



The Value of Pacitan *Wayang Beber* Art Education as an Idea for Creating Digital Decorative Illustrations

Nilai Pendidikan Kesenian *Wayang Beber* Pacitan Sebagai Ide Penciptaan Ilustrasi Dekoratif Digital

Muhammad Wahidul Kohar Al-Bahrani, Ike Ratnawati*, Abdul Rahman Prasetyo

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis Korespondensi: ike.ratnawati.fs@um.ac.id

Paper received: 8-8-2022; revised: 20-11-2022; accepted: 30-11-2022

Abstract

Pacitan *Wayang Beber* is a sacred art that is on the brink of extinction. The government in Pacitan's Regional Report of Local Culture (PPKD) seeks to socialize and actualize cultural values that require the involvement of cultural actors and the community. This study aims to create a digital illustration containing the educational value of Pacitan *Wayang Beber* Arts. Data collection is done on Pacitan *Wayang Beber* in Gedempol village, Pacitan district, East Java province, through observations (participatory observers) and interviews with a purposive sampling approach. The method used in this creation is the method of SP. Gustami, the stages include the exploration stage, the design stage, and the embodiment stage. Referring to this process, this illustration work with the theme of the educational value of Pacitan *Wayang Beber* are realized by creating six different forms of shirt clothing. The results of this creative work are in the form of six shirts, entitled: 1) living, 2) towards independence, 3) spring sea, 4) stepping on the earth, 5) Buto war, and 6) courtyard. The educational values of Pacitan *Wayang Beber* that are raised in this work include hard work, determination, love, humility, honesty, and diplomacy.

Keywords: Wayang Beber; educational value; digital decorative illustration

Abstrak

Wayang Beber Pacitan adalah kesenian sakral yang hampir mengalami kepunahan. Pemerintah dalam Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD) Pacitan, berupaya mensosialisasikan dan mengaktualisasi nilai kebudayaan yang memerlukan keterlibatan pelaku budaya dan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan ilustrasi digital yang berisi tentang edukasi nilai pendidikan Kesenian Wayang Beber Pacitan. Pengumpulan data dilakukan pada pewaris Wayang Beber Pacitan di desa Gedempol, kecamatan Donorojo, kabupaten Pacitan, provinsi Jawa Timur melalui pengamatan (*observer partisipatoris*) dan wawancara dengan pendekatan (*purposive sampling*). Metode yang digunakan pada penciptaan ini adalah metode dari SP. Gustami, tahapannya meliputi tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Mengacu pada proses ini, maka diwujudkan karya ilustrasi dekoratif digital bertema nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan dengan penerapan busana kemeja sejumlah enam bentuk karya. Hasil karya penciptaan ini berupa enam produk kemeja, dengan rincian judul karya sebagai berikut: 1) menghidupi, 2) menuju merdeka, 3) laut musim semi, 4) memijak bumi, 5) perang buto, dan 6) pelataran. Nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan yang diangkat dalam karya ini di antaranya adalah: kerja keras, tekad, cinta kasih, rendah hati, jujur, dan diplomasi.

Kata kunci: Wayang Beber; nilai pendidikan; ilustrasi dekoratif digital

1. Pendahuluan

Wayang Beber Pacitan adalah kesenian tradisi yang dikeramatkan oleh masyarakat lokal. Oleh masyarakat setempat wayang ini biasa disebut dengan nama *Wayang Simbah* atau *Punden Tawangalun*. Kata pundhen itu berasal dari kata *pe-pundhen* yang artinya nenek moyang (Hidajat, 2014). Artefak Wayang Beber "tua" tersimpan di dusun Karangtalun, Desa

Gedompol, Kecamatan Donorojo, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Cerita yang diangkat adalah Panji Asmarabangun, dengan lakon Jaka Kembang Kuning. Seperangkat wayang ini terdiri dari enam gulungan lukisan, dengan 24 panil atau jagong (*adegan*). Pertunjukan Wayang Beber dilakukan dengan membentangkan gulungan kertas *Daluang* dari adegan satu ke adegan berikutnya. Kesenian ini sempat mengalami “masa keemasan”, namun muncul beberapa masalah mengakibatkan popularitasnya tergantikan. Menurut Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD) Pacitan (Tim Penyusun PPKD Kab. Pacitan, 2018), Wayang Beber Pacitan merupakan kesenian yang hampir punah karena minimnya sosialisasi dan pengenalan kepada generasi muda. Sebagai warga lokal, penulis tergerak untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan daerah Wayang Beber Pacitan ini.

Nasib pagelaran Wayang Beber Pacitan ditengah pandemi COVID-19 cukup memprihatinkan. Terhambatnya aktivitas kesenian dan proses penghayatan nilai-nilainya menjadi salah satu faktor menurunnya eksistensi Waayang Beber di masyarakat. Upaya konservasi oleh masyarakat atau instansi pemerintah dibutuhkan untuk membangkitkan eksistensi Wayang Beber Pacitan telah dilakukan (Ahmadi, Sumadi, Murfianti, & Murwanti, 2018). Usaha pemerintah daerah dalam mensosialisasikan dan mereaktualisasi nilai kebudayaan belum maksimal karena kurangnya keterlibatan dari pihak eksternal. Dalam upaya mendukung pihak terkait, penulis berusaha memberikan alternatif solusi pengenalan nilai khususnya dibidang pendidikan.

Sebagai aset budaya yang mengandung nilai-nilai luhur, Wayang Beber Pacitan memiliki kedekatan dengan sebagian masyarakat. Wayang Beber sebagai *educational performance* menyampaikan pesan berupa petuah, nasehat, norma, aturan, filsafat, pendidikan, tata susila dan sebagainya (Budiarto, 2017). Permasalahannya proses pendidikan nilai masih menggunakan teknik *tutur* dan belum diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Pengenalan dan pembelajaran nilai Wayang Beber saat ini masih bersifat konvensional, sehingga sulit masuk ke dalam budaya pemuda Pacitan (Aruna, Ishlah, Inayah, & Prasetyo, 2021). Pendidikan dan nilai selalu beriringan dengan aktivitas masyarakat. Nilai dalam pendidikan, bertujuan membuat manusia mempunyai budi pekerti yang baik. Pada kesenian Wayang Beber Pacitan, garis pendidikan moral yang dapat diteladani adalah kegigihan usaha Panji dalam memperjuangkan Dewi Sekartaji (Margana, dkk. 2018). Seperangkat nilai pendidikan tersebut, akan berpengaruh bagi perkembangan individu jika diintegrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Namun, masih banyak masyarakat dan generasi muda Pacitan yang belum mengetahui nilai pendidikan yang terkandung pada Wayang Beber Pacitan. Edukasi nilai pada kesenian tersebut penting dilakukan saat ini. Salah satu cara menanamkan nilai edukasi tersebut adalah dengan menampilkan Wayang Beber dalam wujud seni ilustrasi.

Seni ilustrasi yang dalam kurun waktu dua dekade ini berkembang memiliki peranan penting di masyarakat (Restuningsih, Roisah, & Prabandari, 2021). Ilustrasi dibuat untuk memperjelas informasi melalui karya visual. Terdapat banyak jenis ilustrasi seperti bentuk naturalis, dekoratif, karikatur, kartun, cerita khayalan, dan cerita bergambar (Soedarso, 2014). Seni ilustrasi tidak terbatas pada media konvensional, namun masuk ke ranah digital. Ilustrasi digital memadukan proses digitalisasi komputer yang bebas untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat (Male, 2017). Seni visual ini biasanya berupa data atau file, yang persebaran dan publikasinya bisa dilakukan secara manual (*flashdisk* atau *compact disc*) atau melalui situs (*web*, *aplikasi*, *media sosial*). Hal tersebut membuat ilustrasi digital dapat difungsikan sebagai

media komunikasi untuk kepentingan sosial, budaya, pendidikan, dan politik dengan jangkauan global. Ilustrasi dekoratif digital merupakan karya digital atau non fisik yang karakteristik bentuknya dlebih-lebihkan atau disederhanakan. Pemilihan jenis ilustrasi tersebut didasari gaya pencipta dalam berkesenian dan visualnya lebih mudah dikenali masyarakat. Berdasarkan fungsi praktisnya ilustrasi dekoratif digital dapat diterapkan pada jenis media seperti: busana, *furniture*, kendaraan, dan sebagainya. Ilustrasi dekoratif ini nantinya dapat diterapkan pada salah satu media pakai seperti kemeja.

