

VISUALISASI KANDHA GAPURAN DALAM BUKU PAMULANGAN DHALANG HABIRANDHA KERATON NGAYOGYAKARTA HADININGRAT

THE VISUALISATION OF KANDHA GAPURAN IN THE BOOK ENTITLED PAMULANGAN DHALANG HABIRANDHA KERATON NGAYOGYAKARTA HADININGRAT

I. hendro hatmoko, 09206244025, pendidikan seni rupa, fakultas bahasa dan seni, universitas negeri yogyakarta.
email: hendrohatmoko91@gmail.com

Abstrak

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penciptaan, proses visualisasi, dan bentuk ilustrasi dengan judul Visualisasi *Kandha Gapuran Dalam Buku Pamulangan Dhalang Habirandha Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Metode yang digunakan dalam penciptaan desain ilustrasi ini adalah metode observasi, dokumentasi, dan wawancara. Sedangkan penciptaan desain ilustrasi ini menggunakan pendekatan *mix media* yaitu dengan menggabungkan lukis sederhana teknik *aquarel* dengan gambar wayang. Dari hasil pembahasan dan proses visualisasi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Konsep penciptaan ilustrasi ini adalah merespon kegelisahan siswa *Pawiyatan Dhalang Habirandha*, yang notabene adalah masyarakat umum dan belum terlalu mengerti dengan bahasa *Pedhalangan*, akan tetapi mempunyai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari seni *Pedhalangan*. 2) Visual Ilustrasi ini bersifat sederhana 3) Proses visualisasi dengan cara menggabungkan lukisan dengan gambar wayang. 4) Bentuk visualisasi yang dihasilkan adalah poster dengan dengan teknik cetak digital dan menggunakan kertas jenis *Art Paper* 120 gram berjumlah 10 poster.

Kata kunci: Visualisasi, Kandha Gapuran, Buku Pamulangan Dhalang Habirandha

Abstract

The writing of this assignment final art work is aimed to describe the result of the creation, the process of visualization, and the form of discussion entitled *The Visualisation of Kandha Gapuran in the Book of Entitled Pamulangan Dhalang Habirandha of Ngayogyakarta Hadiningrat Keraton*. The method in this illustration design were observation; documentation; and interview methods. Illustration design using mix media approach by mixing aquarelle technique with the pictures of *wayang*. The result of visualization process concluded as: 1) the concept of this illustration meaning is responding to the anxiety of *Pamulangan Dhalang Habirandha* students, which are from common people, on the lack of *Pedhalangan* language, but they have will to understand and learn the art of *Pedhalangan*. 2) Illustration visualization is simple in nature. 3) The visualization process was using by mixing of painting and the picture of *wayang*. 4) The form of visualization created 10 posters using digital printing technique on 120 gr Art paper

Keywords: The visualization, Kandha Gapuran, Pamulangan Dhalang Habirandha book

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari berbagai macam suku bangsa, mencakup lebih dari 17.000 pulau yang dihuni lebih dari 250 juta penduduk. Sebagai negara yang besar Indonesia memiliki 2 macam budaya, yaitu budaya lokal dan budaya nasional, dimana keduanya harus selalu dipelihara dan dilestarikan dengan tujuan menghayati dan mengamalkan kebudayaan nasional dan tidak melupakan bahkan meninggalkan nilai-nilai yang terkandung dalam kebudayaan lokal. Kurangnya upaya untuk membangun dan memahami nilai-nilai kearifan lokal sebagai sebuah identitas budaya berakibat mudahnya pengklaiman budaya oleh negara lain. Nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal memiliki fungsi strategis untuk membangun dan mengembangkan karakter serta identitas bangsa sehingga terbentuk sebuah budaya yang mandiri, kuat, kreatif, dan inovatif dalam sebuah masyarakat.

Salah satu upaya untuk melestarikan dan terus mengaungkan budaya dalam pendidikan formal adalah di Keraton Yogyakarta. Keraton Yogyakarta memiliki sekolah *pedhalangan* yang tentunya dimaksudkan untuk mencetak calon-calon *dhalang*. Sekolah *dhalang* ini bernama Habirandha. Habirandha merupakan singkatan dari *Hamurwani Biwara Rancangan Dhalang* yang berarti pintu pertama untuk menyusun atau membentuk menjadi *dhalang*.

