



ILUSTRASI KISAH KI AGENG PANDANARAN DALAM SENI GRAFIS CETAK SARING SEBAGAI PENGENALAN CERITA RAKYAT KABUPATEN BOYOLALI

Dian Ika Pertiwi ✉ Syakir ✉ Mujiyono ✉

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

Info Artikel:

Sejarah Artikel:

Diterima Juli 2017
Disetujui Agustus 2017
Dipublikasi Oktober 2017

Keyword:

Ki Ageng Pandanaran;
Folklore;
Illustration;
Screen-print

Abstrak

Cerita rakyat “Ki Ageng Pandanaran” merupakan sebuah cerita rakyat yang berasal dari daerah Jawa Tengah yang tidak begitu populer apabila dibandingkan dengan cerita rakyat lainnya, meskipun cerita ini berkaitan dengan asal-usul nama daerah Boyolali. Untuk menarik perhatian masyarakat, cerita rakyat ini dihadirkan kembali menggunakan ilustrasi dengan teknik grafis cetak saring separasi. Tujuan pembuatan proyek studi ini adalah (1) menuangkan ide serta kreativitas penulis ke dalam karya ilustrasi kisah Ki Ageng Pandanaran dalam seni grafis cetak saring, (2) menghasilkan karya ilustrasi kisah Ki Ageng Pandanaran dengan teknik cetak saring. Karya ilustrasi kisah Ki Ageng Pandanaran dibuat dengan menggunakan dua teknik manual, yaitu teknik *aquarelle* dan teknik cetak saring separasi warna saat reproduksi. Proses berkarya dimulai dari pembuatan master karya yaitu mencari gagasan berkarya, melakukan pengumpulan data, menyusun cerita, membuat sket awal dan dilanjutkan dengan pewarnaan. Tahapan selanjutnya adalah tahapan reproduksi karya dengan menggunakan teknik cetak saring dimulai dengan memindai master karya, mencetak film CMYK, mengafdruck film raster separasi warna CMYK diatas *screen*, dan mencetak saring diatas kertas. Karya yang telah selesai dicetak diberikan keterangan berupa nama seniman, judul, tahun dan nomer seri cetakan dengan menggunakan pensil. Penulis berharap karya yang dibuat oleh penulis dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya sesama penggiat seni, dan masyarakat pada umumnya, sehingga pada masa yang akan datang akan lebih banyak lagi karya-karya ilustrasi dan seni grafis yang mengangkat cerita rakyat Nusantara.

Abstract

Ki Ageng Pandanaran's tale is a folklore from Central Java which is unpopular compared to other tales, although it is believed that Ki Ageng Pandanaran was the one who gave Boyolali its name. To attract people's interest, this tale is presented in a series of illustrations using colour separation screen-print technique. The purposes of this study project is (1) to express the writer's idea and creativity into a series of Ki Ageng Pandanaran's illustration using screen-print technique, (2) to produce a series of Ki Ageng Pandanaran's illustration using colour separation screen-print technique. Ki Ageng Pandanaran's series of illustrations is made by two manual techniques, which are aquarelle technique in making the original works and colour separation screen-print technique to reproduce the works. There are several steps to create this illustration in making the original works that starts from finding the idea, collecting data, compiling the story, making early sketches and coloring. The second step is the reproduction phase using the screen-print technique. It starts with scanning the original works, printing CMYK colour separation films, transferring the films into the screen, and then screen-print it on to paper. Works that have been printed are given the information of the printmaker name, project's title, year and serial number using a pencil. The author hopes that these works can be useful for all parties, especially fellow artists, and people in general, so that in the future there will be more illustrations and other artworks about Nusantara's folklore.

PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan bagian dari kebudayaan yang harus dilestarikan oleh generasi muda, karena setiap cerita rakyat mengandung pesan moral dan nilai-nilai karakter bangsa Indonesia. Hal tersebut sangat bermanfaat bagi generasi penerus bangsa, terutama di era globalisasi ini. Namun pada masa kini, berdasarkan pengamatan penulis, minat masyarakat untuk menceritakan cerita rakyat kepada anak-cucu sangatlah rendah. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh kurangnya pengetahuan mereka mengenai cerita rakyat daerahnya masing-masing atau kurangnya sumber yang dapat mereka baca.

