



Arty no 6 (1) 2017

## Arty: Journal of Visual Arts

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

### DESAIN ILUSTRASI BUKU LEGENDA GIRIKUSUMO MRANGGEN DEMAK

Ahmad Muttaqin✉ Rahina Nugrahani, Gunadi

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

#### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Des 2016

Disetujui Jan 2017

Dipublikasikan Jan 2017

*Keywords:*

**Perancangan Ilustrasi,  
Desain, Buku Cerita  
Rakyat**

#### Abstrak

Sebuah ilustrasi buku dibuat dengan maksud untuk merefleksikan isi dari sebuah buku. Kisah perjalanan Kyai Ageng Giri dalam membangun desa Girikusumo yang digunakan sebagai pusat pengembangan pengajaran agama Islam ini memiliki nilai moral yang berupa pesan religi yang kuat. Pesan ini dapat dijadikan suri tauladan yang baik bagi santri dan seluruh lapisan masyarakat. Sayangnya, cerita tersebut saat ini mulai luntur dikalangan santri dan masyarakat setempat. Tujuan proyek studi ini adalah menghasilkan rancangan ilustrasi buku Legenda Girikusumo. Perancangan ilustrasi buku Legenda Girikusumo disajikan dalam bentuk ilustrasi pada setiap halaman. Secara visual, konsep perancangan ilustrasi buku dibuat dengan menyesuaikan isi cerita yang mengangkat kisah Legenda Girikusumo. Sehingga terdapat satu kesatuan terhadap visual dengan isi cerita. Penelitian ini telah menghasilkan buku Legenda Girikusumo yang dapat merefleksikan isi dan dapat menyampaikan pesan nilai moral terhadap target audiens secara visual. Dilakukannya perancangan ilustrasi buku diharapkan dapat membentuk karakter secara visual cerita rakyat Legenda Girikusumo sehingga dapat meningkatkan kualitas *output* yang cerdas, berpengetahuan luas, berbudaya, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa.

#### Abstract

*This final project study is concerned with a design illustration book. The objective of this project is to reflect the book content of the journey kyai ageng giri in developing Girikusumo village. The village is a center of Islamic religion development that has moral value, firm religion message. This message can be a good model for moslem students and all of society. Unfortunately, the story of legend had out dated for local moslem students and the society. The purpose of this project is to get result that is design illustration Girikusumo legend book. The design of the legend Girikusumo illustration book is created in illustration form in every page. Visually, design illustration book concept was created which appropriate with the content of the story that was taken by the legend of Girikusumo story. Therefore, there is unity between visual and conten of story. This project study had produced. legenda Girikusumo illustration book which can reflect the content and deliver the message of moral value to target audience visually. By doing design illustration book was hoped can compose the character storytale of the legend Girikusumo. Moreover, it can increase the quality of output that smart, board knowledge, cultured, noble attitude, and religious.*

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: ahmad.muttaqin@gmail.com

ISSN 2252-7516  
E-ISSN 2721-8961

## PENDAHULUAN

Menurut Badan Pusat Statistik Propivisi Jawa Tengah (2014), Kabupaten Demak merupakan Kabupaten dengan jumlah pondok pesantren terbanyak ke-5 dan dengan jumlah santri terbanyak di Jawa Tengah. Di Demak terdapat 311 pondok pesantren dengan 65.355 santri. Keberadaan pondok pesantren penting untuk menciptakan kepribadian muslim yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia dan bermanfaat bagi masyarakat.

Salah satu pondok pesantren tertua di Demak adalah pondok pesantren Giri Kusumo. Pondok pesantren ini didirikan oleh Mbah Hadi yang masih keturunan dari Kyai Ageng Pandanaran II yaitu pada tahun 1868M. Setelah wafatnya Mbah Hadi pada tahun 1931M kepemimpinan pondok pesantren Giri Kusumo telah mengalami beberapa regenerasi di antaranya adalah kepemimpinan Mbah Zahid (1931M-1961M) dan KH. Muhammad Zuhri (1961M-1997M). Kemudian pada tahun 1997M kepemimpinan pesantren dilanjutkan oleh Kyai Munif Muhammad Zuhri. Pada saat inilah, Kyai Munif mencoba mencari format baru untuk mengembangkan pendidikan di lingkungan pesantren Girikusumo dengan mendirikan sebuah yayasan Kyai Ageng Giri dengan maksud membawahi lembaga-lembaga formal yang mengikuti program pemerintah. Hal ini didasarkan pada kebutuhan masyarakat akan formalitas dengan tidak meninggalkan ciri khas lembaga yang bernaung dibawah pesantren yaitu dominasi religiusitas kurikulum yang diterapkan di lembaga dibawah Yayasan. Nama Kyai Ageng Giri dipilih sebagai nama Yayasan karena untuk menghormati dan mengenang Mbah Hadi yang oleh masyarakat sekitar sering juga dipanggil dengan Kyai Ageng Giri.