Kemeja adalah jenis busana yang dipakai oleh seluruh kalangan. Trend busana kemeja juga mulai diminati anak muda karena dianggap *stylish* atau kekinian (Efendi, 2018). Pemakaiannya *fleksibel*, Bisa digunakan untuk kegiatan formal atau non formal. Selain sebagai *fashion*, kemeja dapat dijadikan baju identitas suatu kelompok atau untuk tujuan tertentu. Dari hasil eksperimen pencipta, busana ini sangat aplikatif sebagai medium motif batik, ilustrasi, atau desain motif lainnya. Proses digital printing memungkinkan kemeja motif diproduksi secara massal, sebagai upaya pengenalan kesenian Wayang Beber Pacitan kepada masyarakat luas.

Penelitian terdahulu yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah penelitian tentang *Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Nilai-Nilai Cerita Wayang Beber Pacitan Dengan Contextual Teaching & Learning untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya Siswa SMA Negeri Tulakan* (Budiarto, 2021) serta penelitian berjudul *Penciptaan Ilustrasi Ikon Bondowoso Sebagai Elemen Estetik 2D Dengan Teknik Digital* (Fany, 2018). Persamaan dari kedua penelitian tersebut yakni mengangkat potensi daerah masing-masing untuk pengenalan dan edukasi kepada masyarakat, sedangkan perbedaannya terdapat pada fokus penelitiannya. Penelitian pertama fokus membahas tentang model pembelajaran sejarah tentang nilai Wayang Beber Pacitan, sedangkan penelitian kedua menjelaskan proses penciptaan ilustrasi digital ikon Bondowoso.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan ide penciptaan yang meliputi: 1) bagaimana eksplorasi penciptaan ilustrasi dekoratif digital tentang nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan untuk penerapan busana kemeja, 2) bagaimana proses perancangan ilustrasi dekoratif digital tentang nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan untuk penerapan busana kemeja, 3) bagaimana proses dan hasil perwujudan ilustrasi dekoratif digital tentang nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan untuk penerapan busana kemeja. Tujuan dari penciptaan ini adalah mendeskripsikan tentang proses eksplorasi berupa ide dan gagasan karya ilustrasi digital bertemakan nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan untuk penerapan kemeja, menjelaskan proses perancangan visual ilustrasi digital tentang nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan untuk penerapan kemeja, serta mewujudkan dan menghasilkan enam karya ilustrasi digital bertemakan nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan yang diterapkan pada kemeja.

Kegunaan dari penciptaan ilustrasi dekoratif digital tentang nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan untuk penerapan busana kemeja ini, yaitu fungsi estetik, fungsi edukasi, dan fungsi pakai. Bentuk visual dari karya ini unik dan representatif mampu menarik perhatian masyarakat dalam hal fungsi estetik. Pada fungsi edukatif diperoleh pesan-pesan tersirat mengenai edukasi nilai-nilai Wayang Beber Pacitan dalam karya, sedangkan fungsi pakai berarti kemeja digunakan sebagai busana yang layak dari segi visual desain, material, dan kenyamanan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan penciptaan dari Prof. SP. Gustami (Parta, 2009). Metode penciptaan dari Gustami merupakan metode penciptaan karya terapan yang menggunakan tiga pilar utama yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Suardina, 2010). Lokasi dari penelitian berada di dusun Karangtalun, Desa Gedompol, Kecamatan Donorojo, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Pemilihan lokasi tersebut didasari oleh keberadaan dan tersimpannya artefak Wayang Beber Pacitan serta pola interaksi yang menarik dari masyarakat karangtalun, sedangkan, target dari hasil penciptaan ini adalah masyarakat umum, khususnya pemuda.

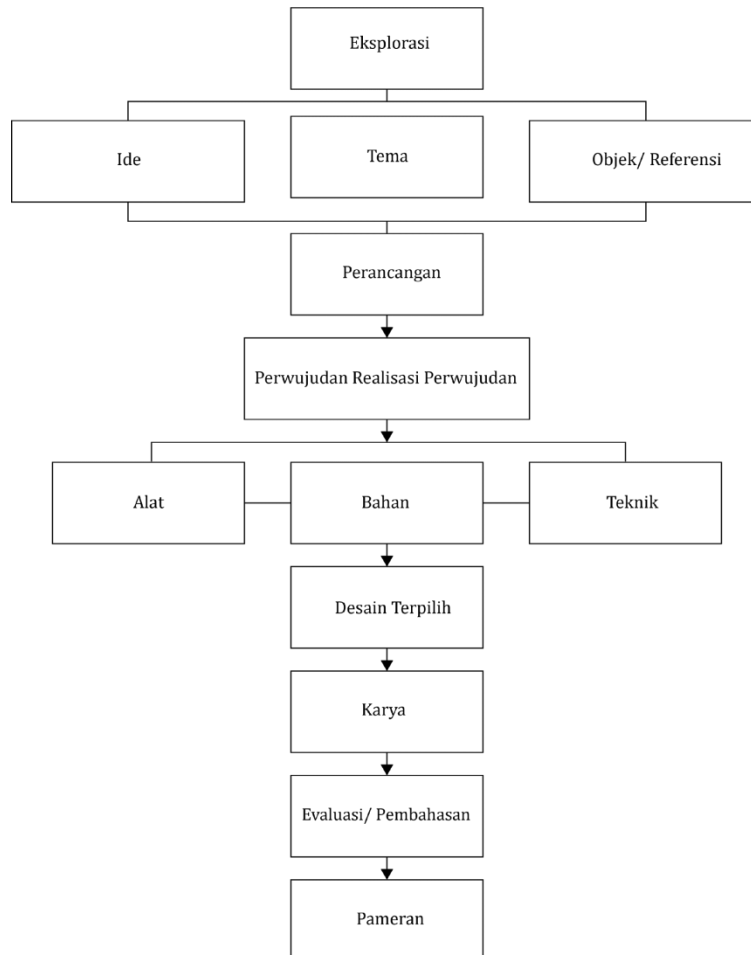
Untuk memperoleh data yang valid, maka peneliti memilih Supani Guno Darmo, yakni Dalang ke-15 Wayang Beber Pacitan dan Sumarno (keturunan pewaris Wayang Beber Pacitan) sebagai subjek penelitian. Data juga diperkuat oleh wawancara dengan peneliti seni tradisi dan pendidik seni. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memperoleh sampel sumber data dengan pertimbangan kompetensi dari narasumber atau kualifikasi tertentu, sedangkan, sumber data dalam penelitian kualitatif melalui kata-kata, tindakan, serta kajian dokumen dan literatur.

Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri. Disamping peneliti sebagai instrumen utama, juga diperkuat oleh data-data pembanding, yakni data hasil observasi dan wawancara. Kompilasi dari data tersebut, dianalisis untuk menemukan hasil kesimpulan atas objek yang diteliti. Adapun, Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis interaktif menurut Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013) analisis data dibagi menjadi beberapa tahap antara lain: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Secara metodologis (ilmiah) metode penciptaan SP. Gustami meliputi tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan (Kartawitanto, 2016). Metode penciptaan ini terdiri dari tiga tahapan yang dilalui secara detail, sebagai berikut: 1) *Tahap eksplorasi* yaitu aktivitas menggali ide, pengamatan dan pengumpulan data, pencarian sumber pustaka, pengolahan dan analisis data, hasil data yang diperoleh melalui pengamatan atau pencarian melalui sumber Pustaka dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain; 2) *Tahap perancangan* yaitu proses memvisualisasikan hasil pencarian dan analisis data untuk dijadikan beberapa opsi sketsa alternatif. Berdasarkan sketsa alternatif tersebut ditentukan sketsa terpilih sebagai acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik. Serta rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) untuk dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya; dan 3) *Tahap perwujudan* yaitu mewujudkan rancangan terpilih/ final menjadi model prototipe sampai memperoleh kesempurnaan karya sesuai dengan desain atau ide, model ini bisa dalam bentuk miniature atau kedalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap sempurna maka bisa diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (produksi), proses seperti ini biasanya dilalui terutama untuk pembuatan karya-karya fungsional.

Gambar 1 berikut menggambarkan proses penciptaan ditempuh melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut disusun secara berurutan dan sistematis. Secara keseluruhan terdapat tiga tahap dan enam langkah penciptaan. Tahap eksplorasi terdiri dari: 1) penggalan ide atau konsep penciptaan; 2) eksplorasi tema yang akan diwujudkan; dan 3) mengumpulkan referensi objek visual ilustrasi. Tahap perancangan adalah proses visualisasi ide dan gagasan

kedalam bentuk sketsa alternatif. Tahap perwujudan dibagi menjadi lima langkah: 1) menentukan seperangkat alat, bahan, dan teknik untuk menunjang terwujudnya hasil karya; 2) menyeleksi beberapa sketsa menjadi desain terpilih; 3) visualisasi karya berdasarkan desain prototipe telah dirancang sebelumnya; 4) evaluasi untuk menilai hasil dan membahas keseluruhan karya; dan 5) pameran untuk menyajikan hasil karya kepada khalayak.