Penulis mengangkat salah satu cerita rakyat Jawa Tengah yaitu kisah tentang Tumenggung Notoprojo, atau lebih dikenal dengan nama Ki Ageng Pandanaran. Ketertarikan penulis dalam mengangkat cerita rakyat Ki Ageng Pandanaran dilatar belakangi minimnya pengetahuan generasi muda di Kabupaten Boyolali mengenai cerita tentang Ki Ageng Pandanaran dan kaitannya dengan asal usul nama daerah Boyolali. Kisah Ki Ageng Pandanaran sangat menarik untuk diketahui karena mengandung nilai-nilai luhur yaitu sifat rendah hati, tidak tamak, sabar dan jujur. Selain itu, dilihat dari sisi sejarah yang diungkapkan dalam Babad Tanah Jawi, Ki Ageng Pandanaran dipercaya sebagai seorang yang memberikan nama kepada kota Boyolali (Budiman, 1978). Hal tersebut dapat menarik wisatawan untuk mengunjungi kota Boyolali sebagai salah satu daerah napak tilas Ki Ageng Pandanaran.

Oleh karena itu, penulis mengembangkan gagasan untuk menampilkan kisah Ki Ageng Pandanaran dan terjadinya daerah Boyolali dalam bentuk ilustrasi yang ditampilkan dengan teknik seni grafis cetak saring yang bisa menarik minat masyarakat khususnya anak-anak dan remaja untuk dapat mengetahui kisah ini sekaligus mengapresiasi karya seni rupa yang berupa seni grafis cetak saring.

Meskipun di era digital ini kita lebih dimudahkan untuk mencetak ilustrasi dengan ribuan bahkan jutaan warna dengan teknik cetak digital (Nugrahani & Wibawanto, 2017; Widagdo, 2018). teknik cetak manual seperti *screen-printing* memiliki daya tarik tersendiri khususnya bagi para penggiat seni grafis (Supatmo, 2015). Hal tersebut karena teknik cetak saring memiliki tahapan-tahapan yang lebih kompleks daripada cetak digital, sehingga teknik ini memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi, dan hal itu memberikan nilai estetis lebih pada karya, dan tingkat kepuasan yang lebih besar. karena itu, penulis memilih teknik cetak saring sebagai teknik yang digunakan

dalam reproduksi karya ilustrasi kisah Ki Ageng Pandanaran (Syafii, 2015).

Dari uraian diatas, tujuan dari proyek studi ini adalah: 1) Menuangkan ide serta kreativitas penulis ke dalam karya ilustrasi kisah Ki Ageng Pandanaran dalam seni grafis cetak saring, 2) menghasilkan karya ilustrasi kisah Ki Ageng Pandanaran dengan teknik grafis cetak saring.

Cerita rakyat merupakan bagian dari *folklore*, maka jika dilihat dari ciri pengenal *folklore* seperti yang diungkapkan oleh Danandjaja (1984:3-4) cerita rakyat dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk karya sastra lisan yang disebarakan di dalam suatu kolektif masyarakat tertentu dalam waktu yang cukup lama.

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk dari folklor dan termasuk dalam tradisi lisan (*oral tradition*), dimana penyebarannya adalah dari mulut ke mulut atau melalui tutur kata (Danandjaja, 1984). Bascom (dalam Danandjaja, 1984:50) mengungkapkan bahwa cerita prosa rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu: (1) mite (*myth*), (2) legenda (*legend*), dan (3) dongeng (*folktale*).

Selanjutnya, Bunanta (1998: 52-53) mengungkapkan bahwa manfaat cerita rakyat adalah: 1) sebagai hiburan bagi masyarakat, 2) membantu perkembangan psikologis anak, yaitu cerita rakyat mengajarkan kepada anak bahwa manusia memiliki rasa cinta, benci, marah, sedih dan gembira, 3) membantu perkembangan spiritual, 4) membantu perkembangan literer anak, 5) memberikan rasa percaya diri dan rasa mampu kepada anak karena ceritanya yang inspiratif dimana tokoh dalam cerita rakyat dapat mencapai sebuah pencapaian yang luar biasa meskipun keadaannya yang terbatas, 6) memberi pandangan hidup yang berkaitan dengan moralitas, 7) meningkatkan apresiasi anak terhadap karya sastra serta mengembangkan kesadaran tentang kebudayaan.