Sekolah Habirandha ini tecetus sebagai maksud untuk menjaga seni pertunjukkan wayang dari kepunahan. Bermula dari tahun 1925 atas inisiatif Kanjeng Raden Tumenggung (KRT) Djapura dengan dukungan penuh Sri

Sultan Hamengkubuwana VIII. Pada awalnya sekolah ini hanya diperuntukkan bagi anak *dhalang* saja. Namun, pada perkembangannya sekolah Habirandha ini diperuntukkan untuk umum. Materi pembelajaran pada sekolah ini diantaranya, siswa dilatih untuk *mayang*. *Mayang* berarti mampu memainkan wayang. Selain itu, siswa juga diberikan teknik-teknik dasar *Pedhalangan*. Teknik dasar *Pedhalangan* yang harus dikuasi diantaranya *Cepengan* atau metode memegang wayang kulit, *Janturan*, *Kandha Carita* atau narasi, *Pocapan* atau dialog, *Suluk Sekar* atau menembang, *Dhodhogan*, *Keprakan*, *Gendhing* atau melodi gamelan dan *Pakeliran* atau penataan panggung.

Permasalahan pembelajaran bahasa yang menuntut adanya kephahaman dalam wujud visualisasi adegan pewayangan ini banyak dialami pada adegan *Kandha Gapuran* dalam buku *Pamulangan Dhalang Habirandha*. *Kandha* berarti omongan dan *Gapuran* berarti pintu gapura. *Kandha Gapuran* menceritakan perjalanan ratu setelah dari *Sithinggil* turun menuju *Bangsal Pamujaan* (tempat berdoa). Siswa kurang bisa memahami adegan ini dikarenakan buku yang dipakai hanya menceritakan secara deskripsi tanpa adanya ilustrasi atau visualisasi gambar.

Dengan adanya kendala bahasa dalam pembelajaran di sekolah Habirandha ini, menuntut adanya suatu strategi pembelajaran yang lebih efektif lagi. Strategi yang akan coba dikembangkan dalam mengatasi masalah ini adalah perlu adanya media pembelajaran yang tepat agar mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam adegan *Kandha Gapuran*. Media pembelajaran yang efektif untuk

memahami alur sebuah cerita salah satunya adalah dengan media visualisasi.

Kaitan media ilustrasi yang berupa visualisasi gambar dari tiap adegan yang diceritakan dalam adegan *Kandha Gapuran* dengan proses pembelajaran di sekolah Habirandha ini adalah membantu memberikan gambaran yang nyata akan deskripsi yang tertulis dalam buku pamulangan *dhalang* tersebut melalui wujud visualisasi.

Merujuk pada hal yang melatarbelakangi penelitian ini permasalahan yang diangkat adalah bagaimana cara menghasilkan ilustrasi *Kandha Gapuran* dalam buku *Pamulangan Dhalang Habirandha Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat?*, bagaimana proses visualisanya, dan bagaimana bentuk dai visualisasi *Kandha Gapuran* itu.

Tujuan dari peelitian ini untuk menciptakan ilustrasi *Kandha Gapuran* dalam buku *Pamulangan dhalang Habirandha Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat*, mendeskripsikan proses visualisasinya, dan mendeskripsikan bentuk visualisasinya.

Adapun manfaat secara teoritis memberikan sumbangan pemikiran dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat di *Pamulangan Dhalang Habirandha Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Secara praktisnya akan dirasakan oleh guru Habirandha karena dapt memberikan informasi dalam penyampaian materi *Pamulangan Dhalang* khususnya pada bagian *Kandha Gapuran*.

Menurut KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA, visualisasi adalah 1. pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata, angka), peta, grafik, dsb; 2. Proses pengubahan

konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produsen (<http://kbbi.web.id>).

Wayang memiliki 2 pengertian yaitu, wayang diartikan sebagai bayang-bayang dan wayang sebagai "*Wahananing Hyang*" atau sarana menuju Tuhan. Dalam disertasi Dr. GA. J Hazeau berjudul *Bijdrage tot de Kennis van het Javaansche Tooneel* mengatakan bahwa wayang adalah *walulang ingukir* (kulit yang diukir) dan dilihat bayangannya pada kelir.