Gambar 1. Bagan metode penciptaan Gustami diadopsi Parta (2009)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Eksplorasi

Dalam tahap ini, pencipta melakukan proses eksplorasi dengan tujuan merumuskan konsep yang akan diwujudkan pada karya. Eksplorasi adalah upaya kreatif individu dalam merespon fenomena yang tampak atau tidak tampak (Patriansyah, 2020). Artinya terjadi proses persepsi terhadap sesuatu yang diamati, sehingga menghasilkan ide atau gagasan baru. Tahap Eksplorasi ditempuh melalui beberapa langkah, yakni penggalan ide, eksplorasi tema, dan mengumpulkan objek referensi.

Ide Penciptaan

Ide penciptaan diperoleh dari penggalan data tentang objek kesenian Wayang Beber Pacitan. Diadakannya pertunjukan Wayang Beber Pacitan memiliki tujuan tertentu, yakni 1) untuk edukasi nilai kebajikan untuk masyarakat sekitar, 2) mengingat kembali pencipta

pendahulu dan perawat Wayang Beber, 3) kesenian ini digunakan untuk memperingati peristiwa atau kegiatan tertentu seperti, rutinan bersih desa Gedompol dan peringatan hari jadi kabupaten Pacitan, 4) nadzar manusia, artinya bentuk rasa syukur terhadap Tuhan yang Maha Esa melalui pertunjukan Wayang Beber Pacitan (Supani, Wawancara, 12 Januari 2022). Kesenian Wayang ini sering disebut dengan istilah “komik jawa” karena wujudnya berupa lukisan yang berada di gulungan kertas atau kain (Margana, dkk., 2018). Proses pembacaan Wayang Beber Pacitan dengan cara dibeber dimulai dari gulungan pertama hingga akhir secara runtut.

Tema Penciptaan

Fokus tema karya adalah nilai pendidikan kesenian Wayang Beber Pacitan. Nilai moral yang terkandung dalam cerita Panji Jaka Kembang Kuning diangkat kedalam bentuk karya ilustrasi. Nilai pendidikan pada kesenian Wayang Beber Pacitan berfungsi sebagai sarana mendidik manusia (Enggarwati, 2013). Mengingat begitu pentingnya penerapan pendidikan karakter, pencipta berusaha mengangkat enam nilai pendidikan pada Cerita kesenian Wayang Beber Pacitan lakon “Jaka Kembang Kuning” yaitu sebagai berikut: 1) *Nilai kerja keras* merupakan perilaku yang sungguh-sungguh dalam mengerjakan sesuatu hal. Penggambaran nilai kerja keras terdapat pada cerita Wayang Beber Pacitan Jagong kedua, Ketika Jaka Kembang Kuning menyamar untuk mencari Dewi Sekartaji; 2) *Nilai tekad* adalah kepercayaan seseorang dalam menjalani sesuatu yang ingin dicapai. Diiringi dengan semangat orang tersebut akan mendapatkan apa yang diharapkan. Penggambaran nilai tekad muncul di cerita Wayang Beber Pacitan Jagong ke-14, Ketika Jaka Kembang Kuning dengan tekadnya berhasil mengalahkan kebo Lorodan; 3) *Nilai cinta kasih* adalah bentuk kasih sayang atau *welas asih* seseorang. Cinta kasih dapat terhadap sesama manusia maupun makhluk ciptaan tuhan yang lain. Nilai ini dapat ditunjukkan dengan sikap, perilaku, kesetiaan, dan kepedulian terhadap sesama. Penggambaran cinta kasih terdapat pada cerita Wayang Beber Pacitan Jagong ke-24, yakni pernikahan antara Jaka Kembang Kuning dengan Dewi Sekartaji; 4) *Nilai rendah hati* adalah sikap tidak sombong atau tidak angkuh. Nilai ini dimaknai bahwa dalam diri setiap manusia memiliki keterbatasan sehingga tidak ada yang perlu disombongkan. Penggambaran rendah hati terdapat pada cerita Wayang Beber Pacitan jagong kesatu, ketika Jaka Kembang Kuning yang mendatangi sayembara menggunakan atribut rakyat biasa; 5) *Nilai kejujuran* merupakan perbuatan manusia yang didasari oleh kebenaran dalam bertutur kata, bertindak, dan melakukan pekerjaan. Penggambaran nilai jujur terlihat dalam cerita Wayang Beber Pacitan jagong ke-11 tentang kejujuran Naladerma Ketika melaporkan situasi di kerajaan Kediri; f) *Nilai diplomasi* diartikan sebagai sikap terbuka, mudah membangun komunikasi dan menciptakan hubungan baik. Penggambaran nilai diplomasi tampak pada usaha Dewi Sekartaji membangun hubungan dengan Tumenggung Cona Coni sehingga tidak terjadi perselisihan antar kerajaan.

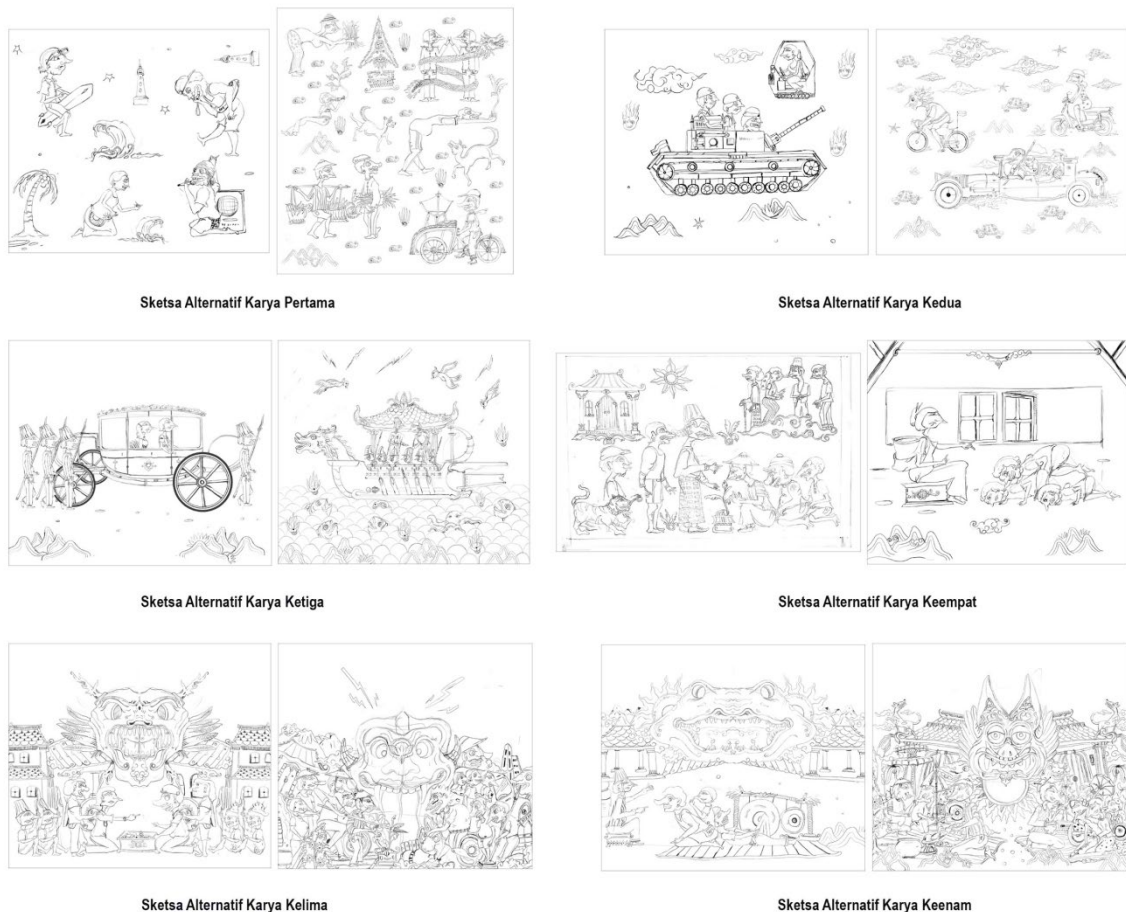
Objek/Referensi Penciptaan

Referensi bentuk karya ini berasal dari visual Wayang Beber Pacitan yang diwujudkan mengikuti gaya pribadi. Pencipta mengusung model gambar dekoratif yang identik dengan Wayang. Gambar dekoratif berisi ornamen atau hiasan yang memiliki perwujudan bentuk datar dan tidak terlalu menonjolkan efek gelap terang (Marita, Antosa, & Lazim, 2016). Karakter utama pada ilustrasi adalah panji sebagai masyarakat desa dan mengangkat ruang lingkup kehidupan. Inspirasi jenis busana kemeja yang dipakai, yakni *hawaiian shirt*. Memiliki karakteristik model kemeja santai, busana ini bisa digunakan untuk segala gender laki-laki dan perempuan.