Kisah perjalanan Kyai Ageng Giri dalam membangun desa Giri Kusumo yang digunakan sebagai pusat pengembangan pengajaran agama Islam ini memiliki nilai moral yang berupa pesan religi yang kuat. Pesan ini dapat dijadikan suri tauladan yang baik bagi santri dan seluruh lapisan masyarakat. Sayangnya, cerita tersebut saat ini mulai luntur dikalangan santri dan masyarakat setempat.

Cerita rakyat merupakan potensi budaya lokal warisan leluhur yang disampaikan secara turun temurun. Cerita rakyat memiliki fungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau amanat yang mengandung budi pekerti yang dapat dilihat dari nilai moral yang terkandung pada cerita. Nilai-nilai tersebut dapat berupa kejujuran, kerukunan, dan percaya adanya Tuhan. Nilai-nilai ini merupakan budi pekerti luhur yang seharusnya dimiliki oleh manusia.

Berdasarkan pemaparan diatas, Yayasan Kyai Ageng Giri memerlukan upaya untuk menghidupkan dan memperkenalkan kembali Legenda Giri Kusumo agar dapat dijadikan suri tauladan oleh santri dan generasi muda melalui media yang mudah diterima dan disukai. Media yang digunakan untuk mempopulerkan kembali Cerita Rakyat Legenda Giri Kusumo adalah buku ilustrasi. Pertimbangan pemilihan media ini adalah karena Yayasan Kyai Ageng Giri merupakan tempat pendidikan dan penyiaran agama Islam.

Buku ilustrasi cerita merupakan media yang sesuai sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas *output* yang cerdas, berpengetahuan luas, berbudaya, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa melalui pendidikan formal. Selain itu, buku ilustrasi merupakan media dengan daya penyampaian pesan yang mendalam (detail) dan dengan daya tarik visual yang dapat dijadikan sebagai penggambaran pesan yang ingin disampaikan (Syakir dan Mujiyono, 2007). Dengan menggunakan ilustrasi yang disertai dengan narasi singkat, menjadi keunggulan untuk menyampaikan nilai dan pesan moral dari kisah Legenda Girikusumo kepada santri dan masyarakat sekitar. Dengan adanya ilustrasi, pembaca dapat menangkap suasana yang muncul dalam latar tempat ataupun waktu dimana cerita berjalan.

Di satu sisi, ilustrasi memakan banyak biaya dalam proses cetak. Namun hal ini dapat diantisipasi dengan menambah jumlah buku yang dicetak. Semakin banyak jumlah buku yang dicetak tentu akan mengurangi biaya produksi apalagi saat ini banyak percetakan yang menawarkan paket penerbitan dengan harga yang murah. Dengan demikian, pemilihan

ilustrasi buku dapat menjadi alternatif sebagai media untuk mempopulerkan kembali cerita rakyat Legenda Girikusumo.

Ilustrasi merupakan salah satu dari cabang ilmu Desain Komunikasi Visual. Menurut Mayer dalam Muharrar (2003:2) mendeskripsikan ilustrasi sebagai gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut.

Menurut Vardell (2008:57) menganjurkan, ilustrasi dalam sebuah buku harus dapat membangun sebuah apresiasi dari nilai keindahan dan estetika, memancing interpretasi dan imajinasi, dan mendorong pembaca untuk berpartisipasi dalam cerita.

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan ilustrasi buku Legenda Girikusumo Mranggen Demak. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media yang dapat memberikan kesadaran kepada masyarakat untuk menjaga budaya lokal, memetik pelajaran dan nilai moral dari kisah Legenda Giri Kusumo Mranggen Demak.

#### METODE BERKARYA

Dalam proses pembuatan karya desain proyek studi ini, alat yang digunakan adalah alat tulis berupa pensil, penghapus dan *drawing pen*. Perangkat keras yang digunakan adalah *Laptop Lenovo G400s* dan *Scanner Epson L210*. Perangkat lunak yang digunakan adalah *Software Adobe Photoshop CS6*. Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya desain proyek studi ini adalah kertas *Sketch Book A4*, kertas *CTS*, kertas *Ivory 260 gram* dan staples. Dalam menghasilkan karya komunikasi visual, proyek studi ini dikerjakan dengan menggunakan teknik sket secara manual. Kemudian gambar-gambar tersebut diolah dengan *scanner* menjadi format *image* agar dapat diolah dalam proses editing.

Proses berkarya membutuhkan serangkaian tahapan yaitu, proses praproduksi dimulai dari observasi untuk mengumpulkan data sehingga diperoleh konsep cara menghadirkan produk desain buku ilustrasi yang sesuai dengan cerita aslinya, kemudian dilakukan pengolahan dan penulisan cerita.

Proses produksi terdiri dari pembuatan sket, proses *coloring* dan *editing*. Proses pascaproduksi yaitu penyajian karya ilustrasi legenda Girikusumo dikemas secara rapi menjadi buku ilustrasi yang dijilid dengan menggunakan kertas *Ivory 260 gram*. Selain itu, setiap bagian cerita akan dicetak dengan ukuran A3 untuk dipamerkan.