Pengertian *Kandha Gapuran* menurut Baoesastra Djawa adalah *gunem kang diucapake* (dialog yang diucapkan), sedangkan Gapura berasal dari kata dasar Gapura (Pintu gerbang) jadi *Kandha Gapuran* adalah dialog atau cerita mengenai gapura.

Dapat disimpulkan Visualusasi *Kandha Gapuran* adalah pengungkapan/ penguangan bentuk cerita tentang gapura kedalam sebuah gambar ilustrasi.

Ilustrasi sendiri adalah seni yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud dan tujuan secara visual (Kusrianto, 2007:140). Dalam mencitakan sebuah ilustrasi harus memperhatikan unsur-unsur visual seperti, titik, garis, bidang, ruang, warna dan tekstur. Semua unsur tersebut dikemas secara rapi dalam sebuah gambar yang berpegang dalam prinsip-prinsip desain yaitu **Kesatuan (Unity)**: Menurut Dharsono (2007:83), Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi. **Keseimbangan (Balance)**: Menurut Mikke Susanto (2011:46), keseimbangan atau *balance* adalah persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisikarya seni. **Irama (Rhythm)**:

Sadjiman (2009:157), menjelaskan bahwa dalam seni rupa, irama dapat berupa gerak berulang dalam keberkalaan unsur-unsur desain yang antara lain meliputi ukuran (besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek), keberkalaan arah (vertikal-diagonal-horizontal), keberkalaan warna (panas-dingin, tua-muda, cerlang-suram), keberkalaan tekstur (kasa-halus), keberkalaan gerak (atas-bawah, kiri-kanan), dan keberkalaan jarak (renggang-rapat, lebar-sempit). **Kontras (Contast)**: Kontras adalah sesuatu yang memperlihatkan ketidaksamaan, pertentangan atau perasaan yang sangat berbeda. **Pusat Perhatian (Center of Interest)**: Menurut Rakhmat Supriyono (2010:89), prinsip ini disebutkan sebagai tekanan (*emphasis*), dimana informasi yang dianggap paling penting, untuk disampaikan ke *audience* harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat, **Keselarasan (Harmony)**: Menurut Dharsono (2007:80), Harmoni merupakan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan akan timbul keserasian atau harmoni. dan **Proporsi (Proportion)**: Mikke Susanto (2011:320), menyebutkan bahwa proporsi merupakan hubungan antar bagian dan bagian, serta bagian dari kesatuan/keseluruhan.

METODE PENCIPTAAN

Penelitian ini dilakukan untuk menciptakan sebuah karya yang dimulai dari mengumpulkan data dan memisahkan jenis data.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Observasi;
2. Dokumentasi;
3. Wawancara

Teknik Analisa Data

Metode alaisis data menggunakan metode analanisis deskriptif kualitatif, dimana data yang telah dikumpulkan akan dianalisis guna menemukan sebuah kesimpulan agar tercipta sebuah ilustrasi yang mudah dipahami.

Konsep Perancangan

Dalam perancanganya mempunyai tahapan yang harus dikerjakan.

Pemahaman Teks dan Penafsiran Visual

Data primer yang ada yaitu berupa tulisan, dalam bukuu pembelajaran Pamulangan Dhalang Habirandha, kemudian pada cerita Kandha Gapuran dipelajari lebih lanjut untuk memahami gambaran visualnya. Setelah data dipahami, kemudian segera ditafsirkan dalam bentuk gambar ilustrasi berdasarkan teks.

Proses Karya Desain

Setelah melakukan penafsiran dari data tertulis, proses selanjutnya adalah isualisasi data ke dalam karya ilustrasi, dengan tahapan sebagai berikut: 1. Layout; 2. Produksi; 3 Penyajian.

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

Setelah melewati berbagai proses sampailah pada sebuah hasil penciptaan.

Hasil Penciptaan

Hasil Penciptaan akan dijabarkan sebagai berikut:

Konsep Desain merupakan ide atau gagasan dasar dalam pemikiran suatu

pembahasan. Konsep penciptaan ilustrasi ini adalah merespon kegelisahan siswa *Pawiyatan Dhalang Habirandha*, yang notabene adalah masyarakat umum dan belum terlalu mengerti dengan bahasa *Pedhalangan*, akan tetapi mempunyai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari seni *Pedhalangan*.

