using Adobe Photoshop software on a laptop. The visual style applied in this illustration is semi-realistic, which can be seen in the use of color, darkness, anatomy, and proportions so that it seems real to its original form. The depiction of figures uses references to characteristics obtained from sources such as story books, as well as stories circulating in the community. In this story, moral messages can be obtained from each figure. This study project was created with the aim of providing visual knowledge for ordinary people, especially the younger generation, who certainly do not know much about folklore in their own area, but it is also hoped that it will become a medium that can provide awareness to the public about the importance of maintaining the legacy of their ancestors.

## PENDAHULUAN

Nenek moyang bangsa Indonesia khususnya pada pulau Jawa memiliki beberapa kepercayaan berupa mitos dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun, yang hingga kini beberapa cerita tersebut masih menjadi perdebatan apakah benar terjadi atau hanya fiktif belaka. Menurut Danandjaja (1986) cerita rakyat (*folklore*) adalah bagian dari sebuah kebudayaan berbagai kolektif di dunia pada umumnya. Di Indonesia khususnya, cerita rakyat disebarluaskan secara turun-temurun di antara beberapa yang bersangkutan, baik itu bentuk lisan, maupun sebuah contoh yang disertai dengan gerak berupa isyarat sebagai alat pembantu untuk mengingat.

Seiring berkembangnya zaman, eksistensi mengenai tokoh yang hadir pada beberapa cerita rakyat hingga kini masih diyakini keberadaannya. Hal tersebut dilakukan oleh masyarakat khususnya penganut ajaran kejawaan yang dahulu mengalami akulturasi budaya Hindu Budha. Seperti yang diketahui bahwa masyarakat Jawa sangat terkenal dengan karakter yang masih berusaha keras untuk terus menerus melestarikan budayanya. Menurut Semi (1993:79) cerita rakyat adalah sesuatu yang dianggap sebagai kekayaan milik rakyat yang kehadirannya di atas dasar keinginan untuk berhubungan sosial dengan orang lain. Dalam cerita rakyat dapat dilihat adanya berbagai tindakan berbahasa, guna untuk menampilkan adanya nilai-nilai dalam masyarakat.

Menurut Nuur Pangestika, (2011) menjelaskan bahwa perhatian terhadap cerita rakyat seakan menjadi urusan untuk peneliti, dosen, sastrawan, seniman, dan budayawan dengan misi penyelamatan secara dokumentatif. Oleh karena itu penulis perlu memvisualisasikan cerita rakyat tersebut dalam sebuah karya ilustrasi. Caranya yaitu dengan menghadirkan beberapa figur cerita rakyat yang masih dianggap sebagai mitos oleh sebagian masyarakat. Pada penciptaan karya ilustrasi, penulis menggunakan acuan dari beberapa sumber seperti buku cerita, serta mitos-mitos dari sesepuh sehingga dapat diketahui ciri khas dari masing-masing figur. Poin penting yang terdapat pada cerita, sehingga harapannya masyarakat dapat memahami dan mengenal secara lebih jauh bagaimana cerita rakyat tersebut hingga dapat dipercaya oleh sebagian masyarakat.

Cerita rakyat medang kamulan ini sering kali diceritakan pada pelajaran sejarah pada bangku sekolah dasar hingga menengah. Hal tersebut menjadi faktor yang mempengaruhi pengalaman penulis yang sering kali diceritakan oleh kakeknya pada zaman

dahulu. Cerita rakyat seperti ini tertanam dalam benak dan memunculkan pengalaman empirik. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk memvisualisasikan serta menginovasi cerita. Cerita itu diwujudkan ke dalam ilustrasi digital berupa bentuk visual yang dapat ditampilkan. Di samping itu penulis juga ingin menunjukkan keunikan dan karakteristik dari figur cerita rakyat tersebut.

Ilustrasi sering kali dijumpai tidak hanya berbentuk gambar digital, namun juga berbentuk gambar yang telah dicetak. Seperti pada pengiklanan yang dipasang di sekitar jalan, biasanya berbentuk spanduk mulai ukuran kecil hingga ukuran besar, ada pula kertas brosur yang disebar di jalan, dan lain sebagainya. Ilustrasi merupakan suatu hal yang cukup penting di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut disebabkan memiliki fungsi sebagai media dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat dalam bentuk visualisasi karya dua dimensi. Dengan demikian masyarakat dapat mengetahui informasi yang ingin disampaikan dari sebuah teks, dan juga membantu dalam memperjelas informasi yang ingin disampaikan.

Ilustrasi cerita rakyat Medang Kamulan yang telah divisualisasikan merupakan suatu gagasan yang baru untuk mengingat betapa pentingnya melestarikan warisan budaya. Khususnya budaya Jawa berupa cerita rakyat Medang Kamulan, yang kini telah jarang dikenal oleh sebagian masyarakat Jawa. Hal tersebut dilatar belakangi oleh perkembangan zaman yang di masa kini telah banyak ditemui cerita fiktif, novel, dan komik dari luar negeri yang terlihat modern atau mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu membuat masyarakat sering kali melupakan warisan budayanya sendiri.