Gambar 2 menunjukkan bahwa Wayang Beber Pacitan memiliki karakteristik yang mirip dengan jenis wayang-wayang di zaman kerajaan Mataram Islam. Bentuk tokohnya sudah mengalami stilasi dari wujud fisik manusia normal. Ornamen tumbuhan full menghiasi permukaan bidang gulungan.



Gambar 2. Wayang Beber Pacitan Duplikasi tahun 1980 (Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 3. Desain Sketsa Alternatif (Sumber: Dokumen pribadi)

3.2. Perancangan

Perancangan adalah kelanjutan dari eksplorasi ide dan konsep yang kemudian diolah dalam bentuk rancangan visual. Deskripsi konsep dilanjutkan dengan gagasan visualisasi

berupa beberapa sketsa alternatif, miniatur, dan detail gambar (Gustami, 2007). Peran kreativitas, imajinasi, dan intuisi pencipta menentukan hasil rancangan yang ideal sesuai konsep karya yang akan diwujudkan.

Gambar 3 adalah sketsa alternatif pada penciptaan, terdapat dua belas sketsa alternatif dengan rincian masing-masing dua sketsa untuk satu tema karya. sketsa alternatif dapat dijadikan pertimbangan, efektivitas karya, serta kemudahan yang akan dipilih menjadi sketsa *final* pada proses selanjutnya (Sandy, Nur, & Guspara, 2019). Proses visualisasi sketsa melalui perangkat digital, yaitu komputer, pen tablet Wacom, dan *software* Adobe Photoshop. Pengerjaan digital ditempuh sebagai sarana efisiensi waktu pembuatan sketsa.

Pembuatan sketsa alternatif didasari oleh pengelompokan karyanya. Karya pertama mengambil tema kerja keras, karya kedua tema tekad, karya ketiga tema cinta kasih, karya keempat tema rendah hati, karya kelima tema kejujuran, dan karya keenam tema diplomasi. Keseluruhan tema tersebut diasosiasikan sebagai seperangkat nilai pendidikan yang dapat ditemukan pada kesenian Wayang Beber Pacitan.

Eksplorasi alat dan bahan dilakukan untuk menentukan medium yang cocok untuk penciptaan. Percobaan diterapkan di berbagai material, mulai dari media konvensional seperti lukisan, kertas, kain, hingga pada media terapan diantaranya: kaos, kemeja, dan sarung. Penggunaan alat berpengaruh terhadap kualitas karya. Berbagai pilihan alat, baik manual dan digital dipakai sampai menemukan seperangkat alat yang sesuai. Alat fisik yang diuji coba seperti: penggaris, pensil, penghapus, komputer, laptop, mesin printing, alat sablon, mesin jahit, dan sebagainya. Visualisasi melalui alat sablon menghasilkan gambar yang timbul, sedangkan melalui mesin printing digital, hasil warna lebih menyatu dengan media. Uji coba perangkat non fisik (*software*) diantaranya: Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Aplikasi Illustrator menghasilkan gambar format vector sedangkan Photoshop format bitmap.

Berbagai alternatif pertimbangan teknik untuk diuji seperti cetak saring seperti sablon, cetak tinggi seperti stensil, dan cetak digital yaitu digital printing. Secara garis besar teknik cetak konvensional lebih memakan waktu pengerjaan yang lama dan *cost* produksi yang besar. Sedangkan teknik digital, lebih efisiensi waktu dengan hasil warna yang tajam.

3.3. Perwujudan

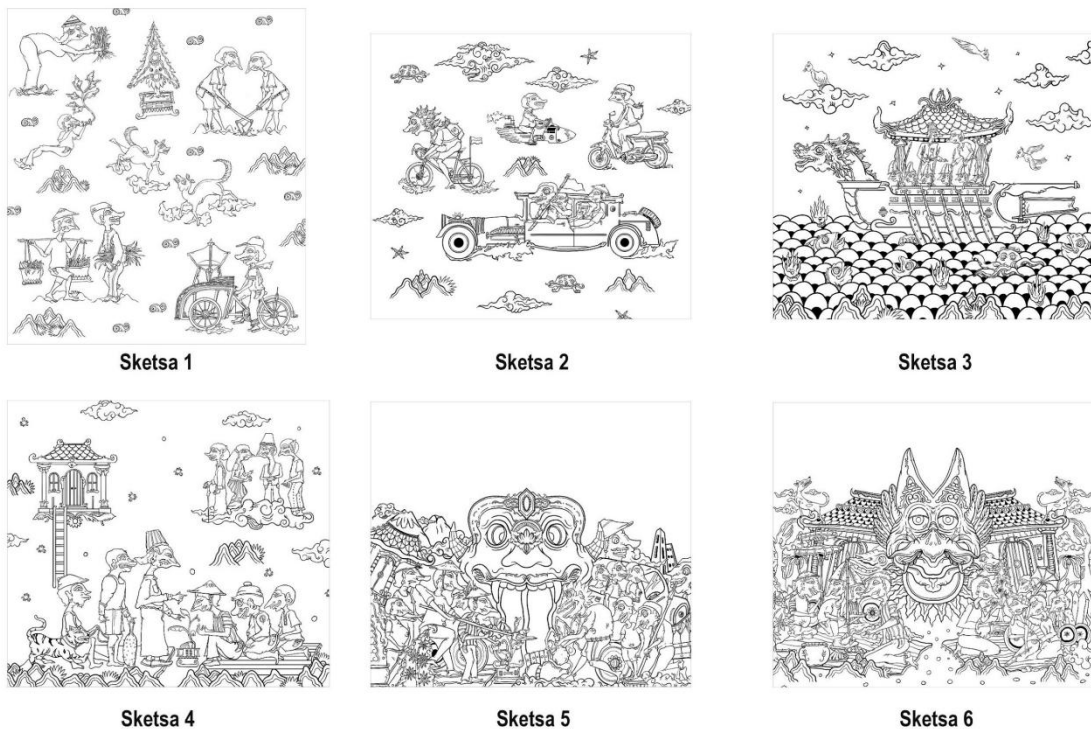
Tahap perwujudan atau realisasi adalah pengembangan karya yang mengacu pada hasil perancangan. Penguasaan terhadap rancangan yang telah dibuat, menciptakan visual bentuk dan aspek estetika sesuai yang ingin dicapai (Diadnyana, Dana, & Karuni, 2022). Pemahaman mengenai runtutan proses penciptaan akan menentukan kualitas dari hasil. Proses perwujudan ilustrasi digital ini dibagi menjadi lima langkah, antara lain: 1) menentukan alat, bahan, dan Teknik 2) desain terpilih 3) visualisasi karya 4) pameran karya 5) evaluasi.

Menentukan Alat, Bahan, dan Teknik

Alat merupakan perangkat penunjang dalam pembuatan karya, dapat berbentuk perangkat fisik maupun non fisik. Adapun peralatan yang dipakai untuk menunjang penciptaan, antara lain: komputer, pen tablet, mesin printing, mesin jahit, penggaris, gunting dan sebagainya. Spesifikasi dari masing-masing alat menyesuaikan kebutuhan serta efisiensi proses penciptaan.

Bahan atau material merupakan komponen penting pada perwujudan karya yang berpengaruh pada aspek estetika atau aspek fungsi. Setiap material memiliki karakteristik tertentu, untuk itu pencipta perlu memanfaatkan sifat-sifat bahan tersebut melalui inderawanya (Sugiono, 2021). Melalui medium yang dipakai, dapat diidentifikasi ciri khas atau identitas pengkarya. Awalnya perwujudan ilustrasi ini, digunakan medium non fisik yaitu media digital. Sedangkan ilustrasi digital diimplementasikan medium fisik, yakni kemeja. Material pembentuk dari busana ini menggunakan kain wolfis. Wolfis merupakan jenis kain berbahan utama serat polyester. Kain wolfis dibandingkan dengan kain sejenis seperti kain rayon dan kain linen, memiliki kelebihan serat yang lebih rapat, material tebal, dan halus.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi ini adalah *digital painting*. Teknik ini memanfaatkan sistem kecanggihan teknologi pada komputer untuk membuat ilustrasi. Dibandingkan dengan teknik cetak sablon atau stensil, teknik digital printing lebih efisien waktu, mudah dalam pemecahan warna karena dibantu oleh proses komputerisasi dan hasil warna lebih tajam. Kelebihan *digital painting* tidak membutuhkan alat dan material yang banyak, dan pencipta akan dimudahkan dengan proses pewarnaan, efek, serta ukuran melalui *tool* yang sudah tersedia pada *software* (Guntara, Syakir, & Mujiyono, 2020). Teknik pewarnaan objek ilustrasi adalah *sungging*. Keunikan teknik *sungging* menggunakan beragam warna dengan susunan bertingkat atau gradasi warna dari tua ke muda dan sebaliknya (Asri, Triwiyana, & Solihin, 2016). Teknik perwujudan pada media kemeja memakai teknik digital printing.