Kemudian selain melakukan pengamatan secara langsung dengan berbincang sesama siswa dan datang langsung ke *Habirandha* tidak lupa mencatat bagian yang kebanyakan tidak dimengerti siswa dan selanjutnya mencari bahan tambahan diinternet di beberapa situs guna mendapatkan hasil yang maksimal.

Profil Target

Target primer dari karya ini adalah:

- Siswa Pamulangan Dhalang Habirandha;
- Pamong/ Guru Pamulangan Dhalang Habirandha;
- Calon siswa atau masyarakat umum yang ingin mempelajari seni *Pedhalangan*.

Ilustrasi

Dari beberapa literatur yang sudah dibaca ilustrasi harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

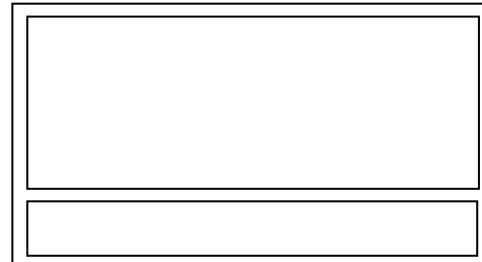
- Ilustrasi harus menyenangkan untuk dinikmati;
- Ilustrasi harus menjadi jembatan untuk berimajinasi;
- Ilustrasi harus menyampaikan pesan dengan jelas dan mudah dipahami.

Layout

Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan memudahkan pembaca mendapat informasi yang disajikan. Adapun perbandingan *layout* dalam karya ini 30% teks dan 70% ilustrasi. Dalam *layout* digunakan garis bantu yang disebut *Gird*. *Gird* diciptakan untuk mempermudah

penataan elemen visual dalam ruang yang ada, sehingga tercipta komposisi visual yang baik.

Karya ini menggunakan *Gird* asimetris, yaitu keseimbangan antara atas dan bawah untuk mempermudah pembaca mengetahui alur ceritanya.



Gambar 1: Contoh *Grid Layout*

Tipografi

Tipografi atau bentuk tulisan yang digunakan adalah jenis font biasa karena targetnya utama adalah siswa *Habirandha* yang pada dasarnya sudah bisa membaca hanya saja untuk ukuran font lebih besar dari pada biasanya karena tidak sedikit siswa *Habirandha* yang lanjut usia. Font yang digunakan untuk dalam karya ini adalah *Comic Sans Ms*, karena lebih mudah untuk dibaca bagi siswa yang sudah berusia lanjut.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890

Comic Sans Ms

Gambar 2: Font *Comic Sans Ms*

Warna

Dalam karya ini akan menggunakan warna *pastes*, yaitu warna terang dan gelap yang yang ditemukan pada kombinasi pigmen warna. Dengan tidak menghilangkan warna dasar obyeknya yaitu wayang kulit. Perpaduan ini akan membentuk perpaduan warna yang terkesan lembut dan tidak mencolok mata.

Penggunaan warna meliputi warna *background*, warna tokoh ilustrasi dan warna *background* teks. Untuk

memadukannya digunakan kombinasi kontas warna.

Pengenalan Tokoh

Pengenalan tokoh dalam karya ini tidak terlalu jauh dari wayang asli, dikarenakan jika terlalu dimodifikasi akan membuat bingung siswa. Selain itu karya ini juga bertujuan agar pembaca mengenal tokoh wayang mengikuti alur cerita adegan *Kandha Gapuran* dalam buku pembelajaran *Pawiyatan Dhalang Habirandha*. Dalam alur cerita *Kandha Gapuran* ini terdiri dari 1 tokoh utama yaitu Duryudana dan tokoh pendamping seperti emban, dan hewan.

Duryudana (Tokoh Utama)

Duryudana adalah raja di kerajaan Hastina, berbadan besar, tegap, berwibawa. Mengenakan pakaian dengan *Praba* yang menggambarkan kharisma. Dalam cerita kandha gapuran ini duryudana melakukan perjalanan dari turun *Siti Hinggil* sampai ke *Bangsai Pamujan*.