Secara singkat, kisah Ki Ageng Pandanaran adalah sebagai berikut,

Pada abad XVI hidup seorang bupati Semarang bernama Ki Ageng Pandanaran beserta istri dan anaknya. Mereka hidup kaya raya bergelimang harta. Sifat Ki Ageng yang tamak membuat Sunan Kalijaga menjadi prihatin. Sunan Kalijaga yang prihatin terhadap ketamakan Ki Ageng Pandanaran menyamar menjadi seorang tukang rumput untuk mengingatkan Ki Ageng dengan memperlihatkan keajaiban di depan mata Ki Ageng. Ki Ageng pun menyadari bahwa tukang rumput tersebut adalah Sunan Kalijaga. Sunan Kalijaga memerintahkan Ki Ageng beserta istrinya untuk pergi ke Jabalkat melakukan perjalanan suci dengan syarat tidak boleh membawa harta bendanya. Dalam

perjalanan suci tersebut Ki Ageng bertemu dengan penyamun, namun berhasil mengalahkan mereka. Ketika Ki Ageng sampai di suatu tempat, beliau duduk di sebuah batu besar dan mengucapkan “Baya wis lali wong iki,” yang berarti “Apakah sudah lupa orang ini,” merujuk pada istrinya yang tertinggal jauh di belakangnya. Kata-kata yang diucapkan oleh Ki Ageng tersebut yang diyakini sebagai asal mula kata “Boyolali”.

Nama Boyolali juga dijelaskan oleh MS. Hanjoyo (dalam Tim Peneliti Universitas Negeri Sebelas Maret, 1982), kira-kira 25 kilometer dari Salatiga, Ki Ageng Pandanaran duduk diatas batu besar sambil menanti istri dan anaknya yang tertinggal jauh di belakang. Beliau pun berujar, “*Baya wis lali wong iki*”. Tempat ini kemudian disebut sebagai Boyolali.

Ilustrasi menurut Gruger (dalam Salam, 2017:2) adalah gambar yang berceritera. Menurut Salam (2017:4), ilustrasi secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan, atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas.

Salam (2017:15) menjelaskan fungsi ilustrasi yaitu: 1) untuk memperjelas ide, 2) mendidik atau menyampaikan berbagai pesan edukatif, 3) menceritakan secara jelas seperti pada komik, 4) mempromosikan suatu ide, peristiwa, jasa atau produk, 5) menghibur, 6) penyampai opini atau pandangan mengenai sebuah tema, 7) memperingati sebuah peristiwa seperti pada perangko, 8) memuliakan seperti ilustrasi tokoh-tokoh, 9) menyampaikan rasa simpati, dan 10) mencatat sebuah peristiwa seperti ilustrasi dokumentasi.

Prinsip-prinsip dalam pembuatan ilustrasi antara lain yaitu; 1) adanya kesesuaian dengan tema, 2) mudah dimengerti dan menarik, 3) sesuai dengan sasaran. Selain ketiga hal tersebut, sangat penting bagi seorang ilustrator untuk memahami unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain atau komposisi. Sanyoto (2009) menjelaskan bahwa unsur-unsur rupa meliputi titik, garis, bidang, volume, ruang, gelap terang, tekstur dan warna. Sebelum ditemukannya teknik cetak, karya ilustrasi merupakan sebuah karya tunggal yang tidak direproduksi, dan jika karya tersebut akan dibuat dalam jumlah banyak, reproduksi karya ilustrasi tersebut dilakukan secara manual dengan menggunakan tangan (Syakir, 2003).

Cat air juga cukup populer di kalangan para ilustrator untuk membuat ilustrasi. Sunaryo (2006) mengungkapkan bahwa pada dasarnya cat air dibedakan menjadi dua yaitu cat air yang bersifat transparan atau *aquarelle* dan cat air yang bersifat pekat atau *opaque*. Cat air yang bersifat transparan biasa disebut *watercolor*, sedangkan yang bersifat *opaque* disebut sebagai cat poster atau juga cat akrilik. Teknik *watercolor* adalah teknik *aquarelle*, yaitu teknik *wet on wet* dan teknik *wet on dry*. Sedangkan dalam reproduksi karya digunakan teknik dalam seni grafis yaitu teknik cetak saring separasi warna. Dalam perekaman klise ke *screen* menggunakan teknik afdruk (Sulaeman, 2007:51).

