

## TOKOH PANDAWA SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK DIGITAL IMAGING

### *FIGURE OF PANDAWA AS A BASIC IDEA CREATION OF PAINTING BY USING DIGITAL IMAGING TECHNIQUE*

Oleh: Bobby Zurriya Silva Kharisma, NIM 12206244042, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta (boby.zurriya@yahoo.co.id)

#### **Abstrak**

Penulisan tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan cirikhas masing – masing tokoh Pandawa serta mendeskripsikan proses pembuatan karya seni lukis dengan menggunakan teknik *digital imaging* dengan menggunakan wayang kulit sebagai acuan penciptaan karakter tokoh Pandawa berupa gambar digital 2D. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya meliputi eksplorasi, eksperimen, dan visualisasi. Eksplorasi dilakukan dengan mencari informasi yang berkaitan dengan tema dan figur karakter dari para tokoh Pandawa sebagai sumber inspirasi baik melalui buku dan internet. Eksperimen dilakukan dengan pembuatan sketsa – sketsa yang nantinya akan dipilih yang sesuai dengan figur karakter dari para tokoh Pandawa. Sedangkan proses visualisasi dimulai dengan proses inking, coloring, detailing, finishing, dan printing. Hasil pembahasan dan penciptaan adalah sebagai berikut: 1) Proses penciptaan karya seni lukis dengan menggunakan teknik *digital imaging* berupa karakter fantasi tokoh Pandawa tersebut dilakukan secara manual dan digital, mulai dari sketching yang dikerjakan secara manual, dan inking, coloring, detailing, dan finishing yang dikerjakan secara digital dengan menggunakan software Photoshop Cs 5, dan dibuat dengan ukuran 83 cm x 118 cm dengan resolusi 144 dpi yang lalu dicetak pada media kertas ivory berukuran A0, kemudian dibingkai dengan menggunakan bingkai poster. 2) Tema dari penciptaan karya digital imaging ini adalah tokoh Pandawa lalu diimplementasikan kedalam karakter fantasi dengan menjadikan gambar wayang kulit khas Jawa sebagai acuan dan dibuat dengan konsep menampilkan cirikhas dari masing – masing tokoh Pandawa dengan tujuan untuk mendeskripsikan cirikhas masing – masing tokoh Pandawa serta mendeskripsikan proses pembuatan digital imaging dengan menggunakan wayang kulit sebagai acuan penciptaan karakter tokoh Pandawa berupa gambar digital 2D. Pandawa sendiri merupakan nama dari putra Pandhudewata yang terdiri lima lelaki bersaudara yakni Raden Yudhistira, Raden Bima, Raden Arjuna, Raden Nakula dan Raden Sadewa, dari kelima tokoh Pandawa tersebut memiliki cirikhas yang berbeda – beda, mulai dari senjata pusaka dan ajian yang digunakan, sifat dan watak yang tentunya berbeda dan juga postur tubuh dari mereka berlima yang berbeda – beda.

Kata kunci: tokoh Pandawa, *digital imaging*

#### **Abstract**

*Writing the final task of this art work aims to describe the characteristics of each character Pandawa and describe the process of painting by using digital imaging technique and using by shadow puppets as a reference of pandawa creation 2D digital image. The methods used in the creation include exploration, experimentation, and visualization. Exploration is done by searching information relating to the theme and character figures of Pandawa as a source of inspiration through books and internet. The experiments were conducted by making sketches which would later be selected that corresponded to the character figures of the Pandawa. While the visualization process begins with the process of inking, coloring, detailing, finishing, and printing. The results are: 1) The process of creating painting by using digital imaging technique is done manual and digital technique, sketching done by manual technique, and inking, coloring, detailing, and finishing are done by digitally using Photoshop Cs 5 software, And made with the size of 83 cm x 118 cm with a resolution of 144 dpi which then printed on media paper ivory size A0, then framed by using a poster frame. 2) The theme of the creation painting by using digital imaging technique is Pandawa figure then implemented into a fantasy character and make the image Javanese shadow puppet as a reference and made with the concept of displaying the characteristics of pandawa as and describe the process of making digital imaging by using shadow puppets as a reference creation pandawa in the form of 2D images. Pandawa it self is the name of the son of Pandhudewata which consists of five brothers Raden Yudhistira, Raden Bima, Raden Arjuna, Raden Nakula and Raden Sadewa, from the five figures Pandawas have different characteristics, ranging from weapons and heirlooms used ajian, nature and character of course different and also the posture of the five different.*

Keyword : Pandawa Character, painting, digital imaging.