Gambar 3: Prabu Duryudana

Abdi Dalem (Emban Keparak)

Emban Keparak adalah abdi dalem putri, yang bertugas mengiring raja ketika mengadakan pertemuan dan ketika pertemuan sudah selesai harus mengantarkan atau mengiring Sang Raja sampai ke depan *Panti Busana*.



ambar 4: Emban Keparak

3. Abdi Dalem (Ksatria)

Abdi dalem Ksatria ini adalah abdi dalem yang merupakan seorang ksatria mengabdikan untuk kepentingan negara terutama yang bersangkutan dengan keamanan negara.



Gambar 5: Abdi Ksatria 1



Gambar 6: Abdi Ksatria 2



Gambar 7: Abdi Ksatria 3



Gambar 8: Abdi Ksatria 4

Abdi Dalem (Punakawan)

Abdi Dalem (Punakawan) adalah abdi dalem yang bekerja di dalam Keraton, bertugas memenuhi kebutuhan Raja dan Keraton. Abdi dalem punakawan biasanya digambarkan dengan wajah-wajah jenaka.



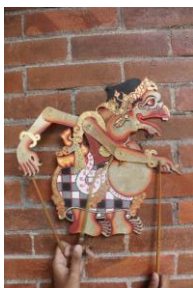
Gambar 9: Abdi Punakawan 1



Gambar 10: Abdi Punakawan 2



Gambar 11: Abdi Punakawan 3



Gambar 12: Abdi Punakawan 4

Background

Pembuatan background tidak dengan menggunakan gambar digital melainkan menggunakan lukisan sederhana dengan teknik aquarel. Dari Background ini lah adegan – adegan disusun, mulai keluar pintu belakang *Siti*

Hinggil sampai pada akhir cerita yaitu di *Sanggar Pamujan*. Adapun gambar dari background yang akan dipakai adalah:

Adegan Pertama

Gapura ini merupan pintu utama dari Siti Hinggil menuju ke komplek dalam keraton.



Gambar 13: Background 1

Adegan Kedua

Background ini menggambarkan sebuah bangsal pendapa yang nantinya dilewati sang Raja.



Gambar 14: Background 2

3. Adegan Ketiga

Gapura Danaprata digambarkan sampai tiga bagian, menyesuaikan dengan isi ceritadari *Kandha Gapuran*. Di bagian pertama, tidak terlalu fokus pada gapura melainkan pada pemandangan sekitar gapura.



Gambar 15: Background 3

Adegan Keempat

Gambar gapura kedua ini sedikit lebih fokus pada gapura. Tampak gambar gapura diperbesar.



Gambar 16: Background 4

Adegan Kelima

Gambar gapura ketiga ini lebih fokus pada isi kemegahan gapura dengan berbagai hiasan.



Gambar 17: Background 5

Adegan Keenam

Menggambarkan bahwasanya pada halaman ini tempatnya sangat indah, selain taman juga tanah pasir yang indah bagaikan kilauan mutiara, zambrut, dan emas.



Gambar 18: Background 6

Adegan Ketujuh

Menggambarkan sebuah pendapa tempat Sang Raja menyantap makanan setelah melakukan pertemuan.



Gambar 19: Background 7

Adegan Kedelapan

Menggambarkan sebuah tempat Sang Raja untuk berganti pakaian. Karena biasanya setelah pertemuan besar, Sang Raja pasti akan bersemedi (berdoa).



Gambar 20: Background 8

Adegan Kesembilan

Menggambarkan pelataran depan *sanggar pamujan* yang rindang dan memang nyaman digunakan untuk berdoa atau menyepi.



Gambar 21: Background 9

Adean Kesepuluh

Menggambarkan bagian dalam tempat doa lengkap dengan peralatan dan sesajinya.



Gambar 22: Background 10

Proses Visualisasi

Sebelum mulai berkarya, tentunya pemilihan alat, bahan, dan teknik yang baik merupakan suatu hal penting dalam proses visualisasi. Hal yang tidak kalah penting lainnya adalah kualitas objek, baik tokoh maupun *background* pada ilustrasi tersebut. Untuk objek wayang diambil dengan hasil pemotretan sendiri, sedangkan *background* diciptakan dengan melukis diatas kertas A4 dengan teknik sapuan *aquarel*.