Menurut Salam (2017), karya seni ilustrasi tidak semata-mata digunakan sebagai penghias dan penjelas dari suatu peristiwa saja, akan tetapi memiliki fungsi lain, diantaranya adalah a) fungsi memperjelas suatu teks; b) fungsi edukasi/pendidikan; c) fungsi komersial/promosi, d) fungsi menghibur; e) fungsi mencatat peristiwa. Sehingga karya ilustrasi ini tidak hanya dijadikan sebuah gambar yang sekedar untuk melengkapi sebuah teks, namun tetap bisa diterapkan pada berbagai hal sehingga memiliki manfaat lain seperti yang telah dijelaskan, penulis dapat memberikan contoh implementasi manfaat atau fungsi dari ilustrasi dalam bidang komersial yaitu, seperti pada pembuatan brosur wisata peninggalan sejarah yang ada di daerah Grobogan serta media promosi lainnya, selain itu juga terdapat fungsi edukasi, dimana karya ilustrasi ini dapat dijadikan sebuah buku, novel dan lain sebagainya. Selain itu visualisasi cerita rakyat ini dapat menunjang cerita dari hanya membaca tulisan namun kini disertai

visualisasi dari beberapa figur serta alur dalam cerita, sehingga pengamat mempunyai gambaran singkat mengenai cerita tersebut secara visual.

## METODE BERKARYA

### Media Berkarya

Proses pengerjaan karya ilustrasi Cerita Rakyat Medang Kamulan, membutuhkan beberapa media. Media tersebut mencakup alat, bahan, dan teknik, yang digunakan dalam pembuatan karya. Kemudian hal lain yang penting dalam pembuatan karya ilustrasi ini tentunya adalah proses dalam berkarya dengan berbagai prosedur. Hal tersebut meliputi antara lain:

#### 1. Alat

Dalam berkarya ilustrasi, memerlukan beberapa alat yang digunakan untuk melaksanakan proses berkarya ilustrasi Cerita Rakyat Medang Kamulan, diantara yaitu; (1) Tablet, (2) Aplikasi Digital *Pro Create*, (3) Laptop, (4) *Photoshop*, (5) *Mouse Optical*.

#### 2. Bahan

Bahan yang digunakan dalam penyajian karya, antara lain yaitu; (1) *Wallpaper*, (2) *Spanram*.

### Teknik Berkarya

Teknik yang secara umum dikenal oleh banyak orang yaitu terdapat 2 jenis, teknik manual dan teknik digital. Pemilihan teknik digital dalam pembuatan karya didasari oleh perkembangan zaman yang semakin maju, didalam berbagai bidang tentunya terdapat perkembangan sesuai zamannya, termasuk perkembangan dalam teknik menggambar secara digital. Menurut Anjar (dalam Yulianto & Ariatmanto, 2015:1) *Digital painting* adalah menggambar secara digital dengan menggoreskan kuas digital yang menghasilkan garis, gambar, dan warna yang terbentuk dari titik-titik digital monitor. Karena semua bahannya adalah bahan digital, otomatis akan lebih menghemat waktu dan biaya.

Teknik digital ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai perangkat yaitu komputer, laptop, tablet, maupun *smartphone*, yang tentunya di dalam perangkat tersebut harus terdapat *software/aplikasi* yang terdapat akses *tools* yang dapat digunakan untuk menggambar secara digital. Pada tahap awal hingga akhir (*finishing*) pembuatan karya, penulis menggunakan teknik digital, mulai dari pembuatan sketa yang masih berupa gambaran kasar, hingga tahap *finishing* seluruhnya dilakukan secara digital.

Menurut Zeegan (dalam Puteri, 2017:35) *digital methods* merupakan teknik yang meliputi penggunaan *vector, pattern making, collage, digital painting*

dengan menggunakan alat komputer dan *software* pada pembuatannya. Teknik digital dapat dikatakan suatu teknik yang fleksibel karena menggunakan komputer sehingga dapat membantu merubah dan menyempurnakan gambar manual.

### Proses Berkarya

Pada proses berkarya ilustrasi, memerlukan beberapa tahapan, Menurut Safanayong (2006:58-60) proses berkarya memerlukan beberapa tahapan yang perlu dilalui, antara lain yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan pasca produksi. Beberapa tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### Pra Produksi

##### 1. Pengamatan

Tahap awal dalam berkarya ilustrasi ini yaitu, penulis mengamati kebudayaan yang ada di masyarakat setempat. Kebudayaan berupa cerita rakyat ini semakin terbengkalai dan hampir terlupakan oleh perkembangan zaman yang sangat cepat. Sehingga penulis terdorong untuk menciptakan suatu karya dalam melestarikan dan mengenalkan kebudayaan yang hampir tertinggal tersebut kepada masyarakat khususnya generasi muda yang sudah banyak terpengaruh oleh arus globalisasi. Gagasan tersebut berupa penciptaan karya ilustrasi Cerita Rakyat Medang Kamulan yang diharapkan dapat memberikan informasi serta mengedukasi masyarakat khususnya generasi muda. Dengan data dan informasi yang telah diperoleh penulis, diharapkan dapat merealisasikan cerita rakyat tersebut dalam bentuk karya ilustrasi.