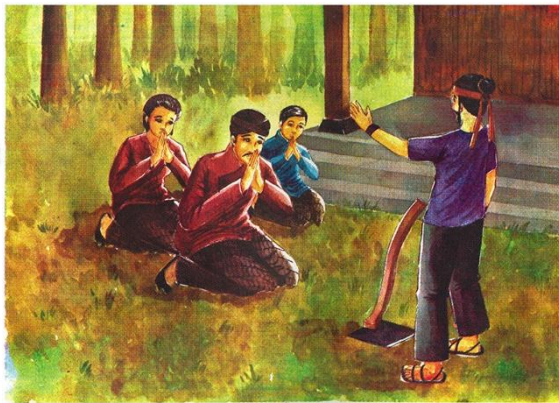
METODE BERKARYA

Penulis memilih tema cerita rakyat Ki Ageng Pandanaran dan kemudian memvisualisasikannya dengan menggunakan pendekatan semi-realis. Pembuatan karya menggunakan dua teknik, yang pertama adalah teknik *aquarelle* untuk menciptakan master karya dan teknik cetak saring separasi warna untuk reproduksi karya. Media yang digunakan dalam pembuatan master karya antara lain adalah: 1) Pensil 2B, 2) Penghapus, 3) Kertas khusus cat air (Canson Montval) dengan ukuran A4, 4) Cat air merk Koi Sakura 24 warna, 5) Kuas berbagai ukuran (3, 4, 7, 8), dan wadah air. Sedangkan media pada cetak saring adalah 1) *screen* untuk mencetak, 2) rakel untuk menyaput cat, 3) busa hitam, 4) *coater* untuk melapisi permukaan *screen*, 5) *hair dryer*, 6) *photo emulsion*, 7) meja kaca, 8) meja afdruk, 9) cat sablon, 10) *water sprayer*, 11) kertas, 12) lampu neon, 13) klise.

Prosedur berkarya dimulai dari mencari gagasan berkarya, mengumpulkan data dari buku-buku referensi, menyusun cerita, membuat karakter/tokoh, membuat sket, dan mewarnai. Setelah itu dilanjutkan dengan proses pra-cetak yang dimulai dengan memindai master karya dan mencetak klise diatas kertas HVS. Prosedur cetak dilakukan setelah klise tercetak, yaitu dimulai dengan melapisi permukaan *screen* dengan menggunakan *photo emulsion* dan melapisi klise dengan minyak goreng, mengeringkan *screen* tersebut, dan melakukan penyinaran. Proses ini disebut dengan proses afdruk. Setelah proses ini diulang untuk semua klise, maka proses cetak saring dapat dimulai dengan urutan warna *magenta*, *yellow*, *cyan* dan *black*. Pada bawah karya diberi keterangan nama penulis, judul karya, tahun pembuatan, teknik grafis yang digunakan dan nomer seri cetakan.

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Tukang Rumput Ternyata Sunan Kalijaga



Gambar 1. Karya "Tukang Rumput Ternyata Sunan Kalijaga"

Spesifikasi Karya

Media : Cetak saring di atas kertas

Judul : Tukang Rumput Ternyata Sunan Kalijaga

Ukuran : 42 x 30 cm

Tahun : 2018

Deskripsi Karya

Ilustrasi keempat mengilustrasikan Ki Ageng, Nyi Ageng dan putra mereka sedang duduk bersimpuh dihadapan tukang rumput yang telah membuka identitas aslinya, yaitu Sunan Kalijaga. Posisi kaki Ki Ageng duduk bersimpuh dan kedua tangannya ditangkupkan tepat di depan wajahnya yang terlihat menyesal. Hal itu dapat dilihat dari ekspresi wajah Ki Ageng, sudut mata turun, pandangannya melihat ke arah kaki Sunan Kalijaga, dan bibirnya terkatup rapat. Hal serupa juga dilakukan oleh Nyi Ageng dan Pangeran Jiwo yang bersimpuh dibelakang Ki Ageng. Sunan Kalijaga berdiri di depan mereka, tangan kiri terangkat sejajar dengan wajahnya, memberikan nasehat kepada mereka bertiga.