#### PEMBAHASAN

Pada bab ini dilaporkan seluruh karya yang dihasilkan beserta deskripsi dan analisis karya. Karya yang disajikan yaitu:

##### 1. Cover Buku



Cover depan buku cerita terdiri dari ilustrasi tokoh, suasana pantai, masjid, teks judul, dan logo penerbit. Pada cover depan digambarkan dengan bentuk visual berupa ilustrasi. *Center of interest* adalah tokoh-Mbah Hadi yang diciptakan dengan cara memisahkan objek dari kumpulan objek-objek lain atau disebut dengan isolasi objek. Karakter digambarkan dengan warna dan ekspresi yang berbeda menyesuaikan dengan karakter tokoh dalam cerita.

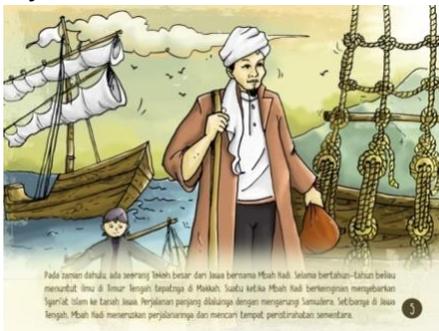
Keseimbangan yang digunakan dalam ilustrasi adalah asimetris. Irama *repetitive* diciptakan pada gambar tali kapal. Teks judul menggunakan jenis huruf *roman*, memberi kesan berwibawa untuk sebuah buku ilustrasi dengan tokoh utama seorang kyai dan *setting* yang kebanyakan di hutan. Teks judul menggunakan warna merah karena kontras dengan warna dasar sehingga dapat dibaca dengan baik. Teks nama penulis dan "seri dongen nusantara" menggunakan jenis huruf *serif* yang menambah kesan elegan.

Cover belakang terdiri atas paragraf sinopsis cerita sebagai objek yang mendominasi, judul buku, ilustrasi tokoh utama, identitas penerbit, logo penerbit, dan *barcode*. Warna dasar yang digunakan adalah kuning

semu sehingga tampak selaras dengan warna ilustrasi pada *cover* depan. Paragraf diletakkan paling kanan dengan font *DK The Cats Whiskers* karena memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi serta memiliki karakter yang sesuai dengan buku cerita. Identitas penerbit dan *barcode* diletakkan di bagian bawah sinopsis pada *cover* secara sejajar kanan dan kiri menyesuaikan letak paragraf dan ilustrasi. Logo penerbit dan judul diletakkan sejajar dibagian atas. Ilustrasi yang ditampilkan pada *cover* belakang diletakkan di bagian kiri agar seimbang dengan teks paragraf sinopsis.

Semua objek dalam tampilan *cover* depan maupun *cover* belakang menggunakan keseimbangan asimetris, keserasian dengan warna dan objek benda, dan irama repetitif. *Cover* buku digambarkan sesuai dengan isi yang terdapat pada cerita ilustrasi yaitu kisah perjalanan Mbah Hadi yang dimulai dari kedatangannya dengan menggunakan kapal sampai bertemu dengan beberapa tokoh lainnya.

## 2. Karya 1

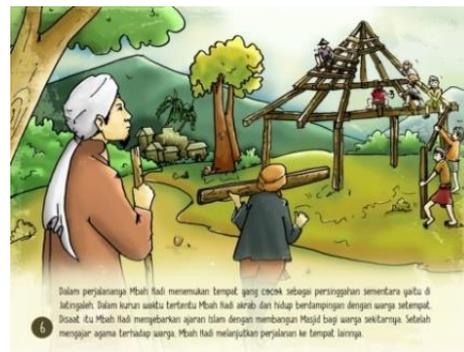


Ilustrasi pada halaman ini terdiri atas figur tokoh, kapal, dan suasana pantai. Mbah Hadi digambarkan lebih besar dari tokoh lainya untuk memberi penekanan atau *emphasis* sehingga terlihat lebih fokus dari objek lainya dan dapat menjadi *center of interest*. Disamping kanan dan kiri terdapat kapal agar memberi kesan bahwa *setting* berada di sebuah pantai. Gambar langit berwarna biru dan kuning gradasi jingga untuk memberi kesan sore hari. Keseimbangan pada ilustrasi ini adalah keseimbangan asimetris. Aspek irama repetitif tampak terasa pada penataan tali kapal. Di bagian bawah gambar terdapat teks cerita yang menceritakan gambar ilustrasi diatas. Teks

tersebut dibuat rata kanan kiri agar terlihat seimbang. Pada bagian kanan bawah terdapat nomor halaman yaitu halaman lima, merupakan urutan halaman setelah halaman judul, penerbit, kata pengantar dan daftar isi.

