



Eduarts: Journal of Arts Education

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

PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA RAKYAT ASAL MULA TERBENTUKNYA DAERAH GUNUNGPATI KOTA SEMARANG SEBAGAI MEDIA PENYAMPAI PESAN MORAL BAGI GENERASI MUDA

Maghfur Imam Abdul Majid[✉], Syakir, Mujiyono

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juni 2020

Disetujui Juli 2020

Dipublikasikan September 2020

Keywords:

Ilustrasi, Cerita Rakyat,
Gunungpati.

Abstrak

Kota Semarang memiliki warisan budaya kekayaan sastra. Salah satunya adalah cerita rakyat yang menceritakan asal usul daerah Gunungpati. Namun masih banyak orang yang tidak mengenal adanya cerita rakyat tersebut. Padahal di dalam sejarah cerita rakyat Gunungpati memiliki potensi dan kandungan nilai budaya yang tinggi. Jika hal ini dibiarkan begitu saja maka lama-kelamaan punah. Perlu adanya suatu media yang dapat memperkenalkan, mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam cerita rakyat Gunungpati melalui visualisasi yang lebih menarik, modern dan imajinatif. Penulis merepresentasikan cerita rakyat ke dalam pembuatan sebuah ilustrasi buku. Proses pembuatan ilustrasi buku menggunakan perpaduan teknik manual dan digital. Bahan yang digunakan penulis dalam proses pembuatan karya ilustrasi berupa kertas jenis *aquarel* 200gsm dengan pendekatan secara realistik. Visualisasi berupa penerjemahan narasi dan teks menjadi ilustrasi yang banyak menggambarkan beberapa figur, hewan, tokoh dan atribut Jawa dengan *setting* tempo dahulu dengan cat air secara transparan dan plakat. Penulis telah menghasilkan 13 karya ilustrasi berukuran A2. Serta hasil akhir berupa *dummy* buku ilustrasi Cerita Rakyat dengan jumlah 30 halaman. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menjadi media penyampai pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat Gunungpati serta menjadi sebuah sumber edukasi visual yang menarik, sehingga mampu menarik minat khususnya generasi muda untuk lebih peka dan menghargai serta melestarikan warisan budaya setempat dari para pendahulu.

Abstract

The city of Semarang has a rich cultural heritage. One of them is a folklore that tells the origin of the Gunungpati area. But there are still many people who do not recognize the existence of these folklore. Whereas in the history of Gunungpati folklore it has high potential and cultural value content. If this is left unchecked, it will eventually become extinct. There is a need for a media that can introduce, perpetuate and convey the messages contained in Gunungpati folklore through more interesting, modern and imaginative visualizations. The author represents folklore in making a book illustration. The process of making book illustrations uses a combination of manual and digital techniques. The material used by the author in the process of making illustration works in the form of 200 gsm aquarel paper with a realistic approach. Visualization in the form of translating narration and text into illustrations that illustrate several figures, animals, figures and attributes of Java with the past settings with transparent watercolors and placards. The author has produced 13 A2 sized illustrations. As well as the final result in the form of a dummy illustrated Folk Story book with a total of 30 pages. Through this design it is hoped that it can become a medium for delivering moral messages contained in Gunungpati folklore as well as being a source of education with interesting visuals, so as to attract the interest of young people in particular to be more sensitive and respectful and preserving the local cultural heritage and their predecessors.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: nawang@gmail.com

ISSN 2252-6625

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia merupakan negara yang kaya akan ragam budaya dan memiliki sejarah maupun peninggalan dan kekayaan sastra termasuk cerita rakyat, legenda maupun asal-usul terbentuknya sebuah daerah. Cerita Rakyat di Indonesia jumlahnya sangat banyak bahkan di setiap kota atau daerah mempunyai cerita rakyat masing-masing. Cerita rakyat memiliki potensi dan peran sebagai kekayaan budaya, beragam cerita rakyat memiliki kandungan nilai pendidikan yang tinggi, dengan cerita rakyat orang dapat mengetahui sejarah, peristiwa yang terjadi, pengalaman dan pandangan hidup dan mengambil segala aspek nilai yang terkandung didalamnya sebagai pembelajaran di kehidupan mendatang. Cerita rakyat secara pengertian menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah sastra cerita dari zaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat dan diwariskan secara lisan (Alwi dkk ,2003).