## PENDAHULUAN

Dizaman sekarang ini, teknologi semakin hari semakin berkembang dengan pesat. Sejak ditemukannya komputer, *handphone* dan perangkat elektronik lainnya, manusia merasa dimudahkan dalam beraktivitas sehari-hari, salah satunya adalah dalam bidang seni, manusia mulai mencari cara agar bisa menghasilkan karya seni dengan memanfaatkan teknologi, salah satu pembuatan karya seni yang bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yakni *digital imaging*.

Pada era sebelumnya, penciptaan karya seni selalu membutuhkan media seperti pensil, kertas, cat minyak, kanvas atau peralatan seni yang lain. Namun berkat kemajuan teknologi, penciptaan karya bisa dilakukan dengan cara yang lebih hemat biaya.

Proses pembuatan karya seni dengan teknik *digital imaging* bermula dari sebuah foto yang kemudian diolah menjadi *gambar digital* dengan menggunakan *software* seperti *photoshop* atau *software* yang lain. Dan disini penulis akan menjadikan tokoh Pandawa lima sebagai obyek dalam penciptaan karya seni dengan menggunakan teknik *digital imaging*.

Pandawa yang berarti putra Pandu yang berjumlah lima yaitu Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa, yang dalam ceritanya mereka adalah titisan para dewa. Kelima tokoh Pandawa ini merupakan putra dari Prabu Pandhudewata yang merupakan salah satu raja dari Hastinapura.

penggambaran tokoh pandawa ini digambarkan berdasarkan ciri khas para Pandawa, seperti senjata yang digunakan oleh masing masing tokoh Pandawa, kekuatannya dan ukuran tubuh dari kelima tokoh Pandawa yang berbeda, Dari keunikan para tokoh Pandawa yang tertera diatas, penulis menjadikan tokoh Pandawa sebagai ide dasar penciptaan karya *digital imaging* dengan memunculkan cirikhas dan senjata dari para tokoh Pandawa.

Kajian teori dalam tugas akhir karya seni ini yakni: Menurut Susanto (2012:105) digital image atau gambar digital adalah gambar yang diproses secara elektronik dan terdiri dari bit dan byte.

Sebagai teknik yang mengacu pada program perangkat lunak (*software*), dalam proses pembuatannya, *digital imaging* menggunakan kanvas atau media virtual yang disebut dengan *layer*, *layer* ini berfungsi sebagai pengganti kanvas, *layer* merupakan dasar terpenting dalam melukis digital, menurut Sugianto Mikael (2011:45) *layer* adalah sebuah lapisan transparan yang berisi obyek dan setiap *layer* diletakkan saling tumpang tindih untuk membentuk kesatuan obyek dimana *layer* paling atas adalah gambar terdepan, diikuti *layer* dibawahnya.

Dalam menggambar karakter manusia, seniman harus bisa mengukur perbandingan bentuk tubuh manusia mulai dari kepala sampai kaki, hal ini bertujuan agar hasil penggambaran karakter mempunyai proporsi bentuk tubuh manusia yang pas dan tampak

seperti nyata, menurut Susanto (2011:320) proporsi adalah hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan / keseluruhannya.

Susanto (2011:22) juga memaparkan anatomi merupakan penunjang studi dalam berkarya yang secara khusus mempelajari struktur / bagian tubuh manusia secara plastis (bervolume).