Gambar 4. Desain Sketsa Terpilih (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Desain terpilih

Desain terpilih adalah proses menyeleksi desain sketsa yang cocok untuk dijadikan suatu karya ilustrasi. Sketsa terpilih harus sesuai konsep dan memiliki potensi untuk dikembangkan pada proses selanjutnya (Sekarsari & Puspitasari, 2020). Proses pengerjaan sketsa ini

menggunakan perangkat komputer agar menghasilkan resolusi gambar yang baik dan memudahkan digitalisasi ilustrasi. Dari total dua belas sketsa alternatif, terseleksi enam sketsa terpilih yang diwujudkan karya. Kemudian hasil desain sketsa terpilih antara lain terlihat pada Gambar 4.

Visualisasi Karya

Visualisasi karya adalah pengembangan dari desain yang terpilih. Tahap ini dibagi menjadi dua langkah, yakni digitalisasi karya dan implementasi karya. Digitalisasi fokus pada perwujudan ilustrasi dekoratif tentang nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan. Keseluruhan proses tersebut menggunakan perangkat digital komputer. Tahap kedua yaitu implementasi karya merupakan proses penerapan hasil ilustrasi ke media kemeja. Teknologi yang dipakai untuk mentransfer ilustrasi digital ke material kain yaitu *digital printing*. Adapun rincian proses visualisasi karya, ialah sebagai berikut:

a) Digitalisasi Karya

Digitalisasi karya merupakan visualisasi ilustrasi digital yang memakai software desain dan alat menggambar digital (pen tablet). Dari desain terpilih, kemudian diintegrasikan ke aplikasi Adobe Photoshop untuk diolah dan dikembangkan menjadi ilustrasi dekoratif yang menyesuaikan konsep. Keunggulan menggambar menggunakan perangkat digital, yaitu membuat kinerja lebih cepat, kesalahan yang sifatnya teknis dapat diminimalisir, serta hasil warna lebih maksimal. Untuk menghasilkan ilustrasi dekoratif digital tentang nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan yang ideal, terdapat beberapa tahapan *painting* yang harus ditempuh antara lain sebagai berikut: 1) *Lining*, merupakan proses konstruksi awal ilustrasi yang berupa garis objek. Ukuran garis dibuat hampir serupa sehingga memberi kesan konsistensi garis. Warna garis dasar keseluruhan hitam untuk memunculkan fokus terhadap objek. 2) *Pewarnaan dasar*, merupakan tahapan awal *coloring* ilustrasi yang meliputi keseluruhan bentuk objek. Tahapan ini mempertimbangkan beberapa aspek seperti pemilihan pallet warna, jenis warna, dan komposisi warna. 3) *Pewarnaan sungging*, merupakan salah satu teknik pewarnaan pada Wayang Beber Pacitan. Sungging umumnya diaplikasikan pada media dua dimensi atau tiga dimensi dengan warna gradasi atau bertingkat (Wibisono, 2016). 4) *Finishing*, merupakan proses penyempurnaan ilustrasi yang telah dibuat, meliputi merapikan garis, bentuk, dan warna. Tinjauan ulang mengenai prinsip-prinsip seni rupa juga penting dilakukan untuk melihat kelebihan serta kekurangan objek secara keseluruhan.

Hasil karya ilustrasi dekoratif digital menggunakan format gambar JPG/JPEG. Jenis warna di *convert* ke dalam format CMYK. Gambar ilustrasi ini akan melalui proses printing, sehingga dipilih format warna tersebut untuk memperoleh hasil cahaya warna yang tajam dan cerah. Tabel 1 berikut merupakan hasil karya ilustrasi dekoratif digital tentang nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan.

Tabel 1. Desain ilustrasi dekoratif digital

No	Hasil Desain Digital	Keterangan
1.		<p>Karya disamping berjudul “menghidupi” dengan media digital Painting yang berukuran: 9355 x 10524 DPI, dibuat pada tahun 2022.</p> <p>Deskripsi: Karya ini merepresentasikan aktivitas dari berbagai lapisan masyarakat pedesaan dalam mencukupi kebutuhan hidup. Mengusung tema “kerja keras”, nilai tersebut tergambar oleh usaha masyarakat dalam menekuni pekerjaannya. Masyarakat desa identik melakukan pekerjaan yang sederhana namun sebenarnya kompleks melibatkan banyak orang. Nilai kerja keras ini tergambar oleh rutinitas masyarakat pedesaan dalam bekerja, dimulai dari fajar terbit hingga matahari tenggelam.</p>
2.		<p>Karya disamping berjudul “menuju Merdeka” dengan media digital Painting yang berukuran 10524 x 9355 DPI, dibuat pada tahun 2022.</p> <p>Deskripsi: Konteks kemerdekaan sangatlah luas, dalam karya ini merdeka dimaknai sebagai perjuangan mencapai tujuan yang diharapkan. Semangat untuk menggapai titik yang dicita-citakan menjadi sikap yang patut untuk diteladani. Mengangkat tema “tekad”, nilai tersebut direpresentasikan oleh keteguhan masyarakat pedesaan menghadapi berbagai persoalan bersama-sama. Penjahat saja dilawan menggunakan bambu runcing. Disi lain, spirit tekad itu juga muncul di cerita Wayang Beber Pacitan. Keteguhan hati Jaka Kembang Kuning dalam melawan pasukan Klana, menjadi spirit yang dapat diambil pelajaran untuk dapat diimplementasikan di kehidupan nyata.</p>
3.		<p>Karya disamping berjudul “Laut Musim Semi” dengan media digital Painting yang berukuran 10524 x 9355 DPI, dibuat pada tahun 2022.</p> <p>Deskripsi: Laut adalah suatu tempat yang memiliki kebermanfaatan banyak bagi makhluk hidup, lebih khusus manusia. Di musim semi hewan-hewan bangun dari hibernasi yang panjang, menyambut datangnya kesuburan dan cinta. Sama halnya dengan hewan, manusia memilih musim semi sebagai waktu menjalin tali kasih. Semi juga diartikan tunas. Ibarat perjalanan sepasang kekasih yang menaiki kapal besar, semakin jauh Samudra yang dilalui maka makin tinggi ombak menghadang, namun pada akhirnya akan menemukan daratan.</p>

Tabel 1. Desain ilustrasi dekoratif digital (Lanjutan)

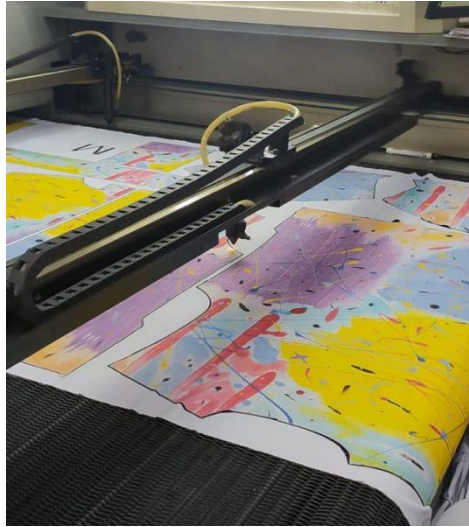
No	Hasil Desain Digital	Keterangan
4.		<p>Karya disamping berjudul “Memijak Bumi” dengan media digital Painting yang berukuran 10524 x 9355 DPI, dibuat pada tahun 2022.</p> <p>Deskripsi: Sebagai manusia sebaiknya selalu mengingat posisi dibawah meskipun sedang berada diatas kekuasaan. Ibarat raja kayangan akan rela turun melihat masyarakat bumi. Mengangkat tema “rendah hati”, sifat ini adalah proses <i>controlling</i> perasaan agar tidak merasa sombong atau lebih tinggi. Salah satu wujud konkrit merendahkan hati yakni hormat terhadap orang yang lebih tua, terlepas apapun pangkat golongan yang dimiliki.</p>
5.		<p>Karya disamping berjudul “Perang Buto” dengan media digital Painting yang berukuran 10524 x 9355 DPI, dibuat pada tahun 2022.</p> <p>Deskripsi: Perang buto atau perang melawan keserakahan, kesombongan, dan kejahatan. Buto ini merupakan manifest dari orang yang sering kali mengajak orang lain untuk berbuat tidak baik. Hal itu juga dilakukan untuk kepentingan pribadinya. Mengusung tema “kejujuran”, masih banyak orang-orang serakah yang bertindak amoral, seperti menyuap, korupsi, dan sebagainya. Disisi lain, juga masih ada orang jujur yang memilih jalur kebaikan sebagai jalan hidup.</p>
6.		<p>Karya disamping berjudul “pelataran” dengan media digital Painting yang berukuran 10524 x 9355 DPI, dibuat pada tahun 2022.</p> <p>Deskripsi: Dari lingkungan rumahlah pertama dipelajari cara bersosialisasi. Pelataran adalah tempat yang romantik sekaligus sejuk untuk sekedar diskusi. Dalam suatu forum diskusi pasti ada salah satu tokoh yang menonjol, mampu membawa suasana obrolan ramah, dan memiliki jiwa kepemimpinan. Selaras dengan tema yang diangkat yakni “diplomasi”, artinya membangun hubungan atau komunikasi antar pihak untuk suatu kepentingan. Dalam upaya diplomasi seseorang harus menurunkan ego, menahan emosi, dan berfikir cerdas agar tercipta hubungan yang baik.</p>