##### 2. Pencarian Ide

Pencarian ide merupakan tahap yang paling penting dalam pembuatan karya. Sebuah ide tersebut dapat diubah dan direalisasikan dalam bentuk karya. Proses pencarian ide tersebut dapat berupa pemahaman mendalam, luas dan terperinci terkait cerita rakyat Medang Kamulan. Selain itu penulis juga perlu melihat dan mencari berbagai sumber referensi terkait karya ilustrasi digital.

##### 3. Menentukan gagasan visual

Proses ini dilakukan setelah menentukan ide. Dalam proses ini penulis telah menentukan 8 karya yang akan dibuat sesuai dengan alur cerita. Karya-karya tersebut memuat beberapa peristiwa yang terdapat dalam cerita yang akan divisualkan dalam sebuah karya ilustrasi. Soedarso (2014:466) mengemukakan bahwa setiap karya ilustrasi memiliki gaya visualnya masing-masing tergantung fungsi dan tujuannya, yang diantaranya; (1) naturalis, (2) dekoratif, (3) kartun, (4) karikatur, (5) cerita bergambar, (6) realisme atau realis. Wakik (2019) mengungkapkan bahwa, realisme

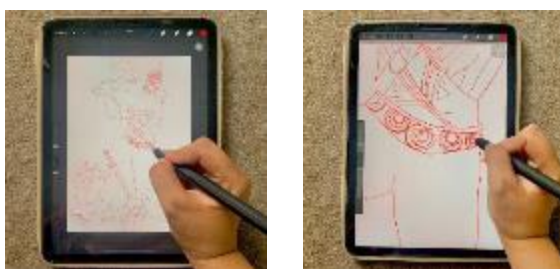
merupakan gambar yang dibuat semirip mungkin mendekati anatomi dan fisiologi, postur tubuh, dan wajah pada manusia atau hewan, hingga makhluk lainnya. Gaya visual realis memiliki golongan lain yang lebih bebas dalam eksplorasinya, gaya ini sering disebut *semi-realis*.

Menurut Aryanto dan Pradesta (2020) gaya *semi-realis* merupakan suatu gabungan antara gaya realis dan kartun, umumnya, gambar *semi-realis* dibuat menyerupai bentuk aslinya namun ada pula bagian yang digayakan. Pada penggunaannya, gaya *semi-realis* mempunyai batasan yang cukup luas di bidang ilustrasi sehingga gaya ini masih dapat dieksplorasi menjadi berbagai pilihan desain karakter namun tetap dapat memiliki kesan yang dapat dipercaya. Dari beberapa gaya visual tersebut penulis memilih *semi-realis* dalam menciptakan karya sehingga visual yang dihasilkan terkesan mendekati bentuk aslinya, namun tetap terlihat lebih menarik dan diharapkan disukai oleh semua kalangan usia.

**Produksi**

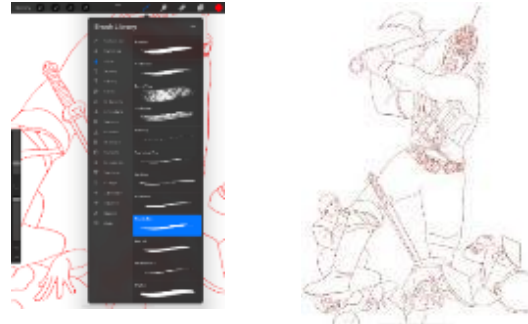
1. Pembuatan Sketa

Pada proses ini, penulis membuat rancangan karya berupa gambaran kasar (sketsa), mengenai anatomi, proporsi karakter, serta latar yang akan digambarkan pada karya. Sketsa adalah suatu gambar yang dibuat dengan waktu yang relatif cepat. Umumnya, para desainer dan seniman dalam membuat rancangan karya menggunakan sketsa, seperti pada pembuatan bagan atau suatu rencana sebuah lukisan, atau karya seni rupa lainnya (Kurniawati, 2016).



**Gambar 1.** Pembuatan Sketa  
**Sumber:** penulis

Pada tahap ini, penulis telah menggunakan aplikasi *Procreate* pada perangkat *Ipad*. Dalam proses ini gambar masih berupa linier atau hanya berupa garis yang bisa disebut juga dengan *line art*. tingkat ketipisannya, sehingga gambar line art yang dihasilkan memiliki garis yang tipis.