Latar yang ditampilkan pada ilustrasi ini adalah pada waktu siang hari dan mengambil lokasi di halaman depan kediaman Ki Ageng. Subjek-subjek manusia dan benda pada ilustrasi keempat digambarkan dengan pendekatan semi realis.

Analisis Karya

Pembuatan ilustrasi keempat tidak lepas dari prinsip-prinsip komposisi. Prinsip-prinsip tersebut adalah keseimbangan, keserasian, irama, *point of interest*, kesebandingan atau proporsi dan kesatuan. Keseimbangan yang ditunjukkan pada karya keempat adalah keseimbangan asimetris.

Prinsip keserasian diupayakan oleh penulis dengan memadukan unsur-unsur rupa terutama unsur raut, warna dan tekstur. Seperti penggunaan warna pada ilustrasi keempat yang terlihat lebih cerah daripada ilustrasi sebelumnya. Pada ilustrasi ini, warna hijau dan

kuning kecoklatan mendominasi bidang gambar. Warna-warna komplementer seperti merah bata, hijau, ungu, kuning, coklat dan hitam digunakan dalam ilustrasi ini. Tekstur semu dimunculkan pada ilustrasi keempat. Tekstur tersebut dihasilkan dari proses pewarnaan dengan menggunakan teknik *aquarelle* dan dari proses cetak saring separasi.



Gambar 2. Tekstur semu hasil cetak saring

Irama pada ilustrasi tersebut muncul karena adanya pengulangan garis-garis. Pengulangan garis-garis pada subjek manusia menghasilkan kesan gerak, sedangkan pada latar belakang, pengulangan garis-garis tersebut menimbulkan kesan ruang.

Point of interest atau pusat perhatian pada karya ilustrasi ini adalah pada ketiga tokoh utama, yaitu Ki Ageng Pandanaran, Nyi Ageng dan putra mereka yaitu Pangeran Jiwo yang sedang bersimpuh di hadapan Sunan Kalijaga.

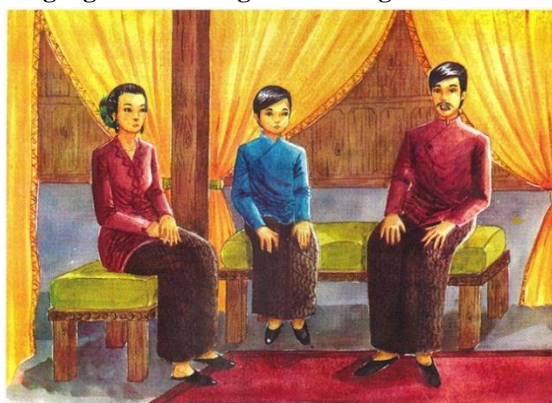
Selanjutnya, prinsip kesebandingan dapat dilihat dari cara penulis dalam menggambarkan karakter-karakter manusia di dalamnya. Prinsip tersebut dipengaruhi oleh gaya penggambaran yang digunakan oleh penulis, sehingga subjek manusia digambarkan dengan kesebandingan seperti pada kenyataan. Begitu juga dengan kesebandingan antar subjek utama dan subjek-subjek pendukungnya.

Dengan menganut semua asas desain tersebut, penulis hanya ingin menampilkan sebuah kesatuan yang utuh pada karya ini, sehingga dapat dinikmati keindahannya serta dapat dimaknai.

Ilustrasi ini secara konteks merupakan sebuah penggambaran kisah Ki Ageng yang telah mengetahui sosok asli tukang rumput, yaitu Sunan Kalijaga. Sunan Kalijaga yang menyamar sebagai seorang tukang rumput mengenakan pakaian layaknya rakyat jelata, yaitu sebuah kaos berwarna ungu dan celana panjang diatas mata kaki berwarna hitam. Sedangkan Ki Ageng,

Nyi Ageng dan putra mereka mengenakan pakaian adat dengan jarit, layaknya keluarga bangsawan pada zamannya. Dari ekspresi yang digambarkan penulis pada ketiga tokoh utama tersebut, yaitu Ki Ageng, Nyi Ageng dan Pangeran Jiwo, penulis ingin menyampaikan kisah bahwa pada adegan tersebut, ketiga tokoh tersebut memiliki begitu banyak penyesalan. Dari posisi tubuh yang digambarkan, ketiga tokoh utama tersebut sedang meminta maaf kepada Sunan Kalijaga karena telah menghina dan mengolok-ngoloknya ketika dia menyamar menjadi tukang rumput.