Pandawa yang berarti putra Pandu yang berjumlah lima orang bersaudara, yaitu Raden Yudhistira, Raden Bima, Raden Arjuna, Raden Nakula dan Raden Sadewa. Menurut Sutini (2009, <http://pgsdtik.blogspot.co.id>) Prabu Pandu Dewanata mempunyai dua orang isteri yaitu Dewi Kuntalibrata dengan Dewi Madrim. Prabu Pandu adalah putra Raden Abiyasa raja dari Astina, sedangkan Dewi Kuntalibrata adalah putri dari Prabu Kuntibojo raja Mandura, dan Dewi Madrim adalah putri dari Prabu Mandrapati raja Mandraka. Dari perkawinan Pandu dengan Kunti menghasilkan 3 putra yaitu: Puntadewa, Bratasena dan Arjuna, sedangkan dari perkawinannya dengan Madrim menghasilkan 2 putra, yaitu: Nakula dan Sadewa, yang dilahirkan kembar. Tetapi kedua anak kembar ini mulai kecil diasuh oleh ibu Kunti karena ditinggal mati ayah dan ibunya (Madrim). Kelima anak Prabu Pandu itulah yang disebut dengan Pandawa.

## **METODE PENCIPTAAN KARYA**

Dalam menciptakan karya *digital imaging* dibutuhkan perancangan untuk

menentukan metode apa yang akan dilakukan agar mencapai tujuan yang maksimal, Oleh karena itu dari hasil perencanaan tersebut ditentukan metode yang digunakan adalah eksplorasi, eksperimen, dan visualisasi yang akan dijabarkan sebagai berikut;

### **1. Eksplorasi**

Sebelum mulai berkarya, suatu eksplorasi sangat penting karena penulis akan mengumpulkan informasi baik yang berkaitan dengan tema maupun objek karya *digital imaging* tersebut, proses eksplorasi akan tema mengenai cirikhas para tokoh Pandawa dilakukan baik melalui buku maupun internet yang membahas lengkap tentang para tokoh Pandawa, dan juga mencari informasi tentang *digital imaging*, dan teknik *digital imaging*.

### **2. Eksperimen**

Dikutip dari <http://kbbi.co.id>, eksperimen adalah percobaan yang bersistem dan berencana. Eksperimen merupakan rangkaian ujicoba yang diterapkan dalam penciptaan karya, eksperimen dilakukan untuk mencari bentuk dengan membuat sketsa-sketsa sebagai alternative pilihan yang nantinya akan dipilih salah satu sketsa yang sekiranya sesuai dengan tokoh Pandawa dan selanjutnya akan divisualisasikan menjadi karya semi realis berupa *digital imaging*.

## **TEKNIK**

Teknik penciptaan karya *digital imaging* sebagai gambar ilustrasi grafis dua dimensi berupa karakter fantasi tersebut

dilakukan secara manual dan digital, mulai dari *sketching* yang dikerjakan secara manual, dan *inking, coloring, detailing, dan finishing* yang dikerjakan secara digital dengan menggunakan perangkat lunak atau *software Photoshop Cs 5*, dan dibuat dengan ukuran 83 cm x 118 cm dengan resolusi 144 dpi yang lalu dicetak pada media kertas ivory berukuran A0, kemudian dibingkai dengan menggunakan bingkai poster yang terbuat dari kayu dengan ukuran kertas A0.

## PEMBAHASAN

### 1. Karya 1: Raden Yudhistira

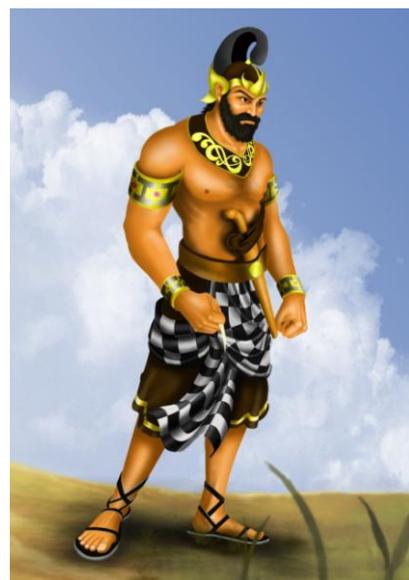


Dalam karya yang berjudul Raden Yudhistira digambarkan dengan figur laki-laki yang sedang duduk dengan kaki terlipat serta wajah tersenyum yang memberi kesan kebijaksanaan, hal ini sesuai dengan sifat yang dimiliki oleh Yudhistira yakni bijaksana, jujur, dermawan sabar dan menerima keadaan, mencintai sesama hidup dan gemar mendahulukan sikap adil. Penggambaran Raden Yudhistira ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri –ciri wayang kulit Raden