Alat dan Bahan

Mempersiapkan alat dan bahan merupakan tahap penting dalam proses visualisasi. Alat dan bahan yang digunakan dalam proses visualisasi ilustrasi adalah sebagai berikut:

Alat

Alat- alat yang digunakan meliputi: Pencil, Drawing Pen 0,1, Kuas, Palet, dan Program Photoshop cs6 sebagai alat penggabung semua elemen bahan yang nantinya akan dicetak dengan teknik *digital printing*.

Bahan

Bahan- bahan yang digunakan antara lain adalah sebagai berikut: Kertas Sket A4 untuk menggambarkan background, Cat Air, Air, Foto Wayang sebagai objek utama untuk menceritakan visualisasi ilustrasi.

Teknik Penciptaan

Teknik merupakan cara kerja dalam menuangkan konsep ke dalam media berdasarkan kemampuan yang dimiliki. Beberapa tahap dalam teknik penciptaan ilustrasi adalah sebagai berikut.

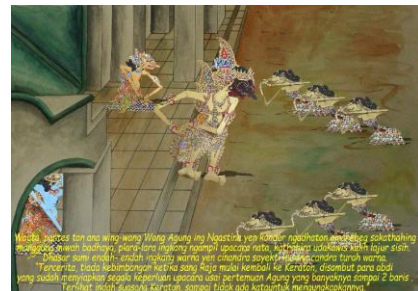
- Memilih objek wayang yang sudah difoto, kemudian diolah dengan menggunakan aplikasi program Photoshop cs 6.
- Mempersiapkan alat dan bahan yang lainnya untuk membuat backgroun dengan teknik sapuan aquarel.
- Membuat sketsa di atas kertas sket menggunakan pensil maupun langsung dengan cat.

Tahap Visualisai

Dalam proses visualisasi terdapat beberapa tahapan diataranya: pembuatan sket, pewarnaan, *cropig*, penggabungan, dan penyesuaian warna.

Bentuk Visualisasi dan Pembahasan Hasil

1. Kembali ke Keraton



Gambar 23: Kembali Ke Keraton

Duryudana sudah turun dari Siti Hinggil melewati gapura dan sedang menuruni anak tangga, disana disambut oleh emban abdi dalem dengan tata cara memberi sembah pada Raja yang lewat. *Background* menggunakan perspektif satu titik lenyap. Semua unsur visual dan prinsip desain sudah ada disana. Dengan komposisi warna yang harmonis.

C:0M:0Y:0K:0, C:80M:61Y:65K:66,
 C:64M:54Y:73K:50, C:43M:37Y:61K:7,
 C:39M:51Y:79K:19, C:38M:5Y:0K:0,
 C:19M:20Y:62K:0, C:13M:30Y:70K:0,
 C:37M:53Y:67K:15, C:37M:67Y:99K:34,
 C:74M:66Y:58K:59

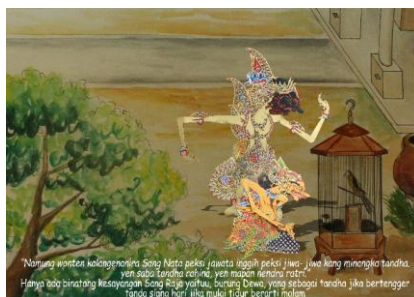
2. Tidak Singgah



Gambar 25: Tidak Singgah

Pada gambar ilustrasi ini menceritakan bahwa duryudana tidak singgah di bangsal sripanganti. Ilustrasi ini mengandung unsur visual berupa garis, warna, ruang, bidang, tekstur. semua unsur dapat dilihat dengan jelas. Menggabungkan unsur-unsur visual tersebut tidak lepas dari prinsip-prinsip desain yaitu kesatuan, keseimbangan, keselarasan, kekontrasan, irama, proporsi dan pusat perhatian. Warna yang dipakai dalam ilustrasi yang kedua tidak berbeda jauh dengan yang pertama hanya ada beberapa tambahan saja. Seperti C:68M:40Y:34K:4, C:61M:58Y:72K:52, C:90M:69Y:17K:3, C:36M:83Y:69K:39

3. Burung Kelangenan



Gambar 27: Burung Kelangenan

Pada ilustrasi ini menceritakan duryudana yang berhenti langkahnya hanya

untuk melihat keindahan sekitar dan melihat burung kesayangannya. Dari segi pewarnaan masih sama dengan karya 2 karya yang lain. Unsur visual dan prinsip desain juga masih nampak digunakan. Fokus karya ini ada pada kurungan burung. Untuk komposisi warna sama dengan adegan pertama yaitu “Kembali Ke Keraton.”