b) Implementasi Karya

Tujuan implementasi karya pada penciptaan ini adalah menerapkan hasil ilustrasi dekoratif digital ke media busana kemeja. Proses transfer media menggunakan proses digital printing, sedangkan perwujudan kemeja ditempuh dengan proses menjahit. Pada karya kriya terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi antara lain: unsur estetis, makna, aspek fungsi, aspek kenyamanan, dan aspek keamanan.

Digital printing adalah proses memindahkan karya media digital ke media konvensional dengan memanfaatkan mesin printing. Desain gambar dibuat pola atau skala sesuai ukuran

kain (Sakinah, Sidyawati, & Ratnawati, 2022). Bahan kain yang dipakai yaitu jenis wolvis yang memiliki karakteristik serat kain halus, ringan, tidak gampang kusut, dan mudah disetrika. Kain yang sudah dicetak, kemudian dibuat kemeja dengan serangkaian proses menjahit.



Gambar 5. Proses Digital Printing (Sumber: Dokumen Pribadi)

Bentuk kemeja divisualisasikan dengan menyatukan pola kain menjadi suatu busana menggunakan teknik jahit. Baju dijahit dengan cermat, teliti, dan rapi agar menghasilkan produk berkualitas. Model kemeja yang dipakai adalah *hawaiian shirt*, jenis ini memiliki ciri khas gambar motif dan berlengan pendek. Bahannya berasal dari polyester yaitu serat sintetis yang memiliki keunggulan ringan, kuat, lentur, dan *hidrofobik*.

Evaluasi

Evaluasi merupakan penilaian terhadap proses dan hasil karya yang sudah direncanakan. Penilaian bisa dilakukan melalui data tanggapan pengunjung pameran, kritik terhadap pencapaian kualitas karya, serta pembahasan aspek fisik dan non-fisik karya. Proses evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk memperoleh kesesuaian konsep dan visual bentuk (Sudewi, dkk. 2019). Pembuatan karya fungsional perlu mempertimbangkan aspek kelayakan dan kriteria produk sebelum diproduksi.

Pembahasan karya meliputi analisis terhadap aspek nilai yang melekat pada karya. Aspek yang perlu dicermati dalam menciptakan karya perancangan antara lain: material, teknik, proses, metode, ergonomi, konstruksi, keamanan, kenyamanan, keselarasan, keseimbangan, bentuk, gaya, filosofi, makna, unsur estetik, pesan, fungsi sosial ekonomi, dan peluang masa depannya (Gustami, 2007). Pertimbangan terhadap nilai-nilai tersebut akan menghasilkan karya yang memiliki kebermanfaatan bagi masyarakat. Batasan pembahasan pada penciptaan ini meliputi: nilai estetis, simbolis, aspek fungsi, dan material. Berikut ini diuraikan tentang pembahasan karya berdasarkan urutan judul penciptaan:

a) Karya Berjudul “Menghidupi”

Analisis karya ilustrasi dekoratif digital tentang nilai Wayang Beber Pacitan penerapan pada kemeja meliputi aspek fisik dan non fisik. Ulasan nilai estetis penciptaan ini menggunakan metode deskriptif. Adapun aspek visual yang dibahas meliputi: garis, bentuk, warna, dan komposisi. Unsur garis dalam karya ini adalah unsur pembentuk objek sekaligus berfungsi sebagai siluet atau *outline*. Garis sebagai *outline* atau garis pinggir gambar adalah pembatas

suatu benda atau makhluk hidup (Irawan & Tamara, 2013). Konsep keseluruhan ilustrasi menggambarkan aktivitas masyarakat, dengan objek benda, hewan, tumbuhan, dan manusia. Warna yang diterapkan adalah split komplementer. Jenis komposisi yang dipakai pada penciptaan ini adalah asimetris, komposisi yang memberikan kesan cair atau non formal. Aspek simbolis adalah nilai ekstrinsik karya yang berupa pemaknaan terhadap objek. Fungsi simbolis dimaknai dengan hubungan spiritual, sesama manusia, dan tingkah laku (Shanie, Sumaryanto, & Triyanto, 2017). Nilai simbolik yang terkandung yakni, objek petani menanam padi, orang yang bermain alat musik, pemuda berladang, serta orang mengayuh becak adalah representasi kerja keras dan pantang menyerah dalam menjalani hidup. Aspek fungsi praktis pada kemeja, utamanya digunakan sebagai busana penutup tubuh. Selain itu juga dapat digunakan sebagai fashion di acara tertentu. Material pembentuk kemeja terbuat dari jenis kain wolvis, berasal dari serat polyester. Karakteristik bahan ini ringan dipakai, menghasilkan motif warna yang cerah, dan tidak mudah rusak (Gambar 6).



Gambar 6. Karya Ilustrasi Pertama Diterapkan pada Kemeja (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 7. Karya Ilustrasi Kedua Diterapkan pada Kemeja (Sumber: Dokumen Pribadi)

b) Karya Berjudul “Menuju Merdeka”

Pembahasan karya di atas meliputi: nilai estetis, nilai simbolis, aspek fungsi, dan material. Nilai estetis pada ilustrasi ini adalah nilai intrinsik karya yang diantaranya: garis, bentuk, warna, dan komposisi. Warna garis disini adalah hitam yang berfungsi sebagai batasan objek. Proses visualisasi bentuk gambar menggunakan teknik stilasi. Stilasi adalah teknik mengayakan bentuk atau objek menjadi sesuatu yang baru (Shobiyah, 2018). Jenis warna yang dipakai yakni split komplementer. Komposisi pola kemeja yang diterapkan adalah simetris. Keseimbangan simetris memiliki ciri khas objek, ukuran, warna, dan arah yang sama (Ilmy, 2018). Nilai simbolik yang terdapat pada karya ini yaitu wujud orang mengendarai mobil

sambil membawa bendera, gadis desa mengendarai motor dengan barang belanja, remaja sedang mengayuh sepeda serta objek anak-anak merupakan penggambaran tekad dan semangat juang seseorang. Aspek fungsi yang penting dalam pembuatan produk terapan. Fungsi adalah istilah yang dipakai untuk menjelaskan peran benda terhadap aktivitas manusia, ditinjau dari aspek-aspek desain (Rahajeng, 2017). Fungsi kemeja ini sebagai busana yang dapat dipakai untuk kegiatan formal dan non-formal. Material yang dipakai adalah kain wolvis, berbahan dasar serat polyester (Gambar 7).

c) Karya Berjudul “Laut Musim Semi”

Analisis karya ini terdiri dari nilai simbolis, nilai estetis, aspek fungsi, dan material. Nilai simbolis hendaknya mengangkat nilai kebudayaan dan karakter lokal (Parmono, 2013). Simbol penciptaan ini diinterpretasikan sebagai Panji dan Dewi Sekartaji yang melambangkan cinta kasih serta para pengawal yang membangun hubungan antar sesama. Terdapat seperangkat hewan laut bangun dari hibernasi menyambut musim semi dengan penuh semangat. Nilai estetis yang dibahas meliputi garis, bentuk, warna dan komposisi. Garis pembentuk pada karya merupakan garis batasan objek. Bentuk ilustrasi ini adalah distorsi manusia, hewan, dan benda. Distorsi karya yakni hasil ciptaan seniman yang objeknya diubah dari bentuk aslinya (Afsiser, 2021). Jenis warna yang diterapkan yaitu split komplementer dengan *point of interest* kapal dan penumpang sedang berlayar. Fungsi kemeja disini sebagai busana sekaligus media pengenalan nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan. Material yang digunakan dari serat polyester (Gambar 8).