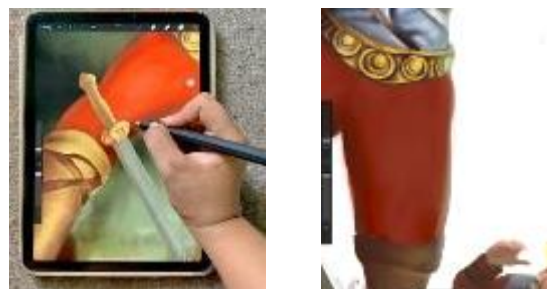


**Gambar 2.** Sketsa  
**Sumber:** Penulis

2. Pewarnaan

Pewarnaan (*coloring*) ini terdapat dua tahap, yaitu pewarnaan dasar dan pewarnaan detail. Tahapan ini penulis masih menggunakan aplikasi *Procreate*. Pada pewarnaan dasar ini dilakukan pada layer dibawah sketsa linier yang telah dibuat sebelumnya. Pada proses pewarnaan ini, penulis menggunakan tipe brush painting yang mempunyai tekstur halus dan mudah untuk di *blend* (campur).

Setelah tahap pewarnaan dasar, tahap selanjutnya yaitu memberikan detail warna pada objek gambar berupa gelap terang, dan penekanan pada beberapa bagian yang difokuskan pada objek gambar. Proses pewarnaan ini merupakan tahap yang paling penting dalam menggambar untuk menghasilkan gambar yang mendekati objek aslinya. Selajan dengan pendapat Ching (dalam Syakir dan Mujiyono, 2007) menggambar merupakan suatu usaha yang dilakukan agar menghasilkan kemiripan bentuk pada suatu objek, dengan memanfaatkan berbagai garis di atas permukaan medium apapun. Dalam proses ini penulis menggunakan teknik sungging atau tumpang tindih sehingga dapat diperoleh warna-warna gradasi yang beragam. Dalam proses ini, penulis juga mengeksplorasi penggunaan brush sehingga didapatkan tekstur yang berbeda-beda dalam gambar.



**Gambar 3.** Proses Pewarnaan  
**Sumber:** Penulis

Pada tahap ini terdapat beberapa jenis *brush* yang digunakan penulis, yaitu yang pertama jenis *Painting*

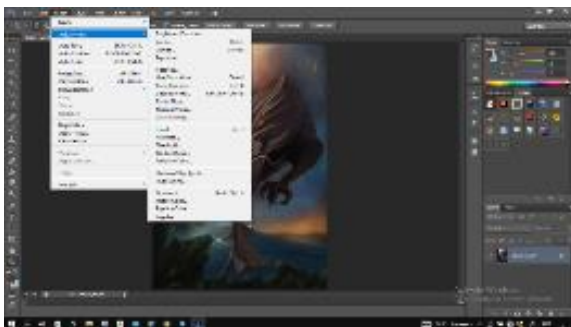
dengan nama *Flat Brush*, dan *Acrylic*, jenis brush ini yang paling sering digunakan penulis dalam membuat warna dasar, gelap terang, serta gradasi. Selanjutnya jenis brush *Spraypaints* dengan nama *Fat Nozzle*, jenis brush ini sering kali digunakan penulis untuk membuat tekstur, dan juga background seluruh karya. Kedua jenis *brush* tersebut merupakan brush bawaan aplikasi.



**Gambar 4.** Proses Pewarnaan  
**Sumber:** Penulis

### 3. *Finishing*

Pada tahapan *finishing* (penyempurnaan) ini penulis menggunakan *software Photoshop* pada perangkat laptop. Penyempurnaan ini dilakukan untuk menambah kesan-kesan yang lebih dramatis menggunakan tools yang terdapat pada *software*. Menambahkan *brush effect* yang lebih beragam sehingga menghasilkan karya yang lebih menarik.



**Gambar 5.** Tools Photoshop  
**Sumber:** Penulis

Pada tahap ini penulis lebih sering menggunakan *tools adjustment*, *tools* ini memiliki fungsi dalam mengubah warna sebuah gambar, misalnya mengubah foto yang gelap menjadi lebih terang, mengatur tingkat kehangatan dan dinginya warna yang ada pada gambar, mengubah warna gambar dari berwarna menjadi hitam putih, dan lainnya. Pada tahapan *finishing* ini, penulis cenderung lebih banyak mengubah hasil karya yang dirasa masih gelap menjadi lebih terang, hal tersebut dilakukan karena hasil karya nantinya akan dicetak pada sebuah kertas, sehingga visual yang

dihasilkan akan jauh lebih gelap dari warna yang ditampilkan pada layar digital. Selain itu penulis juga mengubah tingkat ketajaman warna pada hasil karya dengan mengatur tingkat *Hue/Saturation*, *Exposure*, serta *Contrast*.