Dari sisi sejarah dokumentatif yang bersumber dari buku berjudul Sejarah Pati (Ahmadi, 2013) terdapat sebuah kisah di Kota Semarang yang menceritakan asal usul daerah Gunungpati yang memiliki nilai pendidikan dan pesan-pesan moral yang bermanfaat dan berguna sebagai teladan dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Namun, di jaman yang terus berkembang, ternyata masih banyak anak-anak muda Kota Semarang dan daerah Gunungpati yang justru tidak mengetahui tentang cerita berdirinya daerah tempat tinggalnya sendiri. Padahal jika mau mempelajari dan mengapresiasi, cerita rakyat Gunungpati tidak kalah menariknya dari cerita daerah lain. Kurangnya kesadaran masyarakat khususnya generasi muda di Semarang untuk mempelajari dan melestarikan sejarah maupun cerita rakyat yang ada di Kota Semarang akan sangat mempengaruhi sikap dalam kehidupan mendatang. Jika hal ini dibiarkan begitu saja maka lama-kelamaan generasi penerus di Kota Semarang pada masa yang akan datang akan mengalami ketidaktauhan sejarah. Oleh karena itu, perlu adanya suatu media yang tepat untuk dapat memperkenalkan, mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam cerita rakyat Gunungpati melalui visualisasi yang lebih menarik, modern dan imajinatif. Sebab media yang bersifat visual lebih menarik dan efektif dalam upaya bentuk penyampaian nilai-nilai budaya yang bersifat apresiatif (Pratiwinindya, 2019)

Media yang tepat untuk mengemas cerita rakyat adalah gambar ilustrasi. Pearsall (dalam Mujiyono dan Syakir, 2007) memberi batasan gambar berasal dari istilah bahasa Inggris *drawing* yang jika diterjemahkan adalah seni menghadirkan obyek atau bentuk dengan garis dan bayangan. Menurut *Webstion New Compact Format Dictionary* dalam (Muhammad, 2006) dikemukakan

bahwa istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang.

Bahkan menurut Biggs (dalam Salam, 2017) Ilustrasi tidak berdiri sendiri sebagaimana halnya dengan lukisan, ia senantiasa berhubungan dengan sesuatu yang lain yaitu ide yang tertulis. Sebuah ilustrasi haruslah menampakkan secara visual sesuatu yang telah dinyatakan dengan kata-kata, ini menuntut adanya sebuah grafis yang memiliki sifat menguraikan dari sebuah gambar, terlepas dari sifatnya sebagai sebuah hiasan.

Jaman sekarang hampir semua aspek kehidupan memerlukan ilustrasi karena fungsi dasarnya yang dapat menerangkan dan memperjelas. Kehadiran ilustrasi dalam sebuah teks atau cerita menjadikan cerita lebih menarik. Hal ini disebabkan kemampuan gambar di dalamnya yang bisa menceritakan sesuatu yang lebih dan menembus batas penyampaian dari sekadar kata-kata. Ilustrasi cerita mampu menggambarkan sebuah kejadian atau ide, baik berupa fakta maupun bersifat imajinatif agar mudah dicerna atau dipahami pembaca. Sekarang ini banyak illustrator yang menggunakan bantuan teknologi dalam pembuatan karya ilustrasi secara digital. Namun, pembuatan karya ilustrasi dengan teknik manual tetap memiliki kelebihan, keistimewaan serta kepuasan tersendiri bagi masing-masing illustrator. Adapun alasan mengapa memilih untuk menggunakan teknik manual antara laingambar yang dihasilkan berkarakter sesuai dengan kepribadian ilustrator, lebih memberikan kesan artistik serta keahlian menggambar lebih diutamakan dan tidak bisa diduplikat keaslian atau orisinalitas karya lebih terjamin.

Proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan karya ilustrasi buku cerita asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang. Serta sebagai media penyampaian pesan moral bagi masyarakat dan berfungsi sebagai pengingat serta dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran sejarah.

METODE BERKARYA

Media Berkarya

Media dalam pembuatan karya terbagi menjadi 2 macam, yaitu bahan dan alat berkarya. Bahan yang digunakan penulis untuk membuat karya ialah kertas *aquarel* berukuran A2 (420x594mm) dan cat air merek Sakura dan Pentel. Karena kertas *aquarel* ini memiliki daya resap yang sangat tinggi, sangat cocok apabila dipadukan dengan pendekatan cat air dengan teknik transparan dan beberapa plakat.

Alat-alat yang digunakan penulis dalam proses pembuatan karya adalah sebagai berikut: (1) pensil, (2) karet penghapus, (3) kuas *brush*, (4)

pallet, (5) bolpoint, (6) pensil warna Faber Castell watercolour, (7) Scanner, (8) Kain Lap, (9) Laptop,(10) *Software Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator* untuk melakukan *editing layout* buku ilustrasi.