Gambar 8. Karya Ilustrasi Ketiga Diterapkan pada Kemeja (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 9. Karya Ilustrasi Keempat Diterapkan pada Kemeja (Sumber: Dokumen Pribadi)

d) Karya Berjudul “Memijak Bumi”

Ulasan karya keempat ini meliputi: nilai estetis, nilai simbolis, material dan aspek fungsi. Metode deskriptif dipakai untuk membahas hasil karya. Nilai estetis mencakup unsur-unsur rupa yang diantaranya: garis, bentuk, bentuk, warna, dan komposisi. Garis pada penciptaan ini berguna sebagai *outline* gambar. Visual garis identik dengan bentuk memanjang dan memiliki arah tertentu (Febrianto, Setiadarma, & Aryanto, 2014). Bentuk objek memakai tema dekoratif, sehingga banyak muncul pola hias didalamnya. Warna yang diterapkan yakni, split komplementer. Kanan dan kiri objek memiliki bentuk yang berbeda sehingga termasuk komposisi asimetris. Asimetris mempunyai karakteristik dinamis, *non* formal, dan bergerak (Ilmy, 2018). Nilai simbolis yang diambil seorang raja menyamar menjadi petani dan menunduk dibawah hadapan orang lebih tua adalah representasi sikap rendah hati serta pesan menolak derajat sosial tertentu di masyarakat. Material atau bahan yang digunakan terbuat dari kain wolvis. Karakteristiknya kainnya tidak menerawang dan seratnya halus. Keunggulan fungsi kemeja jenis *hawaiian*, yaitu *fashionable* dan dapat dipakai untuk berbagai macam acara (Gambar 9).

e) Karya Berjudul “Perang Buto”

Ruang lingkup bahasan karya kelima terdiri dari nilai estetis, nilai simbolis, material dan aspek *fungsi*. Nilai estetis melekat pada setiap karya seni, yang aspek penilaiannya antara lain: unsur garis, bentuk, warna, dan komposisi. Garis menjadi unsur utama yang menjadi pembatas antara objek satu dengan lainnya. Bentuk yang diwujudkan dalam karya berasal dari abstraksi hewan, tumbuhan, dan manusia. Abstraksi adalah deformasi bentuk asli yang direkonstruksi bentuk atau disederhanakan bentuknya, sehingga hasilnya dapat jauh dari wujud aslinya (Wiralangkit, 2019). Warna split komplementer ini menghasilkan efek kontras. *Point of interest* dari ilustrasi ini adalah objek buto yang berada ditengah komposisi (Gambar 10).



Gambar 10. Karya Ilustrasi Kelima Diterapkan pada Kemeja (Sumber: Dokumen Pribadi)

f) Karya Berjudul “Pelataran”

Pembahasan karya keenam (Gambar 11) mencakup unsur intrinsik dan ekstrinsik. Nilai estetis melekat pada ilustrasi, meliputi: garis, bentuk, warna, dan komposisi. Garis hitam pada tepi objek menjadi batasan wujud benda atau makhluk hidup. Warna yang diimplementasikan pada ilustrasi adalah split komplementer. Penggunaan warna *split* komplementer pada busana, dengan mengkombinasikan antara warna utama dengan warna sekunder (Meilani, 2013). *Center of interest* dari komposisi kemeja terletak pada bentuk burung garuda ditengah. Fungsi pakai kemeja umumnya digunakan untuk kegiatan formal, namun kemeja jenis *hawaiian shirt* ini fleksibel dipakai pada acara formal maupun non formal. Material pembentuk

busana terbuat dari kain polyester. Polyester mempunyai ciri khas lentur, awet, kuat, dan mudah dibersihkan (Hutami, Pambudi, & Sadika, 2020).



Gambar 11. Karya Ilustrasi Keenam Diterapkan pada Kemeja (Sumber: Dokumen Pribadi)

Pameran

Pameran adalah proses akhir yang berupa publikasi atau penyajian karya. Kegiatan ini mewadahi pencipta dalam mengkomunikasikan intuisinya dalam sebuah ruang pameran. Kegiatan pameran dapat dilaksanakan dengan dua cara, yaitu secara konvensional dan virtual (Mardi, 2021). Gelar karya ilustrasi dekoratif digital tentang nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan dilakukan *online* atau konvensional, tujuannya untuk mendatangkan *audience* secara langsung dan diharapkan melalui interaksi langsung dengan karya pengunjung lebih mengenal kesenian Wayang Beber Pacitan. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan pada penyelenggaraan pameran yaitu: 1) perencanaan (*planning*) 2) pengorganisasian (*organizing*) 3) pengarahan (*motivating*) dan 4) pengendalian (*controlling*) (Indratmo & Handayani, 2014). Adanya manajemen pameran yang terstruktur akan berdampak pada keberhasilan suatu pameran seni.



Gambar 12. Pameran Karya Bertajuk “Tilik Panji” (Sumber: Dokumen Pribadi)

Komponen fisik yang disiapkan pada pameran ilustrasi bertajuk “tilik panji” ini antara lain: 1) ruang galeri 2) poster publikasi 3) katalog 4) peralatan display 5) alat dokumentasi 6) buku pengunjung dan 7) anggaran. Hal itu dibutuhkan untuk memfasilitasi pengunjung dan menciptakan suasana pameran seni yang profesional. Pameran ini berlangsung selama dua hari, berlokasi di Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Melalui tanggapan, kritik, dan saran pengunjung, penyelenggara dapat mengevaluasi kegiatan berdasarkan indikator keberhasilan yang telah di buat.

4. Simpulan

Wayang Beber Pacitan merupakan kesenian lokal yang mengandung nilai pendidikan yang diantaranya: nilai kerja keras, nilai tekad semangat, nilai rendah hati, nilai cinta kasih, nilai jujur, dan nilai diplomasi. Seperangkat nilai tersebut dijadikan inspirasi penciptaan ilustrasi dekoratif digital yang diterapkan pada media kemeja. Proses eksplorasi penciptaan ini menghasilkan visual Wayang Beber Pacitan sebagai ide dasar. Tema yang diangkat pada karya adalah nilai pendidikan Wayang Beber Pacitan yang diantaranya: nilai kerja keras, nilai tekad semangat, nilai cinta kasih, nilai rendah hati, nilai jujur, dan nilai diplomasi, seperangkat nilai. Pada proses perancangan mendapatkan beberapa alternatif prototipe desain yang berupa sketsa. Hasil deskripsi ide dan gagasan diolah untuk divisualisasikan ke dalam media gambar. Pada tahap ini juga terjadi proses eksplorasi teknik, alat dan bahan. Kemudian pada proses perwujudan dilakukan dengan mengembangkan alternatif desain karya. Sebelumnya, ditentukan terlebih dahulu desain, alat, dan bahan, serta teknik yang digunakan. Proses menggambar ilustrasi dekoratif memakai perangkat digital dengan teknik pewarnaan *sunning*. Karya digital berformat JPEG diolah dan cetak pada media kain menggunakan teknik *digital printing*. Material kain wolvis yang dipakai pada penciptaan, dijahit untuk dijadikan suatu kemeja model *hawaiian shirt*. Media kemeja dipilih karena fleksibilitasnya untuk segala jenis kegiatan. Hasil dari karya berjumlah enam karya yang berjudul: menghidupi, menuju merdeka, laut musim semi, memijak bumi, perang buto, dan pelataran. Kelebihan produk kemeja ini adalah praktis digunakan dan dapat diproduksi massal, sehingga memberi dampak bagi pelestarian nilai Wayang Beber Pacitan. Namun, kekurangannya memerlukan publikasi dan marketing produk yang menjangkau masyarakat luas.