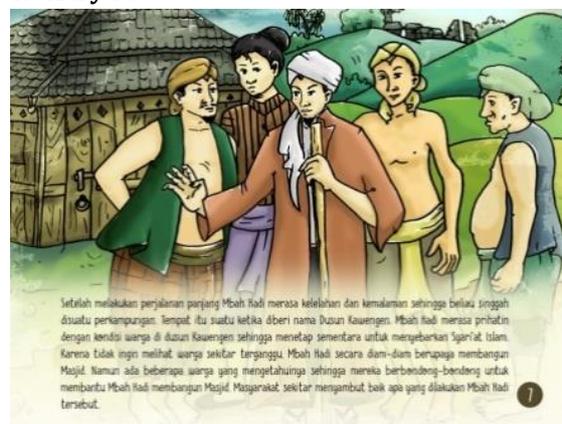
Cerita yang ditampilkan dalam ilustrasi ini adalah situasi kedatangan Mbah Hadi di Semarang setelah menempuh perjalanan jauh dari Timur Tengah dengan menggunakan kapal.

## 3. Karya 2



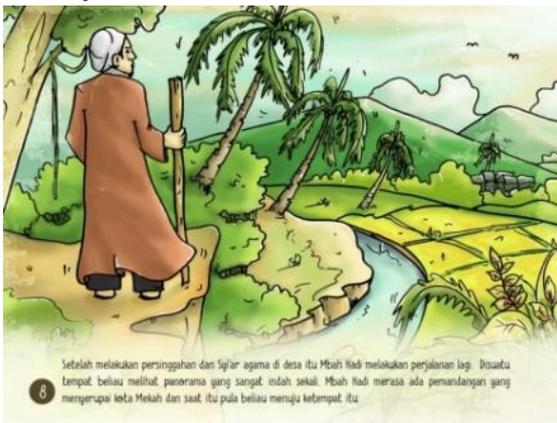
Ilustrasi ini terdiri atas figur Mbah Hadi, warga, pohon, gunung, dan rumah. Warna-warna yang digunakan cenderung cerah untuk mempresentasikan isi cerita, yaitu perasaan senang dalam proses pembangunan Masjid. Mbah Hadi digambarkan dengan ukuran yang lebih besar dari objek figur lainya untuk memberi penekanan atau *emphasis* pada ilustrasi. Keseimbangan pada ilustrasi adalah asimetris. Irama yang terdapat pada ilustrasi adalah oposisi arah yaitu pada perubahan ukuran figur. Ilustrasi pada karya dua menggambarkan isi cerita yaitu kegiatan yang dilakukan Mbah Hadi di Jatingaleh.

## 4. Karya 3



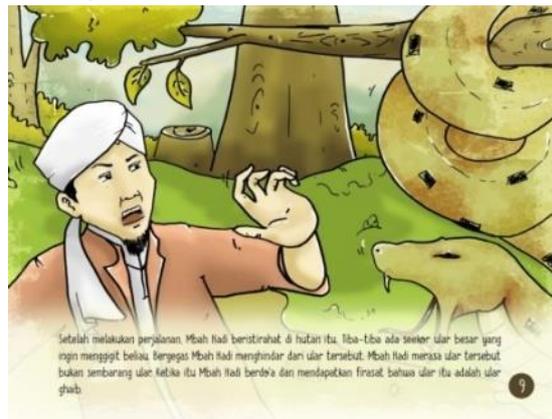
Ilustrasi ini terdiri atas tokoh Mbah Hadi dan beberapa warga yang sedang mengelilinginya. Di samping kiri terdapat bangunan berwarna coklat. Di bagian atas terdapat panorama perbukitan dengan warna kuning gradasi hijau. Tokoh Mbah Hadi diletakkan di tengah diantara kerumunan warga merupakan upaya penekanan atau *emphasis* sehingga perhatian akan lebih fokus atau dapat dikatakan menjadi *center of interest*. Keseimbangan pada ilustrasi ini adalah asimetris. Penggunaan warna gradasi pada panorama perbukitan menghasilkan irama yang dapat mengurangi rasa bosan terhadap suatu bentuk. Dalam ilustrasi karya ini menggambarkan situasi isi cerita yaitu suasana syi'ar yang dilakukan Mbah Hadi di Desa Kawengen.

#### 5. Karya 4



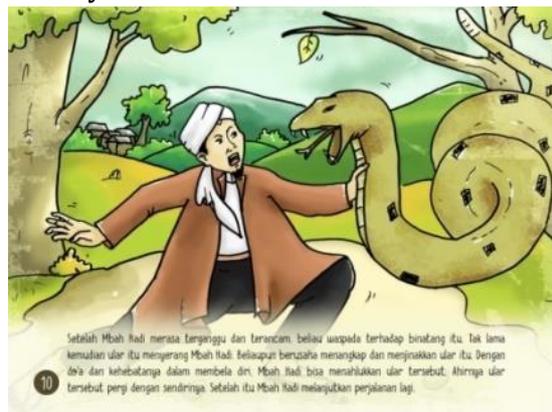
Pada karya ilustrasi yang ke empat ini hanya menampilkan figur Mbah Hadi dan panorama pemandangan. Warna yang digunakan didominasi oleh warna hijau, bertujuan untuk merepresentasikan keindahan alam. *Center of interest* pada ilustrasi ini adalah suasana pemandangan. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. Pengulangan pada penggambaran pohon kelapa dengan memberi variasi bentuk secara berurutan menciptakan sebuah irama yang dapat mengurangi kesan bosan terhadap bentuk. Pesan yang ingin disampaikan dalam ilustrasi ini sesuai dengan isi teks cerita, yaitu suasana saat Mbah Hadi menemukan panorama pemandangan yang indah.