Teknik Berkarya

Teknik berkarya ilustrasi buku cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah Gunungpati menggunakan perpaduan teknik manual dan digital. Mulai dari pembuatan sketsa *layout* dan ilustrasi yang akan diterapkan dengan menggunakan pensil di atas kertas, dan membuat *master image* divisualisasikan secara manual di kertas canson pewarnaan secara manual menggunakan cat air menggunakan teknik sapuan kuas (*brush Stroke*) secara transparan dan teknik plakat. Setelah gambar master selesai selanjutnya mentransfer gambar tersebut ke dalam komputer dengan *scanner* atau menggunakan teknik foto. Setelah ditransfer barulah disusun menjadi sebuah kesatuan dalam sebuah ilustrasi buku cerita.

Prosedur Berkarya

Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan penulis untuk membuat gambar ilustrasi diperoleh dari berbagai referensi mulai dari berbagai buku ilustrasi dan komik, cerita, film, video, drama diolah sedemikian dalam pembuatan karya ilustrasi cerita. Kepakaan trik-trik visual secara intuitif tersebut tentunya merupakan endapan pengalaman artistik dan estetik sang ilustrator selama berkarya (Mujiyono, 2019)

Sedangkan data teks untuk narasi dan cerita diperoleh dari referensi buku atau catatan-catatan terkait cerita asal mula terbentuknya daerah Gunungpati, buku yang digunakan antara lain, buku berjudul “Sejarah Pati” (Ahmadi, 2013) Babad Tanah Jawi (Abimanyu, 2013) maupun wawancara langsung salah satunya juru kunci makam Adipati Wijayakusuma yaitu bapak Turman dan beberapa sesepuh di daerah Gunungpati.

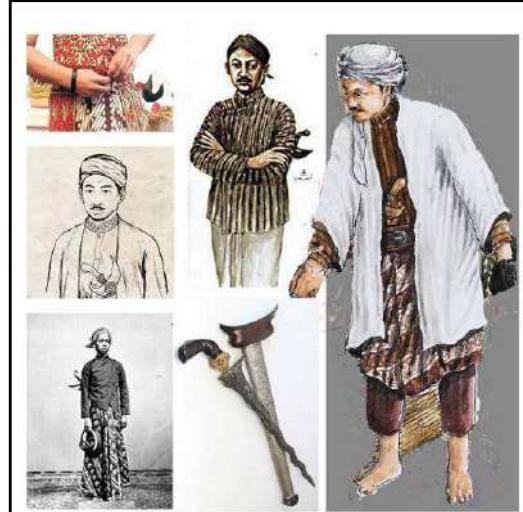
Perancangan Konten Ilustrasi

Proses dalam tahap ini adalah merancang konten yang akan divisualisasikan dalam ilustrasi cerita, meliputi merancang bentuk buku, menentukan karakteristik gambar ilustrasi yang akan digunakan serta memilih fragmen dari cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah Gunungpati yang nantinya akan diterapkan sebagai ilustrasi dalam ilustrasi buku cerita rakyat, dan memilih tipografi yang sesuai untuk narasi mengenai isi cerita, serta merancang unsur-unsur visual lain yang akan diterapkan dalam ilustrasi buku cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang. Seorang ilustrator dalam memvisualisasikan karya akan terinspirasi dari

realitas. Ilustrator bukan memproduksi melainkan mencipta karya. Mencipta mengharuskan adanya kreativitas berupa pembaharuan simbol bukan sekadar mengopi atau meniru secara berulang-ulang(Mujiyono, 2009).

Penggambaran Karakter

Pada tahap ini adalah tahap memvisualisasikan tokoh yang akan diangkat dari cerita asal mula terbentuknya daerah Gunungpati dengan mengacu pada ciri-ciri khusus yang dimiliki dan mengacu pada data yang diperoleh dan dari berbagai referensi dari internet dan buku.



Gambar 1. Desain Karakter

Setelah karakter dibuat langkah selanjutnya adalah membuat naskah papan cerita *Storyboard* disusun berurutan sesuai dengan naskah/*storyline*, *Storyboard* digunakan sebagai panduan dan acuan dalam pembuatan setiap fragmen ilustrasi cerita dalam bentuk urutan dan menjadi buku



Gambar 2. *Storyboard*

1. Tahap sket

Penulis membuat sket dengan pensil 2B secara langsung pada bidang kertas melalui pendekatan garis gestural tipis mengacu pada beberapa objek foto (referensi) yang dipadukan menjadi satu.