### Pasca Produksi (Penyajian Karya)

Tahap akhir dalam berkarya ilustrasi yaitu menyajikan karya pada khalayak umum dalam sebuah pameran. Pameran menurut Susanto (2004) yaitu penataan ruang dalam hal ini berarti mengorganisasi unsur- unsur berupa pengamat, karya seni, dan berbagai pendukung dan aksesoris ruang agar ruang agar mudah diakses, murah, indah, dan nyaman bagi berlangsungnya proses interaksi hal tersebut. Pada pameran proyek studi "Penciptaan Ilustrasi Cerita Rakyat Medang Kamulan dengan Teknik Digital" karya yang akan disajikan oleh penulis adalah berupa gambar yang telah dicetak pada kertas *wallpaper* dengan berbagai ukuran dan bentuk, kemudian diberi bingkai agar terlihat lebih indah. Hasil karya ilustrasi ini akan disajikan dalam bentuk pameran pada gedung B9. Hasil karya akan didisplay didalam ruang gedung sehingga dapat dinikmati oleh khalayak umum.



**Gambar 6.** Display Karya  
**Sumber:** Penulis

### DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Pada bagian ini akan menjelaskan deskripsi dan analisis hasil karya ilustrasi yang berjudul "Cerita Rakyat Medang Kamulan Sebagai Inspirasi dalam Berkarya Ilustrasi dengan Teknik Digital" yang mencakup spesifikasi karya, deskripsi karya, dan analisis karya dalam aspek-aspek teknis, perupa grafis (estetis) serta aspek ilustratif pada visualisasi gambar.

Penulis menampilkan delapan karya yang masing masing berukuran 59,4 x 84,1. Karya dibuat dengan tampilan portrait empat karya dan sisanya tampilan *landscape*. Setiap karya memiliki visualisasi yang berbeda berdasarkan cerita yang diangkat. Namun dapat



ketika di cermati bahwa terdapat kesamaan secara adegan yang perankan yaitu berkiatan dengan pertempuran. Baik melawan sesama manusia maupun melawan monster/naga.

### Karya 1



**Gambar 7.** Karya Raja Rupa Buta  
**Sumber:** Penulis

Spesifikasi Karya:

Judul : Raja Rupa Buta  
Ukuran Karya : 59,4 x 84,1 cm  
Teknik : Digital  
Tahun Pembuatan : 2022

#### 1. Deskripsi Karya

Dalam karya ini terdapat tokoh Raja bernama Prabu Dewata Cengkar dan beberapa masyarakat. Karya ini menceritakan ketika 2000 tahun yang lalu di sebuah pulau Jawa terdapat sebuah kerajaan yang disebut Medang Kamulan. Kerajaan ini dipimpin oleh raja bernama Prabu Dewata Cengkar, seorang raja yang amat jahat, serta memiliki sifat sewenang-wenangnya. Dewata Cengkar memiliki kebiasaan yang amat mengerikan ialah suka memakan daging manusia. Sehingga masyarakat menjadi sasaran utama untuk disantap oleh sang raja.

#### 2. Analisis Karya

Pada karya ini penulis menerapkan beberapa elemen garis lengkung pada sebagian besar subjek, terutama pada struktur anatomi subjek utama karakter Dewata Cengkar dan juga pada karakter lainnya. Adapun garis tegak lurus yang terdapat pada *background* terutama pada bagian kerajaan yang tampak di belakang karakter manusia, garis tegak lurus dipadukan dengan garis lengkung. Pada subjek awan terdapat raut organ yang tergambar sebagai petir yang menyambar. Kemudian di bagian depan dan

belakang karakter utama terdapat sebagian besar garis lengkung yang membentuk rerumpunan.

### Karya 2



**Gambar 8.** Karya Njaga Pusaka  
**Sumber:** Penulis

Spesifikasi Karya:

Judul : Njaga Pusaka  
Ukuran : 59,4 x 84,1 cm  
Media : Digital  
Tahun : 2022

#### 1. Deskripsi Karya

Sosok pengiring yang bernama Sembada dalam karya ini menjadi subjek utama karya. Sedangkan objek pendukung yaitu seekor burung elang yang berada di depan karakter utama. Dalam ilustrasi ini seekor burung diceritakan sebagai sosok jelmaan manusia jahat yang hendak menyerang Sembada. Penggambaran jelmaan burung dikarya tersebut berukuran sangat besar sehingga mendeskripsikan bahwa bukan makhluk biasa. Terdapat pula *background* tebing yang mempresentasikan lokasi di atas gunung batu, dimana banyak sekali burung-burung beterbangan. Elemen pendukung lainnya seperti pusaka yang berlumuran darah dan debu pada kaki karakter Sembada menjadikan karya tersebut terkesan dramatis.