#### 6. Karya 5



Dalam ilustrasi ini, figur Mbah Hadi ditampilkan dari kepala hingga perut menitik beratkan ekspresi wajah terkejut. Ular gaib digambarkan dengan posisi menggantung diatas dahan pohon dengan mulut menganga. Warna yang digunakan pada kulit ular adalah warna kuning kecokelatan untuk menggambarkan kesan berbisa. *Center of interest* pada ilustrasi ini adalah Mbah Hadi. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. Irama repetitif dalam ilustrasi ini diciptakan dengan penggambaran tekstur kulit ular yang ditampilkan di beberapa bagian. Dalam ilustrasi ini menggambarkan sebuah situasi pada saat Mbah Hadi terkejut dengan kedatangan ular secara tiba-tiba.

#### 7. Karya 6



Ilustrasi ini menggambarkan figur Mbah Hadi yang sedang memegang ular dan digambarkan secara utuh untuk menggambarkan gestur gerakan dalam membela diri. Pewarnaan dalam ilustrasi ini masih sama dengan ilustrasi pada karya sebelumnya. *Center of interest* pada karya

ilustrasi ini menekankan kejadian pada saat Mbah Hadi membela diri dari serangan ular. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. Irama repetitif dalam ilustrasi ini diciptakan dengan penggambaran tekstur kulit ular yang ditampilkan di beberapa bagian. Pesan dalam karya ilustrasi ini adalah menggambarkan suatu kejadian pada saat Mbah Hadi melawan dan menjinakkan ular gaib dengan kehebatannya dalam membela diri.

### 8. Karya 7



Dalam ilustrasi ini terdiri dari figur Mbah Hadi dan seorang warga. Kedua figur ini ditampilkan tidak utuh menitik beratkan ekspresi seorang warga yang datang kepada Mbah Hadi. *Center of interest* pada karya ilustrasi ini adalah Mbah Hadi. Keseimbangan yang digunakan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. Untuk mengurangi rasa bosan, irama diciptakan dengan pengulangan pada gambar bukit dan gradasi warna pada objek ilustrasi. Ilustrasi karya tujuh menggambarkan penyebaran agama Islam yang dilakukan oleh Mbah Hadi setibanya di tempat yang dituju.

### 9. Karya 8



Ilustrasi ini terdiri atas tokoh Mbah Hadi dan Mbah Mustofa. Mbah Mustofa ditampilkan dengan gestur tangan menunjuk kesisi lain dan ekspresi wajah kesal dengan mulut sedikit terbuka. *Center of interest* dalam ilustrasi ini adalah kedua tokoh yang saling bertemu. Keseimbangan yang digunakan adalah asimetris. Irama dalam ilustrasi ini ditampilkan dengan memberi pengulangan garis dan gradasi warna sehingga dapat mengurangi rasa bosan. Ilustrasi karya delapan menggambarkan kedatangan Mbah Mustofa seorang ulama yang tempat tinggalnya tidak jauh dari tempat tinggal Mbah Hadi. Mereka bertemu untuk membahas pembangunan Masjid. Mbah Mustofa ingin membangun masjid di dekat tempat tinggalnya.

### 10. Karya 9



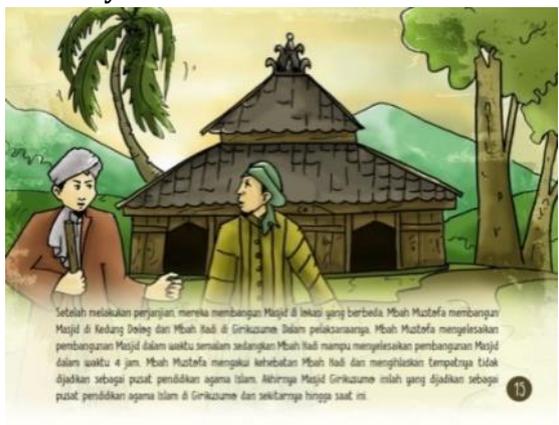
Ilustrasi ini masih menampilkan figur Mbah Hadi dan Mbah Mustofa. *Center of interest* pada karya ilustrasi ini adalah Mbah Mustofa yang digambarkan sedang menunjuk pohon kelapa. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. Dalam ilustrasi ini juga ditampilkan buah kelapa yang jatuh dan pohon kelapa yang berjejer dengan ukuran yang tampak semakin kecil menciptakan irama yang membuat karya ilustrasi ini terlihat lebih menarik. Dalam karya ilustrasi ini menggambarkan egoisme dari keduanya.