2. Tahap Pewarnaan

Setalah sketsa final dan dipindah ke media kertas *canson*, selanjutnya masuk dalam tahap pewarnaan, pewarnaan secara manual dilakukan dengan menggunakan cat air atau *watercolour* serta perpaduan media lainnya seperti pensil warna dan *gelpen*.



Gambar 3. Pewarnaan

Proses Pengelolaan Akhir (*Finishing*)

Karya gambar yang telah selesai dikerjakan kemudian ditransfer ke digital dan membuat layout buku hingga menjadi hasil akhir sebuah *dummy* buku ilustrasi.

Penyajian Karya

Untuk memenuhi standar tatanan layak pamer pada karya seni gambar penulis melakukan penambahan bingkai dan *passe partout* yang disesuaikan dengan ukuran gambar.



Gambar 4. Penyajian Karya

PEMBAHASAN KARYA Cover Depan dan Belakang Karya 1



Gambar 5. Karya 1

Judul	: <i>Adipati Wasis Wijayakusuma</i>
Ukuran Karya	: 60x40cm
Alat dan Bahan	: cat air pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: Sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

Karya ini secara keseluruhan menceritakan mengenai kehidupan tokoh utama yaitu Adipati Wasis Jayakusuma yang merupakan seorang pemimpin di daerah Pati, dibawah kepemimpinannya rakyat hidup tenram, aman dan makmur. Ilustrasi ini menggambarkan adegan mengenai kunjungan Adipati ke sebuah desa dan kedekatan Adipati dengan rakyat.

Sudah sewajarnya jika rakyat menyambut kedatangan dengan rasa bahagia dan penuh hormat karena pemimpin yang dicintai datang mengunjungi. Meskipun kedatangan Adipati ke desa dikawal oleh prajurit dibelakangnya tidak ada ekspresi tegang maupun ketakutan yang terlihat selain ekspresi bahagia di wajah rakyat. Mulai dari anak-anak sampai orang tua semuanya antusias berkumpul atas datangnya Adipati. Berbagai macam ungkapan dan beragam cara penyambutan membuat suasana yang tercipta di adegan ini penuh dengan kehormatan dan kasih sayang.

Karya 2



Gambar 6. Karya 2

Judul	: <i>Panembahan Senapati</i>
Ukuran Karya	: 60x40cm
Alat dan Bahan	: cat air pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: Sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

Karya ini secara keseluruhan menceritakan mengenai hubungan antara tokoh utama yaitu Adipati Wasis Wijayakusuma dengan tokoh Raden Sutawijaya yang menjadi kakak iparnya setelah memperistri kakak kandung Adipati Wasis Wijayakusuma yaitu Rara Sari. Raden Sutawijaya menjadi seorang raja Mataram setelah mengantikan kedudukan ayahnya yaitu Ki Ageng Pamanahan dan memiliki gelar Panembahan Senapati. Dalam karya ini menggambarkan mengenai pernikahan antara Raden Sutawijaya

atau Panembahan Senapati dengan kakak Adipati yaitu Rara Sari. Pernikahan ini terjadi karena pada saat itu wilayah Pati dengan kepemimpinan Ayah Adipati dan Rara Sari yaitu Ki Ageng Penjawi kedudukannya sederajat dengan Mataram.

Karya 3



Gambar 7. Karya 3

Judul	: <i>Perang Pati dan Madiun</i>
Ukuran Karya	: 60x40cm
Alat dan Bahan	: cat air pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: Sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

Karya ini secara keseluruhan menceritakan mengenai perperangan antara Pati melawan Madiun. Dalam karya ini menggambarkan mengenai kemenangan Adipati Wasis Wijayakusuma atas Madiun dan berhentinya perperangan karena Adipati Wasis Wijayakusuma membuat Madiun menyerah. Perperangan ini terjadi karena Adipati diminta Panembahan Senapati sebagai kakak ipar sekaligus sebagai raja Mataram untuk membantu menaklukkan Madiun.

Karya 4



Gambar 8. Karya 4

Judul	: <i>Rara Ayu Merayu</i>
Ukuran Karya	: 60x40cm
Alat dan Bahan	: cat air pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: Sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

Karya ini secara keseluruhan menceritakan munculnya konflik dari tokoh utama pada cerita yaitu perdebatan antara Adipati Wasis Wijayakusuma dengan Panembahan Senapati atas penolakan dari pembebasan Rara Ayu Retno Dumilah dari tawanan. Ini terjadi ketika Adipati Wasis Wijaya Kusuma pergi ke Mataram dan bertemu Panembahan Senapati dan hendak menyerahkan harta rampasan atas menangnya perperangan Pati melawan Madiun termasuk putri boyongan Rara Ayu Retno Dumilah yang dijadikan tahanan karena dianggap berbahaya.