#### 2. Analisis Karya

Figur Sembada dipresentasikan dengan tubuh yang kekar, dan cukup besar. Figur ini diceritakan sebagai pengiring Ajisaka sehingga digambarkan memiliki tubuh yang besar dan memiliki kekuatan fisik yang cukup baik karena telah berguru serta bertapa di beberapa pegunungan. Kemudian figur burung raksasa mempresentasikan makhluk yang mengganggu Sembada dalam menjaga pusaka yang telah diamankan oleh Ajisaka. Burung raksasa ini

digambarkan dengan tubuh yang sangat besar melebihi tubuh manusia pada umumnya, Sehingga dengan tubuh yang besar tersebut memungkinkan makhluk tersebut memiliki kekuatan yang cukup kuat.

### Karya 3



**Gambar 9.** Karya Sang Ajisaka  
**Sumber:** Penulis

Spesifikasi Karya:

Judul : Sang Ajisaka

Ukuran : 59,4 x 84,1 cm

Media : Digital

Tahun : 2022

#### 1. Deskripsi Karya

Dalam karya ini terdapat tokoh utama yaitu Ajisaka dan Prabu Dewata Cengkar. Karya ini menceritakan Ajisaka yang telah sampai di kerajaan Medang Kamulan, Ajisaka ingin segera menghadap Prabu Dewata Cengkar.

Dalam perlawanan ajisaka dengan dewata cengkar yang bertubuh raksasa ini hampir terkalahkan. Hingga akhirnya Ajisaka mengeluarkan ikat kepala dan mengajukan sebuah permintaan jika ia menang minta diberi sejangkal tanah seluas kain digunakan sebagai ikat kepalanya.

#### 2. Analisis Karya

Pada karya ini terdapat figur Dewata Cengkar dan juga Ajisaka, figur Dewata Cengkar dipresentasikan dengan wujud raksasa yang memiliki tubuh lebih besar dari figur Ajisaka yang bertubuh manusia pada umumnya. Dengan ukuran tubuh yang berbeda sehingga Dewata Cengkar memiliki kekuatan yang lebih besar daripada Aji saka, namun kekuatan Aji saka bukan terdapat pada tubuhnya namun terdapat pada kain yang dibentangkan. Kain tersebut dipresentasikan oleh penulis menggunakan warna merah sehingga memiliki simbol keberanian yang membara.

### Karya 4



**Gambar 9.** Karya Sang Ajisaka  
**Sumber:** Penulis

Spesifikasi Karya:

Judul : Guguring Wujud

Ukuran : 59,4 x 84,1 cm

Media : Digital

Tahun : 2022

#### 1. Deskripsi Karya

Dalam karya ini terdapat tokoh utama yaitu Ajisaka dan Prabu Dewata Cengkar. Karya ini menceritakan ketika Ajisaka mulai membentangkan kainnya dan memegang salah satu ujungnya kemudian melilit Prabu Dewata Cengkar dan tak disangka sangka kain tersebut memanjang hingga Dewata Cengkar tercebur di lautan selatan dan berubah wujud menjadi buaya putih.

#### 2. Analisis Karya

Pada karya ini figur Dewata Cengkar dipresentasikan dengan wujud raksasa Sedangkan figur Ajisaka dipresentasikan sebagai manusia pada umumnya. Pada karya ini Dewata Cengkar yang bertubuh besar hendak tercebur ke dalam lautan sebab kain yang dibentangkan oleh Aji saka telah dikibaskan sehingga membuat tubuh besar Dewata Cengkar hendak tercebur ke dalam lautan. Kain tersebut merupakan sumber kekuatan dari figur Ajisaka.

### Karya 5

#### 1. Deskripsi Karya

Pada karya ilustrasi gambar 10. menceritakan tokoh pengiring Ajisaka yaitu Dora dan Sembada. Karya ini menceritakan di mana kerajaan telah dipimpin oleh Ajisaka dan memerintahkan Dora untuk mengambil pusaknya di pegunungan yang dijaga oleh Sembada. Namun Ajisaka lupa jika ia memberikan amanah kepada Sembada untuk tidak memberikan pusaknya kepada siapapun kecuali dirinya sehingga

ketika Dora telah sampai di pegunungan tersebut dihadang oleh Sembada karena ia tidak percaya bahwa Dora diperintahkan untuk mengambil pusaka Ajisaka. Sehingga terjadi peperangan oleh kedua sahabat tersebut, hingga keduanya gugur dalam peperangan tersebut.

## 2. Analisis Karya

Pada karya gambar 10. terdapat dua figur yaitu Dora dan Sembada, kedua figur ini dipresentasikan dengan wujud sosok manusia yang memiliki tubuh kekar. Kedua figur ini memiliki proporsi dan ukuran tubuh yang hampir sama. Dalam karya ini penulis memberikan perbedaan pada kedua tokoh pada beberapa hal, yaitu hal yang paling menonjol pada bagian kepala masing-masing figur, pada figur Sembada digambarkan dengan kepala botak sedangkan figur Dora digambarkan dengan rambut pendek sedikit gondrong, kemudian hal lain yang menjadi pembeda kedua figur tersebut yaitu pada pakaian yang digambarkan oleh penulis, pada figur Sembada menggunakan pakaian tidak berlengan sedangkan figur Sembada menggunakan pakaian berlengan panjang.