11. Karya 10



Karya ilustrasi ini menggambarkan kekuatan yang dimiliki Mbah Hadi. Ilustrasi karya sepuluh menampilkan figur Mbah Hadi dan Mbah Mustofa. Mbah Hadi ditampilkan dengan gestur tangan melambai ke arah pohon kelapa. Di sebelah kiri ditampilkan figur Mbah Mustofa dengan ekspresi terkejut. Di sebelah kanan ditampilkan sebuah pohon kelapa yang tampak tumbang ke arah Mbah Hadi. *Center of interest* pada karya ilustrasi adalah Mbah Hadi. Hal ini dibuat dengan memberi penekanan yang dilakukan dengan menampilkan Mbah Hadi dalam ukuran yang lebih besar dari tokoh Mbah Mustofa. Irama dalam ilustrasi ini ditampilkan dengan memberi pengulangan pada gambar bukit dan pengulangan pada buah kelapa. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah keseimbangan asimetris sehingga memberi kesan dinamis.

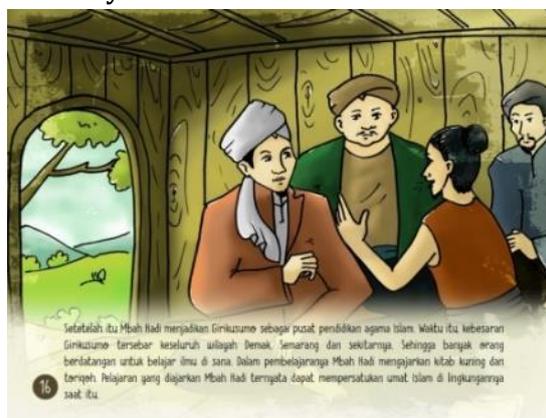
12. Karya 11



Dalam ilustrasi karya sebelas menampilkan figur Mbah Hadi dan Mbah Mustofa. Figur Mbah Mustofa ditampilkan dengan gestur menoleh kesamping sedangkan

tokoh Mbah Hadi ditampilkan dengan gestur tangan setengah diangkat dan ekspresi wajah senang. Warna yang digunakan adalah warna-warna gelap untuk memberi kesan suasana pagi hari. Pada *background* ditampilkan bangunan masjid secara utuh sebagai upaya penekanan atau *emphasis* dalam ilustrasi. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. Irama dalam ilustrasi ini ditampilkan dengan cara memberi pengulangan pada tekstur atap dan dinding bangunan Masjid. Ilustrasi ini menggambarkan keberhasilan Mbah Hadi dalam membangun Masjid.

13. Karya 12



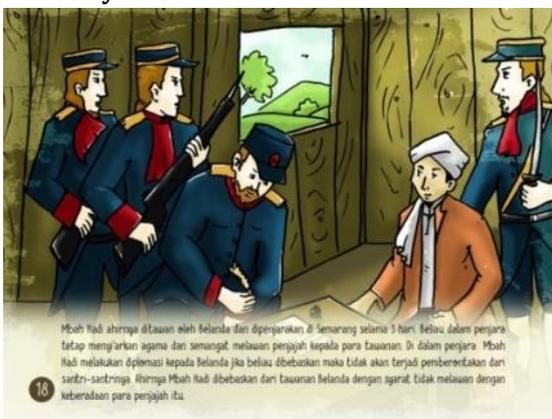
Dalam ilustrasi karya dua belas ini menampilkan figur Mbah Hadi dan beberapa warga yang sedang mengelilinginya. Warna yang digunakan dalam ilustrasi ini adalah warna cerah seperti merah, hijau, biru, jingga dan cokelat yang merepresentasikan suasana bersemangat. *Center of interest* pada karya ilustrasi ini adalah seorang warga yang datang menemui Mbah Hadi. Keseimbangan pada ilustrasi ini adalah asimetris. Untuk mengurangi rasa bosan, irama diciptakan dengan memberi pengulangan garis dan bentuk pada *background*. Ilustrasi ini menggambarkan kebesaran Girikusumo sebagai pusat pendidikan agama Islam.

14. Karya 13



Ilustrasi ini terdiri atas tokoh Mbah Hadi, Belanda, seorang santri dan perbukitan. Tokoh ditampilkan tidak utuh dari kepala hingga paha. Warna yang digunakan adalah warna biru, merah, jingga, hijau, kuning dan hitam. Warna biru mendominasi pakaian Belanda, sesuai dengan ciri-ciri dan karakter Belanda pada aslinya. *Center of interest* dalam karya ilustrasi ini adalah Mbah Hadi. figur Mbah Hadi yang di tempatkan di tengah diantara tokoh lainya merupakan *emphasis* atau penekanan pada objek tertentu sehingga terlihat lebih fokus dari objek lainnya. Keseimbangan yang digunakan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. Agar mengurangi kesan bosan, irama diciptakan dengan pengulangan pada gambar bukit dan rumah. Ilustrasi ini menggambarkan penangkapan Mbah Hadi yang dianggap memberi pengaruh terhadap pendidikan agama dan nasionalisme. Kolonial Belanda merasa hawatir jika suatu saat nanti para santri akan melakukan perlawanan.