Yudhistira khas Jawa, yaitu menggunakan busana yang sederhana, yaitu irah-irahan gelang keling, sumping prabangayun serta bermata liyepan,, berhidung walimiring dengan mulut berbentuk salitan tanpa kumis dan adanya gelungan yang ada pada bagian belakang mahkota, aksesoris seperti gelang dan kelat yang berada pada lengan Raden Yudhistira, serta kalung yang menghiasi leher Raden Yudhistira.

Background dalam karya tersebut digambarkan dengan rumput-rumput yang berwarna hijau sebagai tempat Raden Yudhistira duduk serta langit yang berwarna biru dan sedikit gumpalan – gumpalan awan yang berada pada langit dan juga adanya sedikit sinar yang memancar dari depan Raden Yudhistira, hal ini menambah kesan suasana cerah dalam karya yang berjudul Raden Yudhistira tersebut.

### 2. Karya 2: Raden Bima



Karya tersebut merupakan penggambaran dari tokoh Bima atau Raden Werkudara yang memiliki tubuh besar dan

kekar serta mempunyai kuku panjang atau kuku Pancanaka yang terdapat pada ibu jarinya. Penggambaran Raden Bima ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Bima khas Jawa, yaitu dengan busananya meliputi irah – irahan gelung sapit urang / minangkara, sumping pudhak sinupet / pandhan binethot, pupuk jaroting asem (terdapat diatas kening), kelat bahu dan gelang tangan candrakirana, tidak menggunakan celana, tetapi kain jangkahan koncabayu bermotif poleng bang bintulu aji, ia memiliki wok, jenggot, dan simbar dhadha, warna wajahnya hitam atau emas, bentuk jarinya kuku pancanaka, posisi kakinya jangkah, kuku ibu jari tangannya panjang dan tajam bernama kuku pancanaka. Raden Bima sendiri dikenal dengan sosok yang paling kuat diantara tokoh Pandawa lainnya, pikiran dan tangannya sangat kuat, hal ini digambarkan dengan postur tubuh Raden Bima yang paling besar diantara kelima tokoh Pandawa, dalam karya ini juga digambarkan Raden Bima mengenakan slendang bermotif kotak – kotak yang terikat pada ikat pinggang yang dipakainya, hal ini dikarenakan cirikhas Raden Bima sendiri yang selalu mengenakan slendang bermotif kotak kotak.

### 3. Karya 3: Raden Arjuna



Karya tersebut merupakan penggambaran tokoh Arjuna yang divisualisasikan dalam karya Digital Imaging. Dalam karya tersebut digambarkan Raden Arjuna sedang dalam posisi memanah atau sedang mengincar target yang akan dipanah, posisi Raden Arjuna dalam karya tersebut adalah kaki kanan yang tertekuk dan lutut sebelah kanan dijadikan sebagai tumpuan ditanah, sedangkan kaki kiri berada dibagian depan, tangan kanan Raden Arjuna digambarkan sedang memegang anak panah, sedangkan tangan kiri Arjuna memegang busur Panah Pasopati. Penggambaran Raden Arjuna ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Arjuna khas Jawa, R. Harjuna menggunakan busana yang sangat sederhana, yaitu irah – irahan gelung sapit urang, sumping kudhupturi, serta memakai kain bokongan bunder, ia bermata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis, dengan arah wajah luruh, bentuk jari tangannya driji jalma, posisi kakinya rapet, , sunggingan badan berwarna emas, sedangkan wajahnya berwarna emas atau hitam, R. Harjuna mempunyai bentuk badan kecil, dan membawa keris yang merupakan salah satu

senjata andalannya, keris tersebut bernama Keris Kyai Pulanggeni.