Ki Ageng Dan Keluarga Berunding



Gambar 3. Karya “Ki Ageng Dan Keluarga Berunding”

Spesifikasi Karya

Media : Cetak saring di atas kertas
Judul : Ki Ageng Dan Keluarga Berunding
Ukuran : 42 x 30 cm
Tahun : 2018

Deskripsi Karya

Karya kelima mengilustrasikan tiga tokoh utama yaitu Ki Ageng, Nyi Ageng dan putranya. Mereka bertiga duduk di atas kursi yang terbuat dari kayu dengan ukiran dan bantalan berwarna hijau. Ki Ageng duduk di samping Pangeran Jiwo, mimik wajahnya terlihat serius, mulutnya terbuka karena sedang berbicara pada istri dan anaknya. Ki Ageng duduk agak menyerong menghadap ke anak dan istrinya, kedua tangan diletakkan di atas kedua lututnya.

Nyi Ageng yang duduk di kursi lain bersebelahan dengan Pangeran Jiwo terlihat serius memperhatikan Ki Ageng yang sedang berbicara. Kedua tangannya disilangkan dipangkuannya. Pangeran Jiwo duduk di samping ayahnya dengan posisi agak menyerong menghadap ayahnya. Kedua tangannya juga diletakkan di atas lututnya, kedua mata melihat ke arah ayahnya yang sedang berbicara.

Ki Ageng mengenakan baju lengan panjang berwarna merah marun dan sebuah jarit berwarna coklat tua. Rambutnya disisir rapi. Sedangkan Nyi Ageng digambarkan mengenakan pakaian yang senada

warnanya dengan Ki Ageng, yaitu kebaya berwarna merah marun dan jarit coklat tua. Rambutnya disanggul dan ada hiasan permata bunga-bunga berwarna hijau. Dia juga mengenakan anting-anting berwarna hijau zamrud dan pada kedua pergelangan tangannya mengenakan gelang emas.

Latar yang digambarkan dalam ilustrasi tersebut adalah di dalam kediaman Ki Ageng. Terdapat dua kursi panjang terbuat dari kayu tanpa sandaran. Di atas kursi tersebut terdapat bantalan berwarna hijau. Di atas lantai terdapat sebuah permadani berwarna merah. Pada latar belakang terlihat tirai berwarna kuning yang disibakkan, sehingga dinding papan kayu yang berada di belakang dapat terlihat. Penggambaran tokoh dan subjek pendukung menggunakan pendekatan semi-realis.

Analisis Karya

Pada karya ini, penulis mengupayakan untuk menggunakan prinsip-prinsip desain yaitu prinsip keseimbangan, keserasian, irama, *point of interest*, kesebandingan dan kesatuan. Keseimbangan yang ditampilkan merupakan keseimbangan asimetris. Prinsip kedua yang dianut dalam penggarapan karya ini adalah prinsip keserasian. Keserasian diupayakan dengan memadukan unsur-unsur rupa terutama unsur raut, warna, dan tekstur. Warna komplementer terlihat lebih berani. Warna kuning terang, merah bata dan biru digunakan bersamaan dalam satu bidang gambar. Pada latar belakang, warna coklat dan abu-abu tampil secara samar. Tekstur yang muncul dalam ilustrasi ini merupakan tekstur semu. Tekstur semu dihasilkan dari gradasi warna pada saat pembuatan master karya dengan menyapukan kuas dan cat air di atas kertas dengan menggunakan teknik *aquarelle*. Selain muncul dari teknik pewarnaan, tekstur semu juga didapatkan dari proses cetak saring separasi.