15. Karya 14



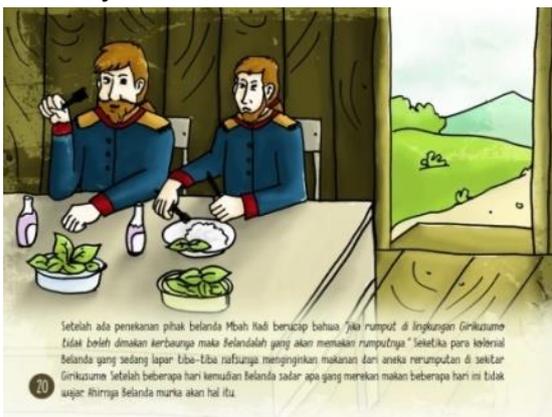
Ilustrasi ini terdiri atas tokoh Mbah Hadi dan para kolonial Belanda. *Setting* yang ditampilkan adalah ruangan markas Belanda. Tokoh Mbah Hadi dan seorang Belanda ditampilkan duduk diantara tokoh lain merupakan penekanan suatu objek agar terlihat lebih fokus dari objek lainya atau biasa disebut *emphasis*. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. Pengulangan garis dan bentuk pada *background* serta penggunaan gradasi warna menghasilkan irama yang mengurangi rasa bosan terhadap gambar ilustrasi. Ilustrasi ini menggambarkan suasana pada saat Mbah Hadi melakukan negosiasi dengan Belanda.

16. Karya 15



Ilustrasi ini terdiri atas seorang santri, kerbau, dan seorang dari anggota kolonial Belanda. Dalam ilustrasi ini, Belanda ditampilkan dengan ekspresi wajah marah. Seorang santri ditampilkan dengan wajah melihat ke arah Belanda digambarkan dibelakang kerumunan kerbau. Warna yang mendominasi karya ilustrasi ini adalah warna hijau gradasi kuning. *Center of interest* pada karya ini adalah seorang santri yang menggembala kerbau. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. Irama dihasilkan dengan pengulangan pada gambar kerbau dan penggunaan gradasi warna pada setiap objek. Pada karya ilustrasi ini menggambarkan kejadian pada saat Belanda melarang santri menggembalakan kerbau milik Mbah Hadi di area tersebut.

17. Karya 16



Ilustrasi pada halaman ini terdiri atas dua orang dari anggota kolonial belanda. Kedua figur ditampilkan sedang duduk di sebuah hidangan yang didepanya disajikan makanan dan minuman. *Center of interest* pada karya ilustrasi ini adalah dua orang anggota kolonial belanda yang sedang menikmati makanan. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. Irama dihasilkan dengan pengulangan pada gambar hidangan makanan dan minuman yang ditata diatas meja. Dalam karya ilustrasi ini menggambarkan dua orang anggota belanda yang sedang menikmati hidangan diatas meja yang berupa dedaunan. Hal ini menggambarkan isi cerita bahwa kolonial belanda menginginkan makanan dari rerumputan akibat melarang santri mengembala kerbau milik Mbah Hadi.

18. Karya 17



Ilustrasi ini terdiri atas tokoh Mbah Hadi dan dua orang santri. Figur ditampilkan secara utuh menitik beratkan pada gestur. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah

asimetris. *Center of interest* pada karya ilustrasi ini adalah figur Mbah Hadi dan kedua santrinya yang sedang belajar ilmu bela diri. Irama ditampilkan dengan memberi pengulangan pada bukit dan penggunaan gradasi warna. Dalam karya ilustrasi ini menggambarkan suasana saat Mbah Hadi membekali ilmu bela diri pada santrinya. Hal ini bertujuan untuk membela negara jika suatu saat terjadi peperangan dengan Belanda.

19. Karya 18



Ilustrasi ini terdiri atas tokoh Mbah Hadi dan dua orang anggota kolonial Belanda. Belanda ditampilkan secara utuh untuk memperlihatkan gesture terlempar. Figur Mbah Hadi ditampilkan dengan gestur tangan kedepan melempar tongkatnya. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. *Center of interest* pada karya ilustrasi ini adalah tokoh Mbah Hadi yang sedang melawan Belanda. Untuk mengurangi rasa bosan, irama diciptakan dengan menambahkan gradasi warna. Ilustrasi ini menggambarkan kekuatan Mbah Hadi dalam mengalahkan Belanda.

20. Karya 19



Ilustrasi ini menampilkan figur Mbah Hadi dan ketiga putranya yaitu Kyai Zahid, Kyai Sirojuddin, dan Kyai Mansyur. Figur kyai

Mansyur ditampilkan terpisah dengan ketiga tokoh lainnya, bertujuan agar memnjadi *emphasis* atau *center of interest*. Hal ini juga menggambarkan perpisahan Mbah Hadi dengan putranya Kyai Mansyur dalam pemberangkatan menuju pondok pesantren Jamsaren Surokarto. Keseimbangan yang digunakan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. Irama dalam ilustrasi ini diciptakan dengan memberi pengulangan pada gambar gunung dan gradasi warna.