**Gambar 10.** Karya Dora dan Sembada  
**Sumber:** Penulis

Spesifikasi Karya:

Judul : Dora dan Sembada

Ukuran : 59,4 x 84,1 cm”

Media : Digital

Tahun : 2022

## Karya 6

### 1. Deskripsi Karya

Ilustrasi berjudul “Jaka Linglung” pada gambar 11. menceritakan tokoh mitologi ular naga

bernama Jaka Linglung dan Ajisaka. Karya ini mengilustrasikan ketika Ajisaka didatangi oleh seekor ular naga yang mengaku sebagai keturunannya, ular naga tersebut bernama Joko Linglung, sehingga ia kaget dan ingin memastikan apakah benar ular tersebut adalah putranya. Hingga akhirnya Ajisaka memberikan syarat untuk membuktikan jika ia benar putranya iya harus membunuh jelmaan Dewata Cengkar yaitu buaya putih yang masih hidup di lautan selatan. Dan dia diberi syarat untuk tidak menampakkan wujudnya sehingga dalam perjalanannya dia melewati di bawah tanah agar tidak menakuti masyarakat. Pada karya ini hanya menggambarkan situasi bagaimana Joko Linglung bertemu dengan Ajisaka yang tergambar pada sebuah bibir pantai di mana terdapat tebing yang tinggi, Jaka Linglung muncul dari arah lautan lepas.

## 2. Analisis Karya

Pada karya ini terdapat 2 figur yaitu Jaka Linglung dan juga Ajisaka. Jaka Linglung dipresentasikan dengan figur ular naga besar dengan warna kecokelatan dan di dalam tubuh terdapat semburan api, tersebut menunjukkan kemarahan Jaka Linglung karena merasa tidak dianggap anak oleh ayahnya yaitu Ajisaka, tubuh besar menyeringai menggambarkan seekor ular yang murka. Figur Ajisaka dipresentasikan dengan figur manusia yang kekar, digambarkan tampak belakang menghadap figur ular naga.



**Gambar 11.** Karya Jaka Linglung  
**Sumber:** Penulis

Spesifikasi Karya:

Judul : Jaka Linglung

Ukuran : 59,4 x 84,1 cm

Media : Digital

Tahun : 2022



### Karya 7



**Gambar 12.** Karya Bajul Putih

**Sumber:** Penulis

Spesifikasi Karya:

Judul : Bajul Putih

Ukuran : 59,4 x 84,1 cm

Media : Digital

Tahun : 2022

#### 1. Deskripsi Karya

Karya berjudul “Bajul Putih” menceritakan figur tokoh ular naga Jaka Linglung dan buaya putih (jelmaan Dewata Cengkar). Dalam karya ini ditampilkan Jaka linglung yang telah bertemu buaya putih, sehingga terjadi pertempuran antara ular naga Jaka Linglung dan buaya putih jelmaan Dewata Cengkar di lautan selatan yang akhirnya dimenangkan oleh Jaka linglung, untuk membuktikan jika ia memang benar keturunan Ajisaka.

Pertempuran ini terjadi di lautan selatan, tampak penggambaran lautan terdapat beberapa ombak yang menghantam kedua subjek. Terlihat penggambaran ombak yang datang berlawanan untuk menambah kesan perlawanan yang dihadirkan. Nampak suasana hari yang cerah tergambarkan oleh warna matahari yang terang dan warna ombak yang tergambar dengan terang.

#### 2. Analisis Karya

Pada ilustrasi ini terdapat dua figur yaitu, ular raksasa dan buaya putih. Figur ular raksasa dengan ekspresi menganga mempresentasikan kemarahan dan semangat untuk bertarung melawan buaya putih yang diamankan oleh Ajisaka. Pada bagian mulut ular mengeluarkan cahaya api yang menambah kesan dramatis dalam pertarungan.

Figur buaya putih dengan ekspresi yang sama dengan ular, juga menunjukkan kekesalannya dengan ular naga, figur ini mencoba untuk melawan, namun tubuhnya telah terlilit oleh badan ular raksasa.