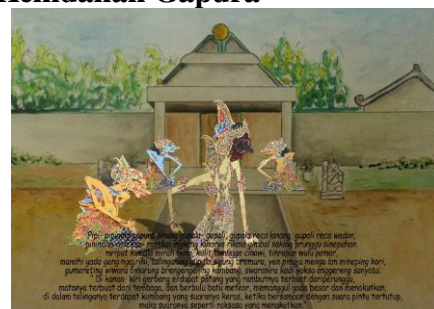
4. Akan Melewati Gapura



Gambar 29: Akan Melewati Gapura

Ilustrasi ini melanjutkan perjalanan Duryudana setelah diam sebentar untuk menikmati keindahan sekitar gapura. Duryudana melanjutkan jalannya menuju gapura. Komposisi penataan dan warna sangat jelas terlihat. Kekontasan tidak terlalu tinggi sehingga masih snyaman untuk dinikmati.

5. Keindahan Gapura



Gambar 31: Keindahan Gapura

Dalam gambar ke-5 ini menceritakan duryudana yang berhenti tepat di depan gapura dan sedang menikmati keindahan gapura, gambar ilustrasi ke-5 ini fokus pada gambar gapura. Dalam penyusunan komposisi gambar ilustrasi ini lebih memperlihatkan

gapura sebagai objek utama, dengan pendukung disekitarnya. Untuk unsur-unsur visual yang digunakan meliputi garis, ruang, bidang, dan warna. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yaitu, kesatuan, harmoni, kontras, pusat perhatian, dan proporsi.

6. Pasir nan Indah



Gambar 33: Pasir nan Indah

Menggambarkan Duryudana berjalan diiringi dua abdi dalem (emban) dan berpapasan dengan abdi dalem punakawan. Pewarnaan background pada gambar ke-6 ini lebih menonjol dari yang lainnya. Komposisi penempatan objek menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, dengan tetap memperhatikan proporsi, keselarasan, kesatuan, pusat perhatian, dan juga irama.

7. Bujana / Menyantap makanan



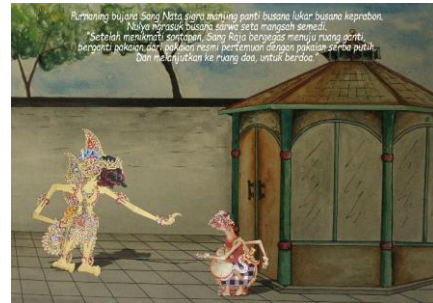
Gambar 34: Bujana/ Menyantap Makanan

Terlihat Prabu Duryudana hendak menikmati hidangan yang sudah disediakan oleh para emban.

Komposisi penyusunan gambar ilustrasi tidak bisa lepas dari kesatuan, keharmonisan, proporsi, keselarasan, pusat perhatian, dan kontras. Keharmonisan

dapat dilihat dari adegan yang disusun dan proporsi dapat dilihat dari ukuran-ukuran setiap objek dengan pendukungnya, sedangkan kontras dapat dilihat dari pewarnaan.

8. Panti Busana

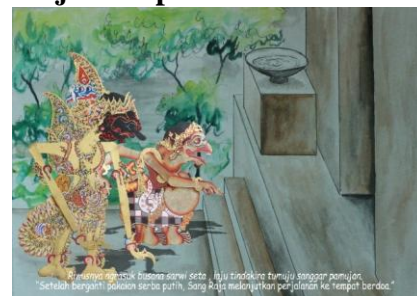


Gambar 37: Panti Busana

Terlihat Prabu Duryudana yang menuju ruang ganti baju di sana sudah ada abdi dalem yang akan membantu sang Raja untuk mengganti pakaiannya dengan pakaian khusus untuk berdoa.