21. Karya 20



Ilustrasi ini menampilkan kegiatan santri dalam upaya pengangkatan batu besar sebagai tempat pemakaman Mbah Hadi. Sebelum meninggal, Mbah Hadi berwasiat untuk dimakamkan dibukit sebelah utara pondok yang terdapat batu besar. *Center of interest* pada karya ini adalah upaya santri dalam memindahkan batu besar. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. Irama diciptakan dengan pengulangan pada tali, pengulangan pada beberapa bentuk pohon dan dengan menggunakan gradasi warna.

22. Karya 21



Dalam ilustrasi ini terdiri atas tokoh kyai Mansyur, Kyai Zahid dan seorang santri. Kyai Mansyur ditampilkan dengan gestur mengangkat batu. Kyai zahid bersama seorang santri menyaksikan dari kejauhan. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. *Center of*

*interest* dalam karya ini adalah Kyai Mansyur. Irama dalam ilustrasi ini diciptakan dengan pengulangan bentuk gunung.

23. Karya 22



Pada karya ilustrasi ini menggambarkan tiga penerus Mbah Hadi. Ilustrasi ini menampilkan tokoh Kyai Zahid, Kyai Thohir, dan KH. Munif Zuhri. Tokoh ditampilkan secara *close up* menitik beratkan bentuk wajah dan karakter yang sesuai dengan tokoh aslinya. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah asimetris. *Center of interest* adalah Kyai Zahid yang merupakan anak dan sekaligus penerus pertama Mbah Hadi.

24. Karya 23



Ilustrasi ini menggambarkan beberapa tokoh penting kenegaraan yang sudah pernah datang untuk meminta do'a restu dari KH Munif Zuhri. Dalam ilustrasi ini terdiri atas tokoh KH. Munif Zuhri, Gusdur, Jokowi, Jusuf Kala, dan Roma Irama. Tokoh digambarkan secara *close up* menitik beratkan pada bentuk wajah sehingga memiliki kemiripan ciri-ciri dan karakter masing-masing tokoh. Tokoh Gusdur diletakkan ditengah sebagai *center of interest*. Keseimbangan dalam ilustrasi ini adalah asimetris.

## SIMPULAN

Proyek studi ini menghasilkan dua puluh tiga perancangan ilustrasi dan desain cover Legenda Girikusumo. Hal ini sebagai upaya memperkenalkan kembali kisah legenda Girikusumo kepada santri dan seluruh lapisan masyarakat setempat. Karya-karya yang dibuat antara lain adalah desain cover buku secara keseluruhan yaitu cover depan dan cover belakang, serta ilustrasi yang berjumlah dua puluh tiga. Dari keseluruhan jumlah ilustrasi, 14 karya ilustrasi dihasilkan dari imajinasi penulis yang dikembangkan dengan referensi yang didapat melalui situs atau sumber lainnya, sedangkan 9 ilustrasi dan cover dihasilkan berdasar imajinasi tanpa menggunakan referensi.

Penggunaan teknik sket manual dan pewarnaan digital dalam perancangan buku ilustrasi legenda Girikusumo memunculkan kesan yang mewakili suasana dalam cerita secara estetis. Penguasaan teknis manual maupun digital dalam perancangan ilustrasi sangat dibutuhkan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan sehingga waktu proses perancangan dan bahan serta alat dapat digunakan secara efektif.

Dalam perancangan ilustrasi buku legenda Girikusumo, konsep dasarnya adalah memvisualkan isi cerita dengan pendekatan ilustrasi karakter Islam Jawa pada tokoh utama, kebarat-baratan pada karakter tokoh Belanda, dan merepresentasikan pesan moral yang terkandung dalam cerita. Berdasarkan pendekatan yang dipilih ini target audiens adalah santri Pondok Pesantren Girikusumo dan seluruh lapisan masyarakat setempat. Diharapkan dengan adanya buku ilustrasi ini dapat mejadi suri tauladan yang baik dan dapat memperkenalkan kembali kisah legenda Girikusumo kepada masyarakat setempat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Maharsi, indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta:KATA BUKU.
- Metha, Aline. 2014. *The True Power Of Color*. Yogyakarta:OCTOPUS Publishing House.
- Nurani, Anis Sukma. 2008. "Penggunaan Teks Cerita Rakyat sebagai Media dalam Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Semarang". *Skripsi*. Jurusan seni Rupa FBS UNNES.
- Norton, Donna. E. 1983. *Through The Eyes Of A Child; An Introduction To Children's Literature*. Ohio: A Bell & Howell Company.
- Pamungkas, H.N.P. 2010. "Kompetensi Kreatif Siswa SMP Negeri 02 Pegandon dalam Menuangkan Cerita Rakyat Jawa Tengah melalui Komik Strip". *Skripsi*. Jurusan seni Rupa FBS UNNES.
- Sibero, Ivan C. 2010. *First Step To Be Freelance Graphic designer*. Yogyakarta:Mediakom.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi. Hand Out*. Jurusan Seni Rupa. FBS.UNNES.
- Syakir dan Mujiyono. 2007, *Gambar 1. Handout*, Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang
- Vardell, Sylvia M. 2008. *Children's Literature In Action: A Librarian's Guide*. California: ABC-CLIO.