Background dalam karya tersebut digambarkan Raden Arjuna berada diatas tebing yang dipenuhi rumput – rumput dan berada disisi pantai yang biru, dan juga terdapat langit yang berwarna biru muda dengan ada beberapa gumpalan – gumpalan awan yang berwarna putih, hal ini menambah kesan suasana cerah pada karya tersebut.

#### 4. Karya 4: Raden Nakula



Karya ini berjudul Raden Nakula, Raden Nakula merupakan salah satu anak kembar dari Dewi Madrim dan Pandudewanata. Karya ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0.

Pada karya tersebut, Raden Nakula digambarkan dengan sosok laki – laki yang sedang berdiri memanggul pedang, dan terdapat keris yang berada pada bagian perut Raden Nakula dan terikat oleh ikat pinggang yang dipakai oleh Raden Nakula. Raden

Nakula mempunyai postur tubuh yang kecil tetapi kuat dan lincah, meskipun postur tubuh Raden Nakula tidak terlalu besar, namun Raden Nakula adalah satria Pandawa yang sangat disegani oleh musuh – musuhnya, Raden Nakula sangat mahir dalam memainkan pedang, sama seperti saudara kembarnya yakni Raden Sadewa. Penggambaran Raden Nakula ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Nakula khas Jawa, yaitu Raden Nakula menggunakan busana, yaitu irahan – irahan gelang sapit urang, sumping surengpati, kalung penanggalan, kelat bahu ngangrangan, gelang tangan calumpringan, bermata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis, dengan arah wajah lenyap, bentuk jari tangannya driji jalma, sunggingan badan berwarna emas, hijau muda atau hitam, Raden Nakula mempunyai bentuk badan kecil dan bersuara kecil”.

Background dalam karya yang berjudul Raden Nakula ini digambarkan Raden Nakula sedang berada lembah yang dipenuhi bebatuan terjal yang menjulang tinggi, serta tanah berpasir yang berwarna coklat muda, serta langit yang berwarna biru muda dengan awan – awan halus yang berada pada langit tersebut.

#### 5. Karya 5: Raden Sadewa



Karya tersebut merupakan penggambaran dari tokoh Sadewa, dalam karya tersebut Sadewa memiliki paras wajah yang sama dengan karya sebelumnya yang berjudul Raden Nakula, hal ini dikarenakan mereka adalah saudara kembar, Nakula dan Sadewa merupakan titisan dari Dewa Aswin. Dalam karya tersebut Sadewa digambarkan dengan sosok yang memiliki tubuh tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil namun gerakannya lincah. Penggambaran Raden Sadewa ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Sadewa khas Jawa yaitu Raden Nakula menggunakan busana, yaitu irah – irahan gelang sapit urang, sumping surengpati, kalung penanggalan, kelat bahu ngangrangan, gelang tangan calumpringan, bermata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis, dengan arah wajah lenyap, bentuk jari tangannya driji jalma, sunggingan badan berwarna emas, hijau muda atau hitam, Raden Nakula mempunyai bentuk badan kecil dan bersuara kecil”.

## 6. Payung Tunggulnaga Yudhistira



Karya tersebut merupakan penggambaran tokoh Yudhistira yang sedang memegang salah satu pusakanya yang berupa payung, dan payung tersebut bernama Payung Kyai Tunggulnaga. Payung tersebut mempunyai bentuk seperti tombak yang panjang dengan ujung yang sangat tajam, namun ujung tersebut adalah bagian payungnya, dan pada bagian ujung lainnya memiliki bentuk kepala naga berwarna hijau, hal ini sesuai dengan nama payung tersebut yaitu Kyai Tunggulnaga. Dalam karya tersebut digambarkan sosok seorang Raden Yudhistira yang selalu terlihat bijaksana, hal ini digambarkan pada mimik wajahnya yang sedang tersenyum, santai, tidak tegang walaupun sedang menghadapi musuh, Raden Yudhistira mempunyai postur tubuh yang tidak terlalu besar, meskipun tidak terlalu besar postur tubuhnya, Raden Yudhistira adalah satria yang sangat disegani oleh musuh – musuhnya. Penggambaran Raden Yudhistira ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Yudhistira khas Jawa, yaitu dengan adanya gelungan yang ada pada

bagian belakang mahkota, dan aksesoris seperti gelang dan kelat yang berada pada lengan Raden Yudhistira serta kalung yang menghiasi leher Raden Yudhistira.

