

TRANSFORMASI TOKOH DALAM CERITA RAKYAT *KEBO KICAK*: INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI *SCRIBBLE* MANUAL

Ikhda Nur Latifah, Denik Ristya Rini *

Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: denik.ristya.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i32025p326-350

Kata kunci

cerita rakyat
teknik *scribble*
visualisasi tokoh
tokoh utama
asal-usul berdirinya Kabupaten
Jombang

Abstrak

Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun melalui bahasa lisan maupun tulisan. Salah satu cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Jombang, Jawa Timur, adalah *Kebo Kicak*. Cerita rakyat ini dipercaya mengisahkan asal-usul berdirinya Kabupaten Jombang. Seiring dengan perkembangan zaman, warisan cerita rakyat semakin terlupakan, sehingga perlu dihidupkan kembali melalui berbagai bentuk media. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat *Kebo Kicak* melalui karya seni gambar dengan teknik *scribble* manual. Teknik ini, yang dikenal juga sebagai *chicken scratch*, merupakan metode menggambar dengan membuat coretan tidak beraturan secara manual untuk membentuk objek visual. Dalam proses penciptaan karya, peneliti menggunakan metode penciptaan Alma Hawkins yang meliputi tiga tahapan: eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Selain itu, penciptaan karya ini didasarkan pada teori seni rupa dari Edmund Burke Feldman yang mencakup aspek kritik seni, serta teori representasi visual dari Stuart Hall sebagai dasar dalam memahami bagaimana visualisasi tokoh dalam cerita rakyat dapat dikomunikasikan melalui seni. Hasil dari proses ini menghasilkan tujuh karya seni teknik *scribble* yang menggambarkan tokoh-tokoh utama dalam cerita rakyat *Kebo Kicak*.

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan warisan budaya yang beragam, salah satunya adalah cerita rakyat. Sejak dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun-temurun melalui bahasa lisan maupun tulisan. Hal ini menyebabkan suatu cerita rakyat dapat memiliki berbagai versi yang berkembang di masyarakat, karena penyampaiannya dilakukan secara lisan dari satu penutur ke penutur lainnya, sehingga dapat terjadi perbedaan dalam isi cerita (Noviani, 2016). Dalam setiap cerita rakyat terkandung amanat atau pesan moral yang dapat dijadikan teladan bagi masyarakat, khususnya generasi muda. Oleh karena itu, cerita rakyat merupakan salah satu aset budaya bangsa yang harus dilestarikan (Noviani, 2016).

Setiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat yang mencerminkan budaya, karakter, dan ciri khas masyarakatnya. Salah satunya adalah cerita rakyat *Kebo Kicak*, yang berasal dari Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Cerita ini dipercaya mengisahkan asal-usul berdirinya Kabupaten Jombang. Terdapat beberapa versi cerita *Kebo Kicak* yang berkembang di wilayah Jombang, antara lain versi sejarah, versi budaya, versi pesantren, serta versi yang berasal dari tokoh-tokoh masyarakat setempat (Hariadi, 2022). Meskipun memiliki perbedaan, berbagai versi ini saling berkaitan dan mengandung nilai-nilai moral serta budaya. Di antara versi yang ada, versi sejarah dan budaya dianggap sebagai versi yang menarik untuk diteliti lebih lanjut (Wahyudi, 2020). Upaya pelestarian cerita rakyat perlu dilakukan mengingat cerita rakyat

merupakan bagian dari warisan budaya yang memiliki nilai historis dan edukatif bagi masyarakat Indonesia (Sahril, 2016). Salah satu cara untuk melestarikan cerita rakyat adalah dengan menciptakan karya seni yang mengangkat tema cerita tersebut.

Karya seni memiliki berbagai jenis dan fungsi. Seni bukan sekadar perwujudan dari suatu ide, tetapi juga merupakan ekspresi dari berbagai gagasan yang diwujudkan oleh seniman. Dalam seni terjadi dialog antara seniman, penghayat, dan karya seni itu sendiri, sehingga seni menjadi bentuk ekspresi sekaligus alat komunikasi. Dalam konteks ini, seni dapat dipahami sebagai ungkapan pengalaman emosional dan ekspresi batin seniman yang dituangkan dalam bentuk karya (Kartika, 2004). Dalam penelitian ini, peneliti memilih menciptakan karya seni rupa dua dimensi berupa gambar, yang hanya dapat dinikmati dari satu arah (depan) karena memiliki dimensi panjang dan lebar.

Dalam perkembangannya, seni gambar dan seni lukis merupakan dua jenis seni rupa dua dimensi yang sering kali sulit dibedakan, karena keduanya melibatkan goresan warna yang dibuat secara sadar serta mencerminkan pengalaman seniman. Dari segi teknis, seni gambar umumnya didominasi oleh goresan linear menggunakan alat seperti pensil, pena, atau marker, sedangkan seni lukis lebih sering ditandai dengan penggunaan cat dan alat seperti kuas (Salam et al., 2020).

Penelitian ini menggunakan seni gambar dengan teknik *scribble* untuk merepresentasikan ide dan gagasan yang telah dirancang. Teknik *scribble*, yang juga dikenal sebagai *chicken scratch*, adalah teknik menggambar dengan membuat coretan tidak beraturan untuk membentuk suatu objek (Anwar, 2018). Teknik ini menggunakan alat sederhana dan memberikan kebebasan bagi seniman untuk mengekspresikan perasaan serta gagasannya secara unik melalui eksplorasi bentuk, garis, dan warna. Meskipun proses penciptaannya bersifat spontan, teknik *scribble* tetap memperhatikan kaidah atau prinsip-prinsip menggambar realis sesuai dengan proporsi objek. Teknik ini telah banyak digunakan oleh seniman, terutama dalam seni digital menggunakan aplikasi atau perangkat lunak. Namun, dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menggambar secara manual di atas kertas. Metode manual dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengekspresikan gagasan secara langsung melalui tangan, sehingga menghasilkan goresan yang lebih ekspresif dan natural.

Salah satu pelopor teknik *scribble* di Indonesia adalah Khoirul Anwar, seorang seniman asal Kota Malang, Jawa Timur. Ia mulai mengenal teknik ini pada tahun 2013 dan hingga saat ini telah menciptakan lebih dari dua ribu karya yang berhasil menembus pasar internasional. Selain itu, ia juga menerbitkan buku berjudul *Panduan Mudah Menggambar Portrait Scribble* (Sumardi et al., 2021).

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam penciptaan karya seni ini, peneliti mengangkat tema "*Transformasi Tokoh dalam Cerita Rakyat Kebo Kicak: Inspirasi Penciptaan Karya Seni Scribble Manual*" Melalui karya seni ini, peneliti ingin menyampaikan kisah dari cerita rakyat suatu daerah dalam bentuk visual. Dengan adanya kreativitas dalam pengungkapan karya seni melalui tokoh-tokoh dalam cerita rakyat *Kebo Kicak*, diharapkan imajinasi peneliti dapat tersampaikan melalui teknik *scribble*. Dalam proses penciptaan ini, peneliti menggambarkan tokoh-tokoh penting dan peristiwa dalam kisah *Kebo Kicak* melalui gambar potret wajah sesuai dengan karakter masing-masing tokoh.

Sumber cerita yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari kanal YouTube *Gromore Studio Series*, yang diunggah pada 22 September 2022 dan telah ditonton hampir empat juta kali. Peneliti memilih versi ini karena dianggap sebagai versi yang paling dikenal oleh masyarakat

dibandingkan dengan versi lainnya. Tokoh-tokoh yang divisualisasikan dalam karya seni ini antara lain Putri Pandan Manguri, Joko Tulus (*Kebo Kicak*), Sang Guru atau Ki Ageng Sumoyono, Surontanu, Patih Pamulang Jagad, Bajul Ijo, serta Pusaka Banteng Trancak Kencana.

Penciptaan karya seni ini terinspirasi dari beberapa penelitian terdahulu yang juga mengangkat tema serupa. Salah satunya adalah penelitian penciptaan karya seni oleh Jafar Setiawan berjudul “Keriput Wajah Manusia Sebagai Ide Penciptaan Lukisan,” dengan salah satu karyanya berjudul *Mengambil Beras* (2016). Dalam penciptaan tersebut, objek yang digunakan adalah wajah manusia dengan menonjolkan tekstur keriput pada wajah lansia. Lukisan ini dibuat menggunakan media cat minyak dengan teknik *opaque* atau *plakat*, yang menghasilkan karya *portrait* dengan detail yang kuat.

Penelitian di atas menggunakan wajah dan tubuh sebagai objek utama, namun terdapat perbedaan teknik yang digunakan. Penelitian sebelumnya menerapkan teknik *plakat*, sedangkan dalam penelitian ini, pencipta menggunakan teknik *scribble* manual dalam menggambarkan objeknya. Selain itu, penelitian lain yang menjadi rujukan adalah karya Muhammad Faisal Dwi Ardiansyah Ramadhan yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat Kebo Kicak Karang Kejambon pada T-Shirt sebagai Suvenir Kabupaten Jombang.” Dalam penelitian tersebut, cerita rakyat Kebo Kicak diadaptasi menjadi sebuah karya terapan berupa desain untuk T-shirt. Meskipun memiliki sumber inspirasi yang sama, yaitu cerita rakyat Kebo Kicak, terdapat perbedaan dalam perwujudannya. Penelitian sebelumnya menggunakan seni digital untuk mendesain kaos T-shirt, sedangkan pencipta dalam penelitian ini mengembangkan karya seni gambar dengan teknik *scribble* manual.



Gambar 1. Mengambil Beras
(Sumber: Jafar Setiawan, 2016)



Gambar 2 . Kebo Kicak
(Sumber: Ramadhan, 2022)

Mengingat luasnya aspek dalam metode penelitian penciptaan seni, maka penelitian ini dirumuskan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah proses eksplorasi karya seni gambar teknik *scribble* manual dengan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Kebo Kicak sebagai sumber inspirasinya? (2) Bagaimanakah proses perancangan karya seni gambar teknik *scribble* manual dengan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Kebo Kicak sebagai sumber inspirasinya? dan (3) Bagaimanakah wujud penciptaan karya seni gambar teknik *scribble* manual dengan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Kebo Kicak sebagai sumber inspirasinya?

Adapun tujuan utama dari penciptaan ini adalah untuk memperkenalkan teknik menggambar *scribble* manual sebagai inovasi dalam seni rupa. Teknik ini umumnya digunakan dalam seni digital, tetapi pencipta ingin menunjukkan bahwa teknik tersebut juga dapat diterapkan secara manual dengan hasil yang tidak kalah menarik. Selain itu, pencipta juga ingin berkontribusi dalam pelestarian cerita rakyat Kebo Kicak yang mulai terlupakan (Hariadi, 2022). Pelestarian ini penting untuk menjaga eksistensi cerita rakyat di tengah perkembangan zaman yang semakin modern (Ratnawati, 2022).

Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan, terutama dalam menambah wawasan mengenai perkembangan seni kontemporer di Indonesia. Pendidikan merupakan salah satu media utama dalam pelestarian kebudayaan, karena melalui pendidikan, karakter generasi penerus dapat dibentuk. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai kebudayaan dan kesenian daerah di Indonesia (Ridwan, 2022).

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi mendorong para pendidik seni, baik guru maupun siswa, untuk lebih banyak menggunakan teknologi dalam berkarya. Namun, sebelum memasuki dunia digital, penting bagi siswa untuk membiasakan diri dengan teknik konvensional secara manual. Hal ini bertujuan untuk mengasah keterampilan mereka dalam mengolah media seni secara langsung. Dengan demikian, diharapkan karya penciptaan ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan maupun masyarakat luas.

2. Metode

Metode penciptaan seni memiliki beragam pendekatan, salah satunya adalah aksi kerja kreatif, yaitu proses merealisasikan ide atau gagasan yang dimulai dari persiapan menggali ide, merumuskan konsep, menyiapkan alat dan bahan, mewujudkan karya, melakukan finishing, hingga perawatan karya (Ponimin et al., 2020). Pendekatan ini berbeda dengan model penciptaan yang dikembangkan oleh Alma Hawkins, yang terdiri dari tiga tahap utama dalam penciptaan seni: *exploration* (eksplorasi), *improvisation* (improvisasi), dan *forming* (pembentukan atau komposisi) (Yudha, 2010).

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi literatur atau dokumen. Sumber data mengenai cerita Kebo Kicak diperoleh melalui video di YouTube channel Gromore Studio Series yang berjudul "*Asal Usul Jombang | Cerita Rakyat Jawa Timur | Kisah Nusantara*", yang diunggah pada 22 September 2022. Pengolahan data dalam penciptaan ini dilakukan dengan menyimak, menyeleksi, menganalisis, dan menelaah data. Hasil analisis ini menjadi dasar bagi proses penciptaan karya seni. Penciptaan ini dilakukan di Kabupaten Jombang, Jawa Timur, yang merupakan daerah tempat tinggal pencipta.

Berdasarkan model penciptaan Alma Hawkins (Yudha, 2010), tahapan penciptaan seni ini dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Penjabaran tahapan penciptaan

Tahapan	Deskripsi
Eksplorasi	Tahap eksplorasi merupakan proses kreativitas dalam mengolah rasa, pikiran, hati, dan raga. Proses ini dimulai dengan pengamatan dan identifikasi ide melalui studi literatur atau dokumen. Dalam penelitian ini, cerita rakyat Kebo Kicak dari YouTube channel Gromore Studio Series dipilih sebagai sumber utama inspirasi. Selain itu, eksplorasi teknik menggambar <i>scribble</i> dilakukan melalui riset terhadap karya seniman lain yang menggunakan teknik serupa, dengan sumber dari buku, jurnal, artikel, dan media sosial (Naufal Aziz et al., 2023).
Improvisasi (Eksperimen)	Tahap improvisasi atau eksperimen merupakan kelanjutan dari tahap eksplorasi, dengan fokus pada pembuatan sketsa kasar sebagai dasar penciptaan karya. Eksperimen ini bertujuan untuk mencapai hasil visual yang optimal dengan membuat beberapa pilihan sketsa alternatif. Dalam seni gambar, sketsa dikenal sebagai rancangan awal sebuah karya seni yang masih berupa coretan kasar sebelum dikembangkan menjadi gambar final (Salam et al., 2020). Pada tahap ini, tujuh judul karya dihasilkan, yaitu <i>Putri Pandan Manguri</i> , <i>Joko Tulus si Kebo Kicak</i> , <i>Sang Guru atau Ki Ageng Sumoyono</i> , <i>Surontanu</i> , <i>Patih Pamulang Jagad</i> , <i>Bajul Ijo</i> , dan <i>Pusaka Banteng Trancak Kencana</i> . Setiap judul memiliki tiga sketsa alternatif yang kemudian dipilih dan dikembangkan sesuai prinsip seni rupa.

Pembentukan Tahap pembentukan melibatkan proses penciptaan karya dengan menggunakan teknik, alat, dan bahan yang telah dieksplorasi