Gambar Ilustrasi ini terdiri dari objek utama dan pendukung. Objek utama adalah bangunan yang disebut panti busana dan Duryudana, sedangkan pendukungnya adalah punakawan. Background yang sederhana dibuat agar tidak mengganggu penglihatan atau pandangan untuk fokus menikmati adegan dalam gambar ilustrasi.

9. Menuju Tempat Semedi



Gambar 39: Menuju Tempat Semedi

Duryudana ditemani punakawan menuju tempat berdoa atau *sanggar pamujan*. Objek utama dalam gambar ini adalah Duryudana dan punakawan. Sedangkan objek pendukungnya sekaligus

menjadi *background*. Komposisi dalam gambar ilustrasi ini menggunakan perspektif satu titik lenyap, dengan proporsi yang sudah diatur. Prinsip-prinsip desain yang nampak pada gambar ilustrasi ini adalah, keselarasan, kesatuan, keseimbangan, irama, kontras dan tidak meninggalkan proporsi. Unsur visual yang digunakan dalam gambar ini meliputi, garis, bidang, ruang, tekstur, dan warna.

10. Semedi



Gambar 41: Semedi

Di karya terakhir ini berbeda dengan yang lainnya. Menunjukkan urutan ketika duryudana memasuki ruang berdoa. Komposisi penataan adegan ilustrasi ini ditata sedemikian sehingga menimbulkan kesan ada sebuah perjalanan. Sedangkan prinsip-prinsip desain yang dipakai tidak lepas dari kesatuan, keharmonisan, keseimbangan, kontras, *center of interes*, proporsi dan irama. Dengan tidak meninggalkan unsur-unsur visual yang ada seperti garis, ruang, bidang, tekstur, dan warna.

SIMPULAN DAN SARAN

Visualisasi *Kandha Gapuran* Dalam Buku *Pamulangan Dhalang Habirandha* Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dalam desain poster bertujuan untuk menyampaikan pesan lebih efektif agar mudah diterima oleh siswa Habirandha atau pembaca buku yang kebetulan membaca buku habirandha dan tidak mengerti maksud dari bahasa. Konsep Visualisasi *Kandha Gapuran* Dalam Buku

Pamulangan Dhalang Habirandha Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat adalah gambaran secara sederhana dan mudah dipahami. Konsep cerita dengan tidak mengubah bentuk asli wayang membantu kita untuk dapat mengenal tokoh wayang meski hanya beberapa. Bentuk teks dibuat sederhana supaya mudah dibaca. Visualisasi desain ilustrasi ini dibuat dengan menggabungkan background yang dibuat menggunakan lukisan teknik akuarel. Desain ilustrasi disajikan dengan teknik *digital printing* jenis gambar *bitmap*, sehingga terkesan natural.

Saran

1. Bagi Mahasiswa Seni Rupa

Hendaknya tugas akhir karya seni ini dijadikan sarana pembelajaran dalam merancang desain khususnya ilustrasi sehingga konsep dapat dikembangkan dan divisualisasikan secara lebih luas sesuai dengan media dan sarana yang dicapai.

2. Bagi Masyarakat

MemaNg belajar harus dimulai dari usia dini, tetapi dengan tidak meninggalkan budaya peninggalan leluhur, termasuk bahasa yang akan kita gunakan sehari-hari, jangan sampai hanya karena tidak mengerti bahasanya lantas ditinggalkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Departemen Pendidikan Nasional .2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. *NIRMANA Elemen- elemen Seni dan Desain* (edisi kedua). Yogyakarta: Jalasutra.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komikasi Visual*. 2007: Penerbit Andi.
- Poewadarminto, W.J.S dkk. 1939. *Baoesastra Djawa*.
- Sony Kartika, Dharsono. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.

- _____.2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- SP, Soedarsono. 1987. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta
- Susanto, Mikke.2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (edisi revisi). Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House.

Internet

- Anonim. 2016. <http://library.binus.ac.id/>. Diakses pada 17 juli 2016
- http://id.wikipedia.org/Wiki/Wayang_kulit Diakses pada 17 juli 2016
- <http://kbbi.web.id>. Diakses 17 juli 2016