Namun, yang terjadi adalah Rara Ayu merayu Panembahan Senapati untuk dibebaskan dan ini ditentang oleh Adipati Wasis Wijayakusuma berdasarkan pendapat Adipati yang menganggap bahwa perempuan ini berbahaya setelah mengetahui sifat aslinya karena sudah pernah berperang dengannya, namun apa daya meski sudah dijelaskan oleh Adipati seperti apa Rara Ayu, Panembahan Senapati tetap membebaskannya dan Adipati pun pergi dengan perasaan khawatir dengan kakak kandungnya yang merupakan istri dari Panembahan Senapati.

Karya 5



Gambar 9. Karya 5

Judul	: <i>Juru Taman</i>
Ukuran Karya	: 60x40cm
Alat dan Bahan	: cat air pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: Sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

Karya ini secara keseluruhan menceritakan pengenalan tokoh baru dalam cerita yaitu Juru Taman yang merupakan seekor kuda kesayangan Adipati Wasis Wijayakusuma. Serta pertemuan antara Adipati Wasis Wijayakusuma dengan Panembahan Senapati setelah diminta untuk berkunjung ke Mataram. Bagian ini merupakan munculnya konflik kedua pada cerita rakyat asal mula Gunungpati yaitu dimintanya kuda kesayangan Adipati Wasis Wijayakusuma yang bernama Juru Taman oleh Panembahan Senapati dan ingin ditukar dengan sapi peliharaan miliknya yang dinamai sapi Pragola. Meskipun Adipati sangat mencintai Juru Taman namun Adipati

mengikhlaskan kudanya untuk diserahkan ke Panembahan Senapati karena merupakan kakak iparnya.

Karya 6

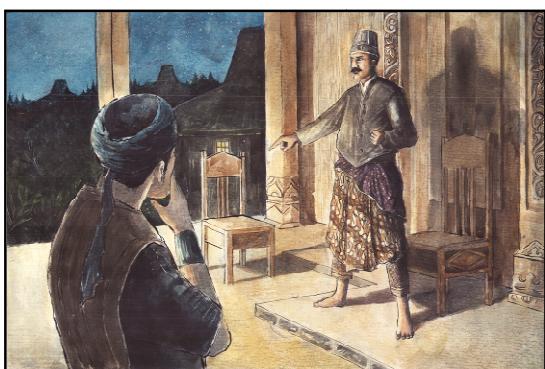


Gambar 10. Karya 6

Judul	: <i>Adipati Pragola I</i>
Ukuran Karya	: 60x40cm
Alat dan Bahan	: cat air pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: Sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

Pada dasarnya secara keseluruhan karya ini menceritakan interaksi Adipati Wasis Wijayakusuma dengan seekor sapi yang akan menjadi tunggangannya. Serta bagaimana Adipati Wasis Wijayakusuma mendapatkan julukan baru yaitu Adipati Pragola I yang disebabkan setelah kuda kesayangan Adipati yang bernama Juru Taman diminta oleh Panembahan Senapati dan sebagai gantinya Panembahan Senapati memberikan seekor sapi bernama pragola. Selain itu bertambahnya konflik setelah Adipati yang kaget akan kabar bahwa putri boyongan dari Madiun yang bernama Rara Ayu Retno Dumilah dijadikan garwa prameswari oleh Panembahan Senapati, meskipun menyediakan namun Adipati berusaha menahan emosi dan bersabar atas kejadian tersebut dan berusaha mengikhlasannya.

Karya 7

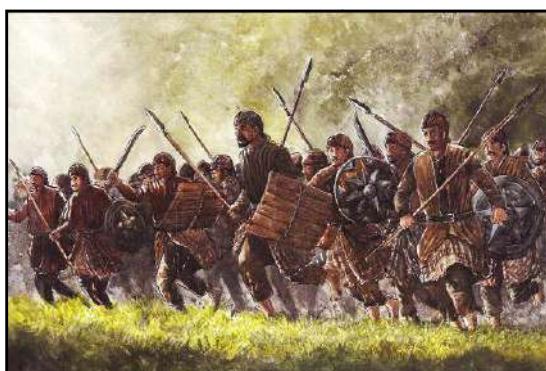


Gambar 11. Karya 7

Judul	: <i>Pasowanan</i>
Ukuran Karya	: 60x40cm
Alat dan Bahan	: cat air pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: Sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