Daftar Rujukan

- Afsiser, A. I. C. (2021). Distorsi disleksia melalui lukisan abstrak dengan realitas berimbuah (AR). *Ikonik Jurnal Seni dan Desain*, 3(2), 14–18. Retrieved from <https://ejournal.umaha.ac.id/index.php/ikonik/article/view/993>
- Ahmadi, A., Sumadi, Murfianti, F., & Murwanti, S. (2018). The creation of pattern of main characters of Wayang Beber for designing of the icon of Pacitan as City of Tourism. *Proceedings of International Conference on Art, Language, and Culture 2018*. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/icalc/article/view/28300>
- Aruna, A., Ishlah, N. F. P., Inayah, L., & Prasetyo, A. R. (2021). Educational game design “Napak Tilas Panji Asmorbangun” in “Wayang Beber” story. *EDUTECH Journal Of Education and Technology*, 5(1). Retrieved from <https://ejournal.ijshs.org/index.php/edu/article/view/268>
- Asri, B., Triwiyana, J., & Solihin, M. V. (2016). Terapi motorik halus dengan *sunning*. *Jurnal Penelitian Humaniora UNY*, 21(1). Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/124966/terapi-motorik-halus-dengan-sunning#cite>
- Budiarto, A. (2017). Identifikasi nilai-nilai cerita Wayang Beber Pacitan sebagai media pembelajaran sejarah. *Proceedings of Seminar Pendidikan Nasional Pemanfaatan Smartphone untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat dengan Smartphone*. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/10993>
- Budiarto, A. (2021). *Model pembelajaran sejarah berbasis nilai-nilai cerita Wayang Beber Pacitan dengan Contextual Teaching & Learning untuk meningkatkan kesadaran budaya siswa SMA Negeri Tulakan* (Unpublished master’s thesis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta). Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/85145/NDcxNDQ2/Model-Pembelajaran-Sejarah-Berbasis-Nilai-Nilai-Cerita-Wayang-Beber-Pacitan-Dengan-Contextual-Teaching-Learning-Untuk-Meningkatkan-Kesadaran-Budaya-Siswa-SMA-Negeri-Tulakan-abstrak.pdf>
- Diadnyana, I. P. M., Dana, I. N., & Karuni, N. K. (2022). Pengembangan motif daun pare sebagai motif hias karya Pintu Kuwadi di Galih Ukir. *Hasta Gina: Jurnal Kriya dan Industri Kreatif*, 2(1), 34–43. Retrieved from <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/hastagina/article/view/1020>

- Efendi, F. (2018). *Tumbuhan lontar sebagai ide dasar penciptaan motif batik untuk kemeja pria khas Lamongan* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta). Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/56775/>
- Enggarwati, D. (2013). Aktualisasi Wayang Beber sebagai sumber nilai karakter lokal (studi kasus keberadaan Wayang Beber di Desa Nanggung Kecamatan Pacitan Kabupaten Pacitan). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 1(1). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/article/view/1470>
- Febrianto, M. F. M., Setiadarma, W., & Aryanto, H. (2014). Penerapan media dalam bentuk pop up book pada pembelajaran unsur-unsur rupa untuk siswa kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(3), 146–153. Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/9888>
- Fany, I. E. (2018). *Penciptaan ilustrasi ikon Bondowoso sebagai elemen estetika 2D dengan teknik digital* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang). Retrieved from <http://repository.um.ac.id/13168/>
- Guntara, M., Syakir, & Mujiyono. (2020). Perancangan gambar ilustrasi personifikatif teknik digital dan penerapannya pada merchandise. *Jurnal Pendidikan Seni*, 9(2), 70–80. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart/article/view/38519>
- Gustami, S. (2007). *Butir-butir mutiara estetika timur*. Yogyakarta: Prasista.
- Hidajat, R. (2014). Transformasi nilai lokal yang diekspresikan Wayang Topeng Malang sebagai sumber pendidikan karakter. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 12(2). doi: <https://doi.org/10.21831/imaji.v12i2.3151>
- Hutami, A. N., Pambudi, T. S., & Sadika, F. (2020). Perancangan tas belanja bahan pangan sayur dan buah di pasar modern (studi kasus pasar modern Batununggal Indah Bandung). *e-Proceedings of Art & Design*, 7(2), 56–73. Retrieved from <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12410>
- Ilmy, D. A. (2018). Komposisi elemen fasade bangunan kolonial Belanda eks rumah dinas Sampoerna. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 6(3). Retrieved from <http://arsitektur.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jma/article/view/645>
- Indratmo, E., & Handayani, T. L. (2014). Studi manajemen penyelenggaraan pameran seni rupa di Bentara Yogyakarta. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 6(1). Retrieved from <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/article/view/437/439>
- Irawan, B., & Tamara, P. (2013). *Dasar-dasar desain*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Kartawitanto, E. (2016). *Eksplorasi bentuk kubus dalam karya kriya kayu* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/1764/>
- Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical and contextual perspective* (2nd ed.). New York: Bloomsbury Visual Arts.
- Mardi. (2021). Pameran seni siswa di era modern sebagai upaya menggali potensi kreasi bangsa. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(5), 543–548. doi: <https://doi.org/10.47387/jira.v2i5.118>
- Margana, Rohidi, T. R., Iswidayati, & Kartika, D. S. (2018). Values of character education contained in Wayang Beber Pacitan performance. *The Journal of Educational Development JED*, 6(1), 67–78. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jed>
- Marita, S., Antosa, Z., & Lazim, N. (2016). Penerapan model pembelajaran langsung untuk meningkatkan keterampilan menggambar dekoratif pada siswa kelas III SDN 21 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 3(1), 1–10. Retrieved from <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/8477>
- Meilani. (2013). Teori warna: Penerapan lingkaran warna dalam berbusana. *Humaniora*, 4(1). Retrieved from <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Parmono, K. (2013). Nilai kearifan lokal dalam batik tradisional kawung. *Jurnal Filsafat*, 23(2), 135–146. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/wisdom/article/view/13217>

- Parta, I. W. S. (2009). *Metode penciptaan seni kriya* [Web log message]. Retrieved from <https://yogaparta.wordpress.com/2009/06/14/metode-penciptaan-seni-kriya/>
- Patriansyah, M. (2020). Kajian Strukturalisme dalam Melahirkan Sebuah Karya Seni. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 5(2). doi: <http://dx.doi.org/10.36982/jsdb.v5i2.1444>
- Rahajeng, N. (2017). *Perancangan interior Hotel Butik Yats Colony, Patangpuluhan - Yogyakarta* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/4451/>
- Restuningsih, J., Roisah, K., & Prabandari, A. P. (2021). Perlindungan hukum ilustrasi digital berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2018 tentang Hak Cipta. *Notarius*, Vol.14(2), 957–971. Retrieved from <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/notarius/article/view/43787>
- Sakinah, A. L., Sidyawati, L., & Ratnawati, I. (2022). Kreasi motif batik dengan teknik printing khas Jombangan dari inspirasi topeng Jatiduwur. *JADECS: Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies*, 7(1), 59. doi: <https://doi.org/10.17977/um037v7i12022p59-73>
- Sandy, Y. A., Nur, C., & Guspara, W. A. (2019). Perancangan sikat pakaian dengan pendekatan desain inklusif untuk memperlambat penurunan kemampuan genggaman tangan. *Proceedings of Seminar on Architecture Research and Technology (SMART)*, 4(1), 147–154. Retrieved from <https://smartfad.ukdw.ac.id/index.php/smart/article/view/106>
- Sekarsari, P. R., & Puspitasari, C. (2020). Penerapan tenun tapestri sebagai elemen dekoratif pada produk muslim fashion. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 19(2), 42. doi: https://doi.org/10.12962/iptek_desain.v19i2.7941
- Shanie, A., Sumaryanto, T., & Triyanto. (2017). Busana Aesan Gede dan ragam hiasnya sebagai ekspresi nilai-nilai budaya masyarakat Palembang. *Catharsis*, 6(1), 49–56. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis/article/view/17031>
- Shobiyah, M. (2018). *Stilasi tumbuhan putri malu pada busana overall dengan teknik batik tulis kombinasi bordir* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/4468/>
- Soedarso, N. (2014). Perancangan buku ilustrasi perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *HUMANIORA*, 5(2). doi: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Suardina, I. N. (2010). *Metode penciptaan serikat serangga dalam penciptaan seni kriya*. Retrieved from <http://repo.isi-dps.ac.id/id/eprint/139>
- Sudewi, N. N., Dana, I. W., & Cau Arsana, I. N. (2019). Legong dan kebyar strategi kreatif penciptaan tari. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 285–290. doi: <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.784>
- Sugiono, W. P. (2021). Transformasi material kertas dalam penciptaan karya seni lukis. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 7(1), 1–9. doi: <https://doi.org/10.24821/jocia.v7i1.5259>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun PPKD Kabupaten Pacitan. (2018). *Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD) Kabupaten Pacitan*. Retrieved from <https://prabangkaranews.com/2022/03/pokok-pikiran-kebudayaan-daerah-kabupaten-pacitan-2018/>
- Wibisono, F. (2016). *Pranata mangsa sebagai ide cipta karya sungging Wayang Beber* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta). Retrieved from <http://repository.isi-ska.ac.id/560/>
- Wiralangkit, K. (2019). *Abstraksi bentuk tumbuhan dalam seni patung* (Unpublished undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/4673/>