Background dalam karya tersebut digambarkan dengan hamparan tanah yang sangat luas, dalam karya tersebut terlihat langit yang biru dengan dengan awan – wan putih yang halus serta terdapat sedikit sinar matahari yang berada didepan Raden Yudhistira, hal ini member kesan suasana yang cerah dalam karya tersebut.

## 7. Karya 7: Tombak Kyai Karawelang Raden Yudhistira



Karya tersebut merupakan penggambaran tokoh Yudhistira yang sedang memegang salah satu pusakanya yang berupa tombak, dan tombak tersebut bernama Payung Kyai Karawelang. Pada karya tersebut terlihat posisi Raden Yudhistira yang sedang berlutut dengan memegang pusaka tombaknya, tombak

tersebut berwarna hijau mengkilap pada bagian badan tombak, dan ujung tombak yang tajam berwarna emas yang mengkilap, ujung tombak tersebut berbentuk trisula yang berarti ada tiga mata tombak yang tajam. Penggambaran Raden Yudhistira ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Yudhistira khas jawa, yaitu Raden Yudhistira yaitu menggunakan busana yang sederhana, yaitu irah – irahan gelung keling, sumping prabangayun serta memakai kain bokong banyakan, bermata liyepan,, berhidung walimiring dengan mulut berbentuk salitan tanpa kumis.

Background dalam karya ini digambarkan Raden Yudhistira sedang berada didalam ruangan dengan dinding batu bata dan hanya beralaskan tanah, serta digambarkan dalam tempat ini bernuansa sepi.

## 8. Karya 8: Bima Perkasa



Karya tersebut merupakan penggambaran tokoh Bima, dalam karya tersebut Bima digambarkan dengan sosok berwajah seram, mempunyai bulu dada, ber lengan kuat, berbadan besar, mempunyai jenggot dan jambang. Bima dalam karya

tersebut seolah-olah sedang menghadapi bahaya dan siap untuk bertarung.

Bima digambarkan dengan figur yang sedang berdiri dengan badannya yang sangat besar dan kuat serta tangan yang besar, dada yang besar dan berotot, dalam karya ini digambarkan tangan kanan Raden Bima yang sedang memegang senjatanya berupa gada, gada tersebut merupakan salah satu senjata andalan milik Bima, gada itu bernama gada Rujakpolo, gada yang dipegang Raden Bima memiliki bentuk seperti buah labu yang besar, dan berwarna emas mengkilap. Mata Raden Bima pada karya ini terlihat seakan – akan sedang melihat musuh yang akan dihadapi Raden Bima dengan tatapan yang sangat tajam, karena Raden Bima memang dikenal mempunyai tatapan yang sangat tajam. Pada ibu jari tangan bima terdapat kuku yang tumbuh panjang, sangat tajam seperti pisau, dan kuat seperti tulang, kuku itu dipakai oleh bima sebagai senjata dalam melawan musuh, kuku itu bernama kuku Pancanaka. Penggambaran Raden Bima ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Bima khas jawa, yaitu dengan busananya meliputi irah – irahan gelung sapit urang / minangkara, sumping pudhak sinupet, / pandhan binethot, pupuk jaroting asem (terdapat diatas kening), kelat bahu dan gelang tangan candrakirana, tidak menggunakan celana, tetapi kain jangkahan koncabayu bermotif poleng bang bintulu aji, ia memiliki wok, jenggot, dan simbar dhadha, warna wajahnya hitam atau emas, bentuk jarinya kuku pancanaka, posisi kakinya jangkah, kuku ibu

jari tangannya panjang dan tajam bernama kuku pancanaka

Background dalam karya tersebut digambarkan Bima berada di lembah yang memiliki banyak tebing dan bebatuan yang menjulang tinggi, dan matahari yang sedang terbenam sehingga menambah kesan seram dan dramatis pada karya tersebut.