Pada dasarnya karya "Pasowanan" menceritakan mengenai sebuah pasowanan yang merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Jawa "sowan" yang berarti mengunjungi atau menemui maka secara bahasa Indonesia dapat diartikan adalah undangan untuk berkunjung dan secara kesimpulan dapat diartikan sebagai undangan perkumpulan yang diadakan oleh Panembahan Senapati di Mataram yang ditujukan kepada para adipati untuk mengukur kesetiaannya terhadap rajanya, namun Adipati Wasis Wijayakusuma tidak hadir karena merasa Pati bukanlah bawahan dari Mataram serta mengingat ikatan asli yang masih merupakan keluarga dan kedudukan yang setara. Namun Panembahan Senapai berpikir sebaliknya dan menganggap ketidakhadiran merupakan sebuah bentuk dari pembangkangan Adipati kepada seorang raja, ditambah adanya laporan yang mengatakan bahwa Pati ingin memberontak Mataram. Mendengar hal tersebut Panembahan Senapati merasa murka dan memerintahkan untuk menggempur Pati secara sepihak, fragmen ini mernjadi sebuah puncak konflik dari cerita antara tokoh Adipati Wasis Wijayakusuma dengan Panembahan Senapati.

Karya 8



Gambar 12. Karya 8

Judul	: <i>Mataram Menyerang</i>
Ukuran Karya	: 60x40cm
Alat dan Bahan	: cat air pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: Sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

Pada dasarnya ilustrasi "Mataram Menyerang" menceritakan mengenai ribuan prajurit dari Mataram yang berangkat menuju Pati untuk menggempur Pati serta mengalahkan Adipati Wasis Wijayakusuma atas perintah Panembahan Senapati setelah Adipati Wasis Wijayakusuma

diangap membangkang dan memberontak karena tidak menghadiri pasowanan yang diadakan di Mataram.

Karya 9



Gambar 13. Karya 9

Judul	: <i>Penguasa Sementara</i>
Ukuran Karya	: 60x40cm
Alat dan Bahan	: cat air pada kertas <i>quarel</i>
Teknik	: Sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

Secara keseluruhan ilustrasi "Penguasa Sementara" menceritakan tentang adegan saat Adipati Wasis Wijayakusuma mendengar kabar Mataram yang akan menyerang maka beliau mengumpulkan para punggawa dan pembesar di pendapa Kabupaten untuk menyusun strategi dalam menghadapi Mataram, selain itu Adipati Wasis Wijayakusuma sekaligus menyerahkan kekuasaan pemerintahan Pati kepada Pati panjaringan karena Adipati akan ikut serta berperang dengan maksud ingin bertemu dan perang tanding dengan Panembahan Senapati sendiri.

Karya 10



Gambar 14. Karya 10

Judul	: <i>Medan Perang</i>
Ukuran Karya	: 60x40cm
Alat dan Bahan	: cat air pada kertas <i>quarel</i>
Teknik	: Sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

Secara keseluruhan ilustrasi "Medan Perang" menceritakan mengenai ikon pada cerita ini, tokoh utama yaitu Adipati Wasis Wijayakusuma dengan sapi tunggangannya yang bernama Pragola Pati, selain sebagai identitas ilustrasi ini menggambarkan tentang adegan peperangan Pati dengan Mataram, meskipun jumlah prajurit Mataram lebih unggul namun Pati lebih menguasai medan peperangan, tombak, panah, saling berkelebat dan berterbangan namun Pati berhasil memenangkan peperangan hingga prajurit Mataram mundur dan pasukan Pati serta Adipati tetap mengejar.

Meskipun perang identik dengan kekerasan dan kekejaman namun penggambaran perang pada karya ini tidak mengandung unsur kekerasan seperti adegan melukai atau penggambaran darah serta pembunuhan ini dikarenakan pesan yang ingin disampaikan oleh ilustrator yang bermaksud menjelaskan tentang adegan kemenangan dalam perang dan yang ingin disampaikan ilustrator adalah bahwa keadaan yang tergambaran adalah Adipati mencoba menghentikan dan mempertahankan keutuhan wilayah pati meskipun harus berperang.

Karya 11



Gambar 15. Karya 11

Judul	: <i>Jiwa Kesatria</i>
Ukuran Karya	: 60x40cm
Alat dan Bahan	: cat air pada kertas <i>quarel</i>
Teknik	: Sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

Secara keseluruhan ilustrasi "Jiwa Kesatria" menceritakan mengenai pengejaran dan perburuan Adipati Wasis Wijayakusuma beserta pasukan Pati terhadap pasukan Mataram setelah melarikan diri hingga akhirnya sampai pada perbatasan tepatnya di sekitar sungai Dengkong hingga akhirnya para prajurit Mataram sudah melewati perbatasan dan meninggalkan wilayah Pati Adipati memerintahkan untuk berhenti melakukan pengejaran karena teringat amanat sang guru Ki Ajar Pulo Upih yang

menyatakan bahwa jiwa atau sifat kesatria tidak mengganggu orang lain tetapi kalau diganggu harus berani melawannya karena sebenarnya yang ingin dilawan Adipati Pragola Pati adalah Panembahan Senapati sendiri bukanlah prajurit Mataram.