### Karya 8



**Gambar 13.** Karya Bledug

**Sumber:** Penulis

Spesifikasi Karya:

Judul : Bledug

Ukuran : 59,4 x 84,1 cm

Media : Digital

Tahun : 2022

#### 1. Deskripsi Karya

Karya berjudul “Bledug” menceritakan figur tokoh ular naga Jaka Linglung. Ajisaka yang memberikan larangan untuk Jaka Linglung agar tidak menampakkan tubuhnya di atas tanah membuat Jaka Linglung lupa arah pada saat perjalanan pulang, dikarenakan melewati bawah tanah sehingga sesekali ia memunculkan kepalanya keluar untuk melihat sampai mana perjalanannya. Oleh karena hal tersebut perjalanan Jaka Linglung meninggalkan jejak seperti semburan lumpur yang keluar dari dalam tanah yang hingga kini masih bisa dilihat dan dikenal sebagai Bledug Kuwu.

#### 2. Analisis Karya

Figur ular naga dengan ekspresi mulut terbuka yang terdapat pada karya ini mempresentasikan sosok ular yang mengalami kelelahan, dengan kepala menghadap keatas untuk melihat jalan yang dilewati. Namun sosok ular naga ini memiliki jiwa semangat yang tinggi, ditunjukkan pada cara ia memunculkan tubuhnya dari dalam tanah dengan tenaga yang sangat kuat sehingga menyemburkan bebatuan dan debu-debu disekitarnya.

### SIMPULAN

Karya ilustrasi Cerita Rakyat Medang Kamulan merupakan perwujudan visual yang diciptakan oleh penulis dengan beberapa latar belakang yang mendasari, sehingga karya yang dibuat pada proyek studi ini memiliki tujuan untuk penyampaian cerita ke dalam bentuk karya ilustratif dan menciptakan imaji

secara visual sehingga dapat membantu pengamat memahami suasana, bentuk tokoh dan komponen – komponen lainnya yang terdapat dalam cerita rakyat tersebut. Selain itu, cerita rakyat yang terdapat pada daerah asal penulis yaitu Grobogan, saat ini sangat jarang diketahui oleh generasi muda, oleh karena itu penulis memiliki harapan agar Cerita Rakyat Medang Kamulan ini tetap diketahui serta dikenal oleh masyarakat luas, khususnya generasi muda.

Visual karya yang dihasilkan merupakan hasil olah pikir dari penulis yang telah dieksplorasi melalui beberapa referensi sehingga menghasilkan ide atau gagasan pada setiap karya yang diciptakan. Dalam proses berkarya, penulis tentu mengutamakan beberapa aspek dalam seni rupa, seperti unsur, prinsip, teknik, hingga jenis ilustrasi yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses berkarya, sehingga diharapkan dapat tercipta karya yang indah serta menarik.

Teknik yang digunakan penulis yaitu teknik digital dengan media yang tentunya juga digital. Hal tersebut didasari oleh perkembangan zaman yang semakin maju, teknologi digital kian berkembang pada segala bidang, khususnya ilustrasi, sehingga penulis memutuskan untuk memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses berkarya ilustrasi Cerita Rakyat Medang Kamulan. Dengan adanya teknologi digital yang semakin mempermudah dalam berkarya ilustrasi, penulis berharap selain karyanya di publikasi secara langsung kepada pengamat dalam sebuah pameran, namun juga dapat dilihat pada media digital sehingga dapat lebih cepat tersampaikan oleh pengamat, baik visual, isi cerita, maupun pesan yang terkandung di dalamnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, Pradesta. 2020.” Gaya Semi Realis Sebagai Inspirasi Perancangan character concept art game fantasi berbasis legenda nusantara”. *Jurnal Barik*. Vol 1 No.3. 167-177.
- Danandjaja, James. 1986. *Foklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti Press.
- Kurniawati, D W. 2016. “Ungkapan Estetis dan Eksistensi Sketsa Ivanovich Agusta sebagai “Patron” Pelukis Anak di Indonesia pada Tahun 1979-1984”. *Jurnal Imajinasi* Vol X no 1. UNNES JOURNALS.
- Mujiyono dan Syakir. 2003. *Gambar 1 (Paparan Bahan Ajar)*. Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
- Nuur Pangestika, F. 2011. *Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Purbalingga “Asal Mula Adipati Onje”*. Skripsi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
- Puteri, T. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Cerita Rakyat Aceh “Puteri Pukes” Untuk Anak Usia 10-12 Tahun*. Skripsi. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara Tangerang.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi, Esensi-Sang Ilustrator-Lintasan-Penilaian*. Yogyakarta: Percetakan SUNRISE.
- Semi. M. Atar. 1993. *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa.
- Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. Visual Communication Design BINUS University. 5 (2).
- Susanto, M. 2004. *Menimbang Ruang Menata Rupa : Wajah & Tata Pameran Seni Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.
- Wakik, A. 2019. *Gaya Ilustrasi Semi Realis Dalam Perancangan Buku Ilustrasi dan Promosi Sejarah Gerbong Maut Bondowoso*. Tugas Akhir. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Yulianto, F. dan Dhani. A. 2015. *Penerapan Digital Painting dalam film animasi 2D “Maju Komik Indonesia”*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta.