

PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI FIGUR WAYANG DALAM PERANG BARATAYUDA SEBAGAI PEMBELAJARAN BUDI PEKERTI

CREATION OF ILLUSTRATION BOOK OF WAYANG FIGURES IN BARATAYUDA WAR AS A CHARACTER LEARNING

Oleh: Syafrini Nabilla, NIM 1306241030, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta (syafrininabilla@gmail.com)

Abstrak

Penciptaan buku ilustrasi ini bertujuan untuk : 1) Menggambarkan figur wayang dalam Perang Baratayuda serta nilai- nilai dan makna yang terkandung di dalamnya, 2) Mendeskripsikan teknik dan media yang akan digunakan dalam mewujudkan karya sehingga mendukung ide- ide yang akan dicapai. 3) Mewujudkan visualisasi bentuk dari penciptaan buku ilustrasi Figur Wayang dalam Perang Baratayuda.

Metode yang digunakan ada tiga tahap yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Tahapan eksplorasi meliputi aktivitas pengumpulan data melalui observasi, study pustaka dan dokumentasi. Tahap perancangan dan perwujudan adalah menyusun konsep kemudian dilanjutkan dengan visualisasi dari hasil pengumpulan data ke dalam berbagai alternatif desain/ sketsa, lalu tahapan selanjutnya adalah layout (*rough* sampai final) menjadi buku.

Hasil dari penciptaan karya dapat ditemukan hal- hal berikut: Karya yang disajikan dalam buku ilustrasi ini merupakan visualisasi dari figur wayang dalam Perang Baratayuda. Gaya gambar menerapkan unsur realis karena menampilkan proporsi/ wujud seperti aslinya namun dengan pewarnaan yang datar (*flat*). Proses visualisasi diawali dengan mengolah interpretasi dari cerita Perang Baratayuda yang telah ada dan didasari oleh beberapa eksplorasi yang mencakup eksplorasi dalam bentuk tekstual maupun visual. Teknik gambar menggunakan teknik garis dan blok atau *digital painting*. Karya yang dihasilkan berjudul : Srikandi dan Drupadi, Pandawa Lima, Ksatria Unggulan Pasukan Kurawa, Bisma Gugur, Abimanyu gugur, Pertempuran Gatotkaca, Pandita Durna, Adipati Karna, dan Pertempuran Terakhir.

Kata kunci: *Buku Ilustrasi, Figur Wayang, Perang Baratayuda, Pembelajaran, Budi Pekerti.*

Abstract

The creation of this illustrated book aims to: 1) Describe the puppet figures in the Baratayuda War and the values and meanings contained therein, 2) Describe the techniques and media that will be used in realizing the work so as to support the ideas to be achieved. 3) Realizing the form of visualization from the creation of illustration books of Puppet Figures in the Baratayuda War. The method used is three stages, namely exploration, design and realization.

Exploration stages include data collection activities through observation, literature study and documentation. The design and embodiment stage is to formulate the concept then proceed with the visualization of the results of data collection into various alternative designs / sketches, then the next stage is layout (*rough* to final) into books.

The results of the creation of works can be found in the following: The work presented in this illustration book is a visualization of puppet figures in the Baratayuda War. The drawing style applies a realist element because it displays proportions / forms like the original but with a flat coloring. The visualization process begins with processing the interpretation of the story of the existing Baratayuda War and is based on several explorations that include exploration in both textual and visual forms. Drawing techniques using line and block techniques or digital painting. The resulting work was titled: Srikandi dan Drupadi, Pandawa Lima, Ksatria Unggulan Pasukan Kurawa, Bisma Gugur, Abimanyu, Pertempuran Gatotkaca, Pandita Durna, Adipati Karna, and Pertempuran Terakhir.

Keywords: *Illustration Books, Puppet Figures, Baratayuda War, Learning, Characteristics.*

PENDAHULUAN

Perang Baratayuda adalah istilah yang dipakai di Indonesia untuk menyebut perang besar di Kurusetra antara Pandawa melawan Kurawa. Perang ini merupakan puncak perselisihan antara keluarga Pandawa yang dipimpin oleh Yudistira melawan sepupu mereka, yaitu para Kurawa yang dipimpin oleh Duryudana (Wawan Susetya, 2008:iv). Perebutan kekuasaan merupakan penyebab perang ini, terjadi karena Kurawa tidak mau mengembalikan hak-hak milik Pandawa setelah 13 tahun masa pengasingan putra-putra Pandu tersebut. Perang Baratayuda bukan saja menggambarkan kedahsyatan perang antar-saudara, tetapi juga menyimpan kandungan filosofi (falsafah) kerohanian yang mendalam, yakni menyangkut penundukan hawa nafsu dalam diri manusia dan persiapan menjelang kematian (Wawan Susetya, 2008:v).

Banyak orang berpendapat bahwa kisah-kisah pewayangan itu merupakan kisah hidup manusia, konflik-konflik yang dibangun di dalam cerita adalah konflik-konflik hidup manusia dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya adalah nilai-nilai hakiki kemanusiaan (Sujawi Bastomi, 2007 : 43). Perang Baratayuda dalam kisah Mahabarata mempunyai hubungan sebab akibat yang sangat baik, setiap peristiwa memiliki keterkaitan sehingga menampilkan setiap tokoh yang terlibat dalam perang memiliki visi masing-masing terlepas dari peperangan kebaikan melawan kejahatan. Alur yang kompleks dalam cerita Mahabarata membuat kisah ini sarat akan nilai-nilai kehidupan. Contohnya adalah nilai religius yang direpresentasikan dalam sosok Sri Batara Kresna dan unsur emansipasi wanita dalam sosok Drupadi dan Srikandi. Sosok Arjuna, Karna, Bisma, dan Gatotkaca mengajarkan nilai kepahlawanan seperti rela berkorban, membela kebenaran, serta menegakkan keadilan. Ada pula kelima sosok Pandawa yang memberikan contoh kehidupan bersaudara yang baik, dan Duryudana serta Sengkuni yang mengajarkan pada kita bahwa akan selalu ada orang yang siap

menjatuhkan kita kapan saja dan dengan cara apapun.

Kajian teori dalam penelitian ini yakni:

Menurut Mikke Susanto (2011: 190), ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. Ilustrasi ini pada perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong.

Pendidikan Budi Pekerti saat ini sangat diperlukan untuk mengatasi problematika moral yang sedang menimpa bangsa kita. Dalam jangka panjang, pendidikan budi pekerti sangat bermanfaat bagi upaya pembentukan karakter bangsa atau *character building*. Memang disadari pendidikan budi pekerti tidak cukup diajarkan di sekolah-sekolah, melainkan harus ditunjang oleh pendidikan budi pekerti di keluarga dan di masyarakat (Iman Budi S, 2011:12).

SDM Indonesia di era globalisasi harus berkualitas agar mampu bersaing dengan bangsa-bangsa mancanegara. Harapan dan idaman bangsa Indonesia adalah agar dapat berkembang menjadi bangsa yang unggul, sehingga mampu melaksanakan tugas kemanusiaan. Mengacu pada tujuan yang hendak dicapai tersebut, pendidikan budi pekerti dalam rangka pembentukan watak bangsa harus dilaksanakan secara utuh dan menyeluruh, dalam jangka panjang serta merupakan upaya bersama dari semua unsur dalam negara Indonesia. Upaya yang sinergis antara kekuatan pemerintah dan masyarakat. Oleh karena itu perlu dirumuskan suatu konsepsi pembentukan watak bangsa sebagai “cetak biru” pendidikan budi pekerti bangsa Indonesia.

METODE PENCIPTAAN

A. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Gustami (2004: 329), melahirkan sebuah karya seni secara metodologis melalui tiga

tahapan yaitu, eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya) dan perwujudan (pembuatan karya). Penjelasan dari ketiga tahapan itu adalah :

1. Ekplorasi

Eksplorasi yaitu tahap yang meliputi langkah penggambaran jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah pertama meliputi penggalan sumber penciptaan baik secara langsung maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang dipakai nanti sebagai tahap perancangan.

2. Perancangan

Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif desain, untuk kemudian ditentukan desain terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya (Gustami, 2004 : 31).

3. Perwujudan

Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi), proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional.

PEMBAHASAN

A. Konsep Karya

Karya yang akan dibuat adalah berupa buku cerita bergambar dengan kurang lebih 42 halaman. Pada setiap halaman juga akan ditambahkan dengan penggalan ilustrasi adegan, serta filosofi nilai dan makna cerita. Buku dengan ukuran kertas B5 (18,2x 25,7cm) ini akan dibuat menurut ketentuan yang berlaku pada setiap buku ilustrasi pada umumnya.

Buku ini mengangkat tema cerita pewayangan yaitu cerita tentang Perang Baratayuda dalam kisah Mahabarata. Mengambil *setting* cerita di Padang Kurusetra dengan ciri khas kostum dan unsur tradisional serta budaya. Gaya perancangan buku ilustrasi ini adalah gaya penyampaian secara garis besar bagaimana Perang Baratayuda terjadi, serta analisis nilai dan makna budi pekerti yang terkandung dalam cerita. Alur cerita sebagian besar merupakan adegan yang terjadi selama Perang Baratayuda.

Visualisasi gambar menggunakan teknik garis dan blok *fullcolor* menggunakan *software Adobe Photoshop CC*. Garis dinamis tipis, serta arsir gelap terang untuk memberikan kesan gerak dan jenis tekstur. Gaya gambar menggambarkan unsur realis karena karya yang dibuat menampilkan gambar dengan proporsi wujud seperti aslinya namun dengan pewarnaan yang datar (*flat*). *Background* berupa sebuah padang gersang yang luas, dengan suasana langit yang gelap dan terang. Keadaan ini menggambarkan suasana perang yang dingin, emosional, dan penuh ketegangan. Dalam perancangan buku ilustrasi ini mengandung berbagai pesan seperti rasa simpati dan rasa emosional yang dapat membangkitkan kecintaan kepada cerita dalam buku, meneladani karakter dalam cerita, dan sikap luhur budi pekerti yang dapat membangun individu untuk mempunyai kepribadian karakter yang lebih baik di kehidupan sosial.

B. Teknik Pelaksanaan

Teknik pelaksanaan meliputi desain penunjang buku ilustrasi antara lain :

1. Desain Logo Judul

Bentuk dasar logo memiliki desain yang minimalis dengan tambahan ikon *gunungan*

bermotif batik dan bentuk awan yang mengelilingi font. *Gunungan* merupakan bagian dari wayang yang biasanya digunakan untuk *background* saat pementasan. Sedangkan motif batik pada *gunungan* digunakan sebagai simbol kebudayaan tradisional khas Indonesia. (Lihat Gambar 1).



Gambar 1 : “Desain Logo Judul”

2. Desain Cover dan Back Cover Buku Ilustrasi

Desain *cover* terdapat ilustrasi dari karakter wayang yang digabungkan dalam bentuk lingkaran dan motif batik serta gunung, judul dan nama penulis (Lihat Gambar 2). Sedangkan pada desain *back cover* terdapat sinopsis cerita dan tujuan ditulisnya buku (Lihat Gambar 2). Sinopsis cerita dalam buku ilustrasi ini sendiri menceritakan tentang awal dibangunnya kerajaan Astina, lahirnya Pandawa dan Kurawa, dan penyebab terjadinya Perang Baratayuda. Sedangkan tujuan dari penulisan buku ilustrasi ini adalah untuk menganalisis makna dan nilai-nilai budi pekerti figur wayang dalam Perang Baratayuda.

Detail dari desain cover dan back cover buku ilustrasi meliputi :

- Ukuran buku ilustrasi adalah B5 (18,2 x 25,7 cm).
- Format *cover* dan *backcover* adalah *potrait* atau vertikal.
- Cover dan *backcover* memiliki warna yang *fullcolor*.
- Font huruf yang digunakan adalah *Gabriola*, *Amatic* dan *Myriad Pro*.
- Teknik visualisasi menggunakan *Adobe Photoshop CC* dan *Adobe Illustrator CC*.
- Ilustrasi dari *cover* dan *backcover* berupa tampilan karakter pada cerita Mahabarata.

- Media atau bahan *cover* dan *backcover* berupa kertas *Ivory 350gr*.



Gambar 2 : “Tampilan Cover dan Back Cover”

C. Pembahasan Hasil

Terdapat 9 adegan figur wayang dalam Perang Baratayuda yang diambil sebagai topik utama dalam pembuatan buku ilustrasi, antara lain :

1. Srikandi dan Drupadi



Gambar 3 : “Srikandi dan Drupadi”
Digital Painting, Tahun 2018

Gambar 3 yang berjudul “Srikandi dan Drupadi” menggambarkan kedua tokoh yang

berdiri berdampingan dengan ekspresi wajah yang tegas, terinspirasi dari Drupadi dan Srikandi yang merupakan simbol dari emansipasi wanita dalam dunia pewayangan. Karya merupakan bentuk representasi dari adegan pelanggaran kehormatan pada wanita yang dialami oleh tokoh Srikandi dan Drupadi.

Nilai dan makna dari kedua kisah pelanggaran kehormatan pada wanita ini yaitu dapat disimpulkan bahwa dalam Perang Baratayuda, Kurawa menerima hukum karma karena menuruti nafsu yang digambarkan memiliki sifat kebinatangan, melambangkan kebuasan, lambang kerakusan, perintah iblis, serta merupakan belenggu keinginan duniawi. Duryudana dan Dursasana menjadi contoh buruk karena telah memperlakukan wanita semena-mena, tidak menghargai dan melindungi wanita secara fisik serta emosional seperti seharusnya. Maka dalam Perang Baratayuda ini hanya akan dimenangkan oleh orang-orang terpilih yang dapat mengarahkan tindakan dan hawa nafsunya.

2. Pandawa Lima



Gambar 4 : "Pandawa Lima"
Digital Painting, Tahun 2018

Gambar 4 yang berjudul "Pandawa Lima" menggambarkan kelima anggota Pandawa yang terinspirasi dari tokoh protagonis dalam pewayangan Mahabarata yaitu Pandawa yang beranggotakan Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Pandawa merupakan tokoh yang patut diteladani dalam dunia pewayangan karena budi luhurnya.

Menurut Zulfan Arif (2017 : 17), nilai dan makna yang dapat diteladani dari karakter Pandawa adalah :

1. Pandangan yang benar yaitu menyadari empat kebenaran mulia yang mengharuskan bahwa semua pengalaman hidup melibatkan penderitaan, bahwa penderitaan disebabkan oleh nafsu atau hasrat, bahwa keinginan atau hasrat harus diatasi, bukan dipuaskan, dan bahwa hal tersebut harus dilakukan dengan mengikuti Delapan Jalan.
2. Berperilaku bermanfaat dan tidak merugikan orang lain.
3. Berbicara dengan cara yang jujur dan tidak menyakiti.
4. Bertindak tegas membela keadilan
5. Selalu berusaha untuk maju membenahi hidupnya.
6. Percaya kepada Sang Pencipta sehingga dapat melenyapkan ego.
7. Nilai kehidupan yang baik berpegang teguh pada keadilan dan kebenaran.
8. Melakukan pekerjaan yang tidak membahayakan diri sendiri maupun orang lain.

3. Ksatria Unggulan Pasukan Kurawa



Gambar 5 : “Ksatria Unggulan Pasukan Kurawa”
Digital Painting, Tahun 2018

Gambar 4 yang berjudul “Ksatria Unggulan Pasukan Kurawa” menggambarkan lima ksatria besar yang sempat memimpin pasukan Kurawa dalam perang. Terinspirasi dari saat melawan Pandawa dalam Perang Baratayuda, Kurawa memiliki lima ksatria besar yang ditakuti pasukan lawan. Ksatria unggulan pasukan Kurawa itu adalah Bisma, Durna, Karna, Salya dan Duryudana (Lihat Gambar 5). Dalam pewayangan Jawa, Ksatria besar Kurawa ini digambarkan sebagai lima penghalang yang harus dihadapi manusia demi mencapai tujuan yang ingin diraihinya.

Nilai dan Makna dari karya ini adalah :

1. Resi Bisma : Lambang rasa takut, khawatir, dan ragu- ragu. Seseorang tidak akan pernah mencapai tujuannya apabila ia diliputi rasa takut, selalu khawatir dan ragu- ragu. Oleh karena itu,

ketiganya harus disingkirkan dan tidak boleh dibiarkan menguasai pikiran dan hati manusia.

2. Pandita Durna : Lambang akal dan pikiran manusia. Durna dilambangkan sebagai akal-pikiran manusia dan mengalahkan Durna berarti artinya bisa mengalahkan pikiran manusia.

3. Adipati Karna : Lambang kejahatan dan kebencian dalam diri manusia. Karna dilambangkan sebagai angkara atau kejahatan, bisa mengalahkan Karna berarti bisa pula menguasai atau mengendalikan angkaranya yang berada dalam diri manusia.

4. Prabu Salya : Lambang ego manusia. Ego manusia berada dalam jiwanya yang mempunyai tingkatan lebih tinggi atau lebih mendalam daripada sifat jahat.

5. Duryudana : Lambang Kemarahan. Agar tujuan manusia sejati tercapai, maka ia juga harus mengendalikan kemarahannya. Karena, apabila rasa marah tersebut tidak dikendalikan, akan mengubah sifat baik menjadi sifat yang buruk dan tidak bisa dikendalikan karena telah dikuasai oleh kemarahannya sendiri.

4. Bisma Gugur

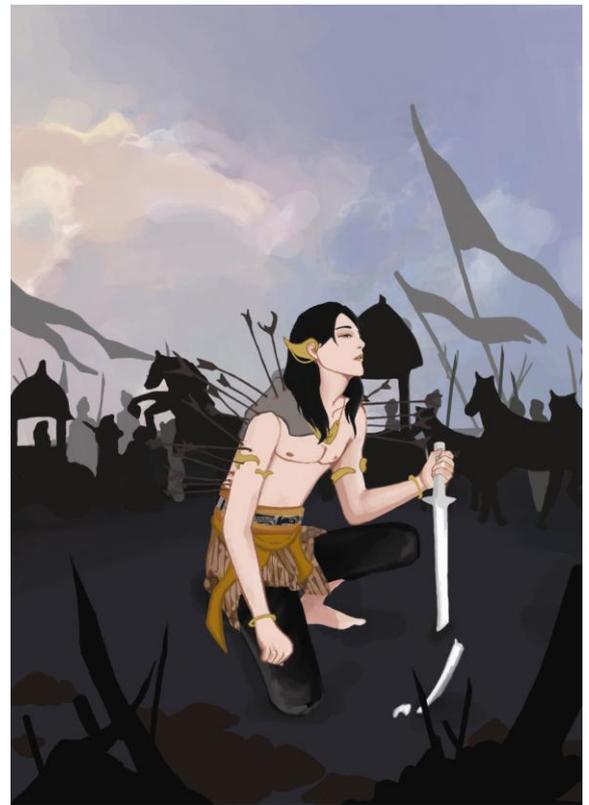


Gambar 6 : “Bisma Gugur”
Digital Painting, Tahun 2018

Gambar 6 yang berjudul “Bisma Gugur” menggambarkan tokoh Bisma yang tergeletak di atas tanah. Terinspirasi dari adegan Bisma yang setelah terkena panah Arjuna dan jatuh ke atas tanah, kemudian dikelilingi cucu dan cicit-cicitnya. Mereka menangihi gugurnya tetua Kerajaan Ngastinapura itu. Namun, Bisma yang tengah sekarat merasa kesakitan pada sekujur tubuhnya, dia memohon pada Arjuna dan Duryudana untuk membantunya menghilangkan rasa sakit menjelang kematiannya itu.

Nilai dan makna yang ingin disampaikan dalam karya ini adalah sumpah Bisma Dewabrata untuk menjadi Brahmana demi menjaga kedamaian di Kerajaan Astina melambangkan seseorang yang menuju di jalan Tuhan, hatinya tertuju pada satu titik tujuan yang sejati yaitu Tuhan Sang Pencipta Yang Maha Pemurah (Wawan Susetya, 2008: 308). Kematian Bisma sendiri menggambarkan perang batin manusia menjelang ajalnya. Sikap Bisma saat meminta bantal untuk menyangga kepalanya dan minum mempunyai filosofi bahwa bukan harta dan tahta yang akan dibawa ke alam kubur, melainkan ilmu yang bermanfaat dan jiwa yang tenang (Wawan Susetya, 2008:311).

5. Abimanyu Gugur



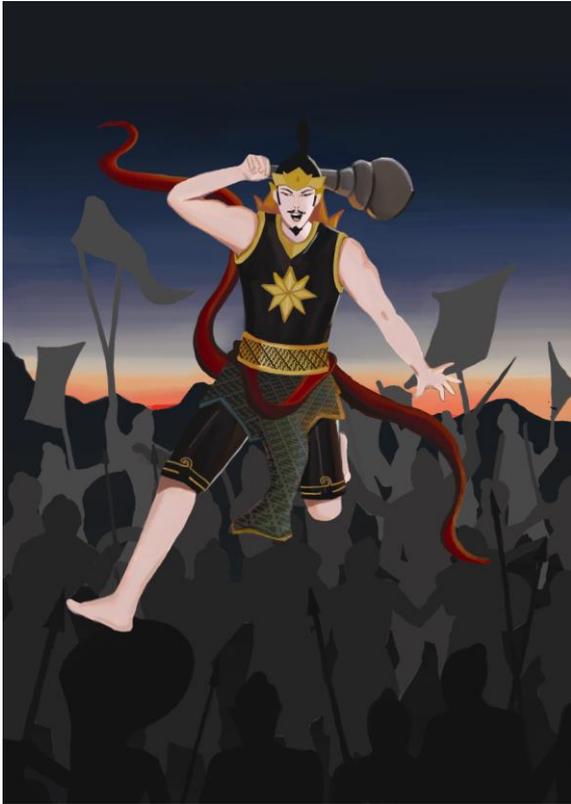
Gambar 7 : “Abimanyu Gugur”
Digital Painting, Tahun 2018

Gambar 7 yang berjudul “Abimanyu Gugur” menggambarkan tokoh Abimanyu yang tidak berdaya karena dikeroyok pasukan lawan. Terinspirasi dari adegan Abimanyu ketika menjelang hari ke-12 Perang Baratayuda, Kurawa membuat formasi perang yang sangat kuat dan tidak bisa ditembus oleh lawan. Namun, Abimanyu yang merupakan putra Arjuna dapat menembus formasi tersebut. Ksatria besar Kurawapun tidak menyia-nyiakan kesempatan dan terus menyerang Abimanyu secara bertubi-tubi. Walaupun sempat bertahan dan berhasil menghabisi banyak pasukan lawan, Abimanyu yang pada saat itu masih berusia 16 tahun akhirnya gugur dengan panah yang menutupi seluruh tubuhnya.

Nilai dan makna yang ingin disampaikan dalam karya ini adalah agar dapat kita meneladani dari tokoh Abimanyu adalah di usia mudanya, Abimanyu telah berhasil memperlihatkan keberaniannya dan sikap tanpa ragu- ragunya dalam menembus formasi perang milik Kurawa. Berani diibaratkan sebagai senjata ampuh bagi manusia untuk menangkis segala rintangan dan

halangan yang akan mempersulit manusia dalam mencapai apa yang dicita- citakannya.

6. Pertempuran Gatotkaca



Gambar 8 : “Pertempuran Gatotkaca”
Digital Painting, Tahun 2018

Gambar 8 yang berjudul “Pertempuran Gatotkaca” menggambarkan tokoh Gatotkaca yang terbang di atas langit saat pertempuran. Terinspirasi dari pertarungan Gatotkaca melawan Karna yang merupakan pertarungan paling menegangkan dalam Perang Baratayuda. Dalam pertarungan ini, Gatotkaca berhasil memimpin pasukan Pandawa dalam pertempuran di malam hari.

Nilai dan makna yang ingin disampaikan dalam karya ini adalah

- a. Untuk menjadi sukses, harus melewati jalan yang sulit dan keras.
- b. Menjadi pribadi yang rendah hati tau caranya membalas budi.
- c. Taat kepada orangtua, guru dan pihak- pihak yang memiliki otoritas.

7. Pandita Durna



Gambar 9 : “Pandita Durna”
Digital Painting, Tahun 2018

Gambar 9 yang berjudul “Pandita Durna” menggambarkan Durna yang duduk di atas keretanya sambil bersemedi. Terinspirasi dari adegan saat Durna mendengar Aswatama mati, dan tiba- tiba tidak lagi punya semangat perang. Guru Pandawa dan Kurawa itu membuang senjatanya dan bersemedi di atas kereta kudanya.

Nilai dan makna yang ingin disampaikan dalam karya ini adalah :

1. Dalam cerita pewayangan Jawa, kita mengenal adanya ungkapan “*Sapa sing nggawe mesthi nganggo*”, siapa menanam mengetam “*Ngunduh wohing pakarti*” yang artinya perbuatan jahat pada orang lain akan menjadi bumerang dan membuat malapetaka pada diri sendiri. Pandita Durna mengalami hukum karma karena perbuatannya sendiri di masa lalu.
2. Pandita Durna memiliki watak dualisme yaitu di satu sisi ia membuat huru- hara, namun di sisi lain ia mendidik para Ksatria Pandawa dari jalan kebenaran.
3. Pandita Durna digambarkan sebagai ilmu yang memiliki dua sisi seperti tajamnya pisau.

8. Adipati Karna



Gambar 10 : “Adipati Karna”
Digital Painting, Tahun 2018

Gambar 10 yang berjudul “Adipati Karna” menggambarkan Karna yang sedang memberi aba-aba kepada pasukannya sebelum berperang. Terinspirasi dari adegan sebelum pecahnya Perang Baratayuda, Kresna dan Kunti mengungkapkan pada Karna bahwa ia adalah saudara kandung se-ibu dari Yudistira, Bima dan Arjuna. Karna sempat dilemma saat dihadapkan dengan pilihan antara harus memihak saudara seibunya atau tetap teguh memegang kesetiannya kepada Duryudana.

Nilai dan makna yang ingin disampaikan dalam karya ini adalah dalam cerita pewayangan, yang patut diperhatikan dari sosok Karna adalah ketegaran jiwanya. Karna sungguh tau substansi sebenarnya tentang kebaikan dan kejahatan (Wawan Susetya, 2008:58). Karna sangat memahami bahwa karakter kepribadian para Kurawa yang sebenarnya sangat penakut. Padahal, agar Kurawa berani berperang dengan Pandawa, ia sadar benar dirinya sendiri yang harus siap dijadikan ‘tumbal’ dalam Perang Baratayuda. Karna juga memiliki tipologi dan

karakter yang amat kuat, terutama kepribadian dan kejiwaannya. Ia menyadari benar bahwa dirinya harus menjadi korban dalam perang saudara itu, demi kejayaan saudara-saudara seibunya.

9. Pertempuran Terakhir



Gambar 11 : “Pertempuran Terakhir”
Digital Painting, Tahun 2018

Gambar 11 yang berjudul “Pertempuran terakhir” menggambarkan tokoh Bima yang sedang melawan Duryudana. Terinspirasi dari adegan pertarungan terakhir Bima melawan Dursasana, yang banyak terdapat filosofi/ makna sebenarnya mengenai pelajaran hidup yang terkandung dalam cerita Perang Baratayuda.

Nilai dan makna yang ingin disampaikan adalah untuk mengingatkan kita pada berlakunya hukum karma dan berhati-hati terhadap tiga macam nafsu negatif yang dapat mengancurkan tali persaudaraan baik dalam hubungan internal keluarga, pertemanan, maupun berbangsa dan bernegara. Ketiga nafsu negatif tersebut adalah nafsu pada kekuasaan, nafsu pada harta (warisan), dan nafsu terhadap kebenaran menurut dirinya sendiri.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan dalam penciptaan buku ilustrasi ini, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Tujuan penciptaan ilustrasi Figur Wayang dalam Perang Baratayuda ini yaitu untuk merepresentasikan nilai dan makna budi pekerti yang terkandung di dalamnya. Dimana seperti kita tahu, pendidikan budi pekerti sangat penting bagi generasi muda dalam rangka pembentukan watak bangsa dan harus dilaksanakan secara utuh dan menyeluruh, dalam jangka panjang serta merupakan upaya bersama dari semua unsur dalam negara Indonesia. Tidak terlepas dari itu, Perang Baratayuda bukan saja menggambarkan kedahsyatan perang antara Pandawa melawan Kurawa, tetapi lebih dari itu menyimpan kandungan filosofi kerohanian yang mendalam, yakni menyangkut penundukan hawa nafsu dalam diri manusia, persiapan menjelang ajal, dan konsep manusia dengan Tuhannya. Oleh karena itu, secara garis besar, kisah- kisah pewayangan merupakan kisah hidup manusia, konflik- konflik yang dibangun di dalam cerita adalah konflik-konflik hidup manusia dan nilai- nilai yang terkandung di dalamnya juga merupakan nilai-nilai hakiki kemanusiaan.

2. Pada proses visualisasi, diawali dengan mengolah interpretasi dari cerita Perang Baratayuda yang telah ada, dan didasari oleh beberapa eksplorasi yang mencakup eksplorasi dalam bentuk tekstual maupun visual. Proses visualisasi terdiri dari penciptaan karya ilustrasi dan tahapan layout yang melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya) dan perwujudan (pembuatan karya).

3. Perwujudan ilustrasi merupakan visualisasi dari figur wayang dalam Perang Baratayuda. Gaya gambar menerapkan unsur realis karena menampilkan proporsi/ wujud seperti aslinya namun dengan pewarnaan yang datar (*flat*). Proses visualisasi diawali dengan mengolah interpretasi dari cerita Perang Baratayuda yang telah ada dan didasari oleh beberapa eksplorasi yang mencakup eksplorasi dalam bentuk tekstual maupun visual. Teknik gambar menggunakan teknik garis dan blok atau *digital painting*. Jumlah karya sebanyak 9 buah, yang berjudul : Srikandi dan Drupadi, Pandawa Lima, Ksatria Unggulan Pasukan Kurawa, Bisma Gugur, Abimanyu gugur, Pertempuran Gatotkaca, Pandita Durna, Adipati Karna, dan Pertempuran Terakhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Zulfan. 2017. *Perang Baratayudha: Perang Besar Pandawa dan Kurawa*. Yogyakarta: Pustaka Jawi.
- Bastomi, Sujawi. 2007. *Nilai- Nilai Seni Pewayangan*. Semarang: Dahara Prize.
- Budhi Santosa, Iman. 2011. *Saripati Ajaran Hidup Dahsyat dari Jagad Wayang*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Gustami, SP. 2004. *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. Yogyakarta: ISI Media Pressindo.
- Susanto, Mikke. 2011. *DIKSI RUPA : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta : DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Susetya, Wawan. 2008. *Bharatayuda*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.