Gambar 4. Tekstur cetak saring

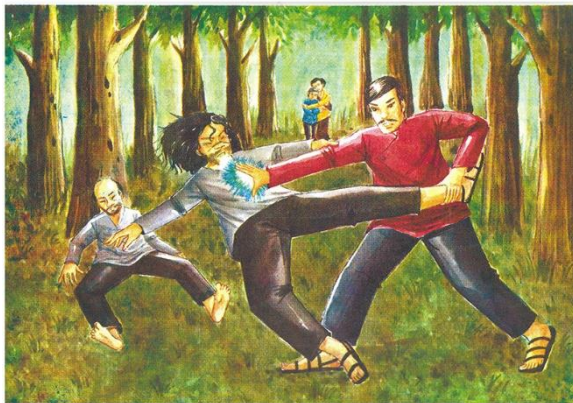
Prinsip irama dalam karya ini dihasilkan dari pengulangan garis-garis pada subjek-subjeknya. Seperti pada subjek manusia terjadi pengulangan garis-garis yang menyebabkan kesan gerak dan interaksi antar tokoh, sedangkan pada latar belakang juga terjadi pengulangan garis-garis lengkung seperti pada tirai dan papan-papan kayu.

Ki Ageng Pandanaran, Pangeran Jiwo dan Nyi Ageng Kaliwungu merupakan *point of interest* atau pusat perhatian, sedangkan subjek-subjek lain seperti tirai, kursi, karpet, dan lain-lain hanya merupakan subjek pendukung.

Prinsip kesebandingan pada karya ini berkaitan langsung dengan gaya yang digunakan oleh penulis, sehingga proporsi manusia digambarkan seperti aslinya. Tidak hanya itu, namun kesebandingan antar subjek utama dan subjek pendukung juga diperhatikan oleh penulis. Dengan memperhatikan seluruh prinsip-prinsip desain tersebut, penulis hanya ingin menampilkan sebuah kesatuan yang harmonis sehingga karya ini dapat dinikmati dan dimaknai.

Secara konteks, karya ini menggambarkan adegan dimana Ki Ageng sedang berusaha membujuk istri dan anaknya untuk mau menjadi murid dari Sunan Kalijaga. Interaksi terjadi antara Ki Ageng, Nyi Ageng dan Pangeran Jiwo. Ki Ageng terlihat berbicara kepada istri dan anaknya, sedangkan istri dan anaknya memperhatikan dirinya.

Ki Ageng Mengalahkan Kedua Penyamun



Gambar 5. Karya “Ki Ageng Mengalahkan Kedua Penyamun”

Spesifikasi Karya

Media : Cetak saring di atas kertas

Judul : Ki Ageng Mengalahkan Kedua Penyamun

Ukuran : 42 x 30 cm

Tahun : 2018

Deskripsi Karya

Karya ini mengilustrasikan adegan Ki Ageng mengalahkan kedua penyamun. Ki Ageng diilustrasikan sedang memegang pergelangan kaki penyamun berambut keriting, sedangkan tangan kanannya

melancarkan sebuah serangan tenaga dalam ke arah dada si penyamun yang digambarkan dengan sebuah cahaya biru kehijauan. Ekspresi Ki Ageng terlihat sangat serius ketika menghadapi penyamun tersebut. Penyamun yang sedang berhadapan dengan Ki Ageng digambarkan kesakitan karena menerima serangan dari Ki Ageng. Tubuhnya terlihat setengah melayang di udara dan rambutnya berkibar karena terpaan angin. Tangan kirinya terlihat berpegangan pada lengan kanan Ki Ageng. Penyamun botak digambarkan telah kalah. Tubuhnya tersandar di depan sebuah pohon besar. Matanya terpejam dan mimik wajahnya memperlihatkan kesakitan yang sedang dirasakannya.

Latar belakang digambarkan dengan pepohonan tinggi dan lebat. Tidak hanya itu, Nyi Ageng dan Pangeran Jiwo yang berpelukan karena ketakutan pun terlihat di kejauhan. Subjek-subjek dalam ilustrasi ini digambarkan dengan menggunakan pendekatan semi-realistis.