## 9. Karya 9: Raut Wajah Sang Werkudara



Karya tersebut merupakan penggambaran tokoh Bima yang memiliki wajah menakutkan, sangar dan berkesan seperti seseorang yang kejam, walaupun seperti itu, tokoh Bima sendirisebenarnya memiliki sifat yang baik hati, tidak suka terhadap kejahatan, suka menolong, patuh dan sangat jujur terhadap semua orang. Penggambaran Raden Bima ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Bima khas jawa,

dengan busananya meliputi irah – irahan gelung sapit urang / minangkara, sumping pudhak sinupet / pandhan binethot, pupuk jaroting asem (terdapat diatas kening), kelat bahu dan gelang tangan candrakirana, tidak menggunakan celana, tetapi kain jangkahan koncabayu bermotif poleng bang bintulu aji, ia memiliki wok, jenggot, dan simbar dhadha, warna wajahnya hitam atau emas.

Background dalam karya ini hanya digambarkan dengan gradasi warna antara warna hitam dan putih, hal ini bertujuan untuk memberi kesan dramatis pada karya ini mengingat gambar Raden Bima pada karya ini terlihat sedang marah.

## **KESIMPULAN**

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada tiap bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penciptaan karya digital imaging sebagai gambar ilustrasi grafis dua dimensi berupa karakter fantasi tersebut dilakukan secara manual dan digital, mulai dari sketching yang dikerjakan secara manual, dan inking, coloring, detailing, dan finishing yang dikerjakan secara digital dengan menggunakan software Photoshop Cs 5, dan dibuat dengan ukuran 83 cm x 118 cm dengan resolusi 144 dpi yang lalu dicetak pada media kertas ivory berukuran A0, kemudian dibingkai dengan menggunakan bingkai poster.

2. Tema dari penciptaan karya digital imaging ini adalah tokoh Pandawa lalu diimplementasikan kedalam karakter fantasi dengan menjadikan gambar wayang kulit khas jawa sebagai acuan dan dibuat dengan konsep menampilkan cirikhas dari masing – masing tokoh Pandawa dengan tujuan untuk mendeskripsikan cirikhas masing – masing tokoh Pandawa serta mendeskripsikan proses pembuatan digital imaging dengan menggunakan wayang kulit sebagai acuan penciptaan karakter tokoh Pandawa berupa gambar digital 2D. Pandawa sendiri merupakan nama dari putra Pandhudewata yang terdiri lima lelaki bersaudara yakni Raden Yudhistira, Raden Bima, Raden Arjuna, Raden Nakula dan Raden Sadewa, dari kelima tokoh Pandawa tersebut memiliki cirikhas yang berbeda – beda, mulai dari senjata pusaka dan ajian yang digunakan, sifat dan watak yang tentunya berbeda dan juga postur tubuh dari mereka berlima yang berbeda – beda.

## **SARAN**

1. Karakter – karakter dalam karya ini dapat dikembangkan menjadi karakter dalam sebuah komik grafis atau komik motion.
2. Karakter – karakter dalam karya ini juga dapat dikembangkan menjadi karakter dalam sebuah game baik itu game strategi, RPG (Role-Playing Game) atau action game.

**DAFTAR PUSTAKA****BUKU:**

Sugianto, Mikael 2011. Adobe Photoshop CS5. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Susanto, Mike. 2011. Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. Yogyakarta dan Bali: Dicti Art Lab dan Djagad Art House.

**INTERNET**

<http://kbbi.co.id/>. Diakses pada tanggal 22 November 2016.

<http://pgsdtik.blogspot.co.id>. Diakses pada tanggal 16 Februari 2017.