Karya 12

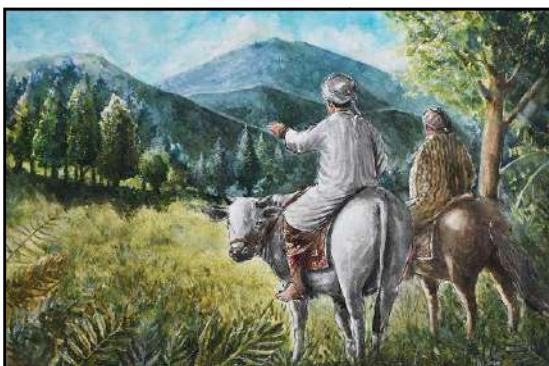


Gambar 16. Karya 12

Judul	: <i>Penantian</i>
Ukuran Karya	: 60x40cm
Alat dan Bahan	: cat air pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: Sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

Secara keseluruhan ilustrasi “Penantian” menceritakan mengenai Penantian Adipati Wasis Wijayakusuma atas kedatangan Panembahan Senapati yang tidak muncul dan Adipati Wasis Wijayakusuma yang akan disebut sebagai Adipati Pragola Pati menarik diri di bukit gunung Ungaran sambil menanti kedatangan Panembahan Senapati untuk duel satu lawan satu dan menunggu untuk bersiap-siap apabila Mataram menyerang kembali. Hingga salah satu pengawal menyampaikan usul bahwa sebaiknya Adipati berkenan pulang ke Pati, namun ditolak karena Adipati menganggap kalau sudah maju perang hanya ada dua semboyan yaitu menang atau pulang tinggal nama.

Karya 13



Gambar 17. Karya 13

Judul	: <i>Gunungpati</i>
Ukuran Karya	: 60x40cm
Alat dan Bahan	: cat air pada kertas <i>aquarel</i>
Teknik	: Sapuan kuas <i>brush stroke</i>
Tahun	: 2019

Secara keseluruhan ilustrasi “Gunungpati” menceritakan mengenai Pragolapati atau Adipati Wasis Wijayakusuma yang akhirnya tidak pulang ke Pati dan ketika perjalanan sampai pada sebuah pegunungan dan memutuskan untuk mendirikan pesanggrahan dan menamai daerah tersebut dengan nama Gunungpati yang diambil dari kata gunung karena merupakan daerah pegunungan dan kata Pati yang merupakan namanya sendiri karena memiliki sebutan kyai Pati, maka terbentuklah daerah Gunungpati menjadi sebuah tempat pesanggrahan dan Kyai Pati sebagai orang yang dikenal membuka daerah ini, hingga terbentuk daerah kecil seperti *sikrangkeng*, *magersari ngabejan* dan *kliwonan* di daerah tersebut dan masih ada sampai sekarang .selain itu adegan ini merupakan puncak cerita dan menjadi akhir dari cerita rakyat Gunungpati.

Pesan Moral yang Terkandung dalam Cerita Rakyat Asal Mula Terbentuknya Daerah Gunungpati Kota Semarang

Dalam Cerita Asal usul terbentuknya Gunungpati yang bersumber dari buku berjudul “Sejarah Pati” (Ahmadi:2013) banyak pesan moral yang dapat diperoleh dan patut dicontoh untuk dijadikan pelajaran. Diantaranya adalah Perilaku ini dicerminkan ketika Adipati Wasis Wijayakusuma atau Pragola I diminta kuda kesayangannya dan ditukar dengan sapi pragola, serta diminta untuk menyerahkan putri boyongan dari Madiun adapula kebijaksanaan. Perilaku ini dicerminkan ketika Adipati Wasis Wijayakusuma dalam menjalani kehidupan sehari hari sebagai pemimpin Pati dan ketika berperang melawan Madiun yang memilih untuk membuat pasukan Madiun menyerah daripada menghabisnya,. Pada setiap konflik yang terjadi tersirat beberapa cara penyelesaian masalah yang digambarkan pada tokoh Adipati Wasis Wijayakusuma dan salah satunya adalah Musyawarah Ini dicerminkan ketika mataram menyerang Pati yang dilakukan Adipati tidaklah gegabah dalam mengambil keputusan melainkan menyuruh semua petinggi dan pemimpin berkumpul di pendopo kadipaten untuk membicarakan hal tersebut secara musyawarah sebelum bertindak.