Analisis Karya

Karya ini tidak terlepas dari prinsip komposisi dalam penggarapannya. Prinsip komposisi yang dimaksud adalah prinsip keseimbangan, keserasian, irama, *point of interest*, kesebandingan dan kesatuan. Keseimbangan yang ditampilkan dalam karya ini adalah keseimbangan asimetris. Unsur-unsur rupa diupayakan oleh penulis agar tersusun secara terpadu sehingga menampilkan sebuah keserasian. Unsur-unsur tersebut terutama unsur raut, warna dan tekstur. Warna yang disajikan dalam pembuatan ilustrasi ini merupakan warna-warna komplementer seperti hijau, merah dan coklat. Selain itu, ada warna-warna lain seperti hitam, abu-abu, biru dan kuning. Tekstur semu dapat dilihat dalam ilustrasi ini. Tekstur tersebut merupakan hasil dari proses gradasi warna pada saat pembuatan master karya dan juga merupakan hasil dari proses cetak saring separasi.



Gambar6. Tekstur hasil cetak saring

Irama yang ditampilkan dalam karya ini adalah irama *flowing*, mengalir dari arah kanan ke kiri. Hal tersebut terjadi karena penggambaran raut dan garis secara berulang-ulang, membentuk subjek manusia yaitu Ki Ageng yang sedang melakukan sebuah serangan ke arah seorang penyamun, sehingga seolah terjadi gerak dari arah kanan ke kiri.

Pusat perhatian atau *point of interest* pada karya ini adalah subjek manusia yang sedang bertarung, yaitu Ki Ageng Pandanaran dan seorang penyamun. Hal itu didukung dengan penempatan subjek Ki Ageng dan si penyamun yang berada di tengah bidang gambar, serta pose yang lebih menonjol dibandingkan subjek-subjek lainnya.

Karya ini menunjukkan bahwa prinsip kesebandingan digunakan untuk menampilkan karya yang harmonis. Misalnya perbandingan ukuran Nyi Ageng dan Pangeran Jiwo yang berada jauh dari pengamat dibuat lebih kecil dibandingkan dengan Ki Ageng yang sedang bertarung dengan penyamun. Proporsi yang digunakan mengacu pada proporsi aslinya dipengaruhi oleh gaya yang digunakan oleh penulis dalam memvisualisasikan subjek-subjeknya.

Secara konteks, karya ini menggambarkan kisah pertarungan Ki Ageng dengan dua orang penyamun yang merampok istri serta anaknya. Pertarungan itu terlihat sengit, meskipun begitu, kemenangan ada di pihak Ki Ageng Pandanaran karena kesaktiannya yang luar biasa. Kedua penyamun kalah telak dan harus merasakan kesakitan akibat dari serangan tenaga dalam yang dilancarkan oleh Ki Ageng. Nyi Ageng dan Pangeran Jiwo yang berdiri di kejauhan berpelukan karena ketakutan melihat pertarungan tersebut.

Deskripsi dan analisis karya yang telah diuraikan oleh penulis diatas merupakan representasi dari seluruh karya-karya sebagaimana terlampir.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, A. 1978. *Semarang Riwayatmu Dulu*. Semarang: Tanjung Sari.
- Bunanta, M. 1998. *Problematika Penulisan Cerita Rakyat Untuk Anak Di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Danandjaja, J. 1994. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, Dan Lain-Lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Syafii, (2015). Berkarya Grafis sebagai Alternatif Pengalaman Belajar Seni Rupa bagi Anak. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 9 (2) 97-104.
- Salam, S. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi – Sang Ilustrator – Lintasan – Penilaian*. Universitas Negeri Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sanyoto, S. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sulaeman, D. 2007. *Buku Serial Ketrampilan Teknik dan Bisnis Sablon*. Bandung: Bina Sumber Daya MIPA.
- Sunaryo. 2006. *Seni Lukis Dasar (Bahan Ajar Seni Lukis I)*. Buku Ajar. Universitas Negeri Semarang.
- Tim Peneliti Universitas Negeri Sebelas Maret. 1982. *Sejarah Dan Hari Jadi Kabupaten Boyolali*. Boyolali: WBC Boyolali.
- Nugrahani, R., & Wibawanto, W. (2017). Framing Islamic History through Interactive Game (Case Study: Ibn Battuta Games). *KnE Social Sciences*, 292-302.
- Widagdo, P. B. (2018). Penyajian Pameran Museum melalui Realitas Maya. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 12(1), 9-16.
- Supatmo, S. (2015). Screen Printing Dalam Industri Grafika Pada Era Digital. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 9(2), 105-116.