Adapun contoh pesan moral lain yang dapat diambil setelah melihat cerita ini adalah tentang kerukunan yang merupakan kondisi untuk melepaskan kepentingan sendiri demi kepentingan bersama yang dilandasi kasih sayang serta peduli sesama demi menjaga hubungan tetap baik.

Perilaku ini dicerminkan ketika saat Putri Boyongan Rara Ayu Retno Dumilah dibebaskan Panembahan Senapati meskipun Adipati tidak setuju dia tetap rela membebaskan karena Panembahan Senapati merupakan kakak iparnya sendiri demi kerukunan dan kebersamaan. Meskipun Adipati mengalami berbagai cobaan namun Adipati menggambarkan pesan mengenai teguh pendirian yang merupakan sifat mempercayai dan meyakini bahwasanya yang dilakukan telah benar dan mempertahankan kebenaran tersebut meskipun banyak rintangan.

Dalam patriotisme terdapat sifat rela berkorban yang dapat diartikan bersedia mengorbankan dirinya bagi kepentingan orang lain, moral ini dicerminkan salah satunya ketika Adipati meninggalkan Pati untuk perang beliau sudah meninggalkan semua yang dimiliki mulai dari kedudukan harta demi kemerdekaan rakyatnya dan mengorbankan dirinya untuk maju ke medan perang bersama pasukan. Pesan terakhir yang terkandung dalam penggambaran cerita rakyat Gunungpati dan direpresentasikan oleh tokoh Adipati Wasis Wijayakusuma adalah sikap waspada yang berarti berhati-hati, berjaga-jaga serta selalu awas dalam menjalani segala sesuatu. Pesan ini tercermin ketika Adipati Wasis Wijayakusuma berhenti mengejar pasukan Mataram dikarenakan teringat akan pesan gurunya mengenai apa makna ksatria yang sesungguhnya dan akhirnya memutuskan untuk menunggu. Adipati awas dengan keadaan dan tidak terhasut oleh suasana.

PENUTUP

Simpulan dalam proyek studi ini adalah sebagai berikut. Pertama, penulis berhasil membuat sebuah karya ilustrasi buku cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang. Karya yang dihasilkan sejumlah 13 karya ilustrasi berukuran A2 sebagai *master image* dengan teknik manual menggunakan cat air secara transparan dan plakat. Hasil akhir dari proyek studi ini adalah pembuatan karya dengan kolaborasi teknik manual dan digital menjadi sebuah *dummy* buku ilustrasi cerita rakyat dengan jumlah 30 Halaman. Kedua, pembuatan ilustrasi menggunakan pendekatan realistik. Visualisasi berupa penerjemahan narasi dan teks menjadi ilustrasi yang banyak menggambarkan figur, hewan, tokoh, dan atribut Jawa dengan *setting* tempo dahulu. Kolaborasi teknik manual dan digital dalam pembuatan proyek studi memberikan pengalaman bagi penulis bahwa meskipun karya utama menggunakan teknik manual yang terkesan *jadul* dan memakan waktu lama namun dengan penambahan teknik digital dalam proses selanjutnya dapat memperkuat hasil akhir yang maksimal. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menjadi media penyampaian pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat

Gunungpati serta menjadi sebuah sumber edukasi dengan visualisasi yang lebih menarik. Sehingga mampu menarik minat khususnya generasi muda untuk lebih peka dan menghargai serta melestarikan warisan budaya setempat dan para pendahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soedjipto. 2013 . *Babad Tanah Jawi*. Yogyakarta: Laksana
- Ahmadi . 2013. *Sejarah Pati*. Pati: Kantor Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Pati
- Alwi,Hasan, dkk. 2003.*Tata bahasa Baku Bahasa Indonesia (Ediai Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka
- Muharrar, Syakir. 2006. *TinjauanSeni Ilustrasi*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Mujiyono dan Syakir. 2003. *Gambar 1*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Mujiyono.2009.“Presentasi Realitas dalam Karya Seni Rupa Murni”*Imajinasi*, Vol V(1), 177-186.
- 2019. “Kreativitas Penciptaan dan Penafsiran Simbolik Ilustrasi Editorial Harian Kompas”. *Imajinasi*, Vol XIII(1), 48-60.
- Pratiwinindya, R. A. 2019. “Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik” dalam Pembelajaran Apresiasi Batik bagi Siswa Sekolah Dasar”. *Imajinasi*.Vol 13(1), 35-46.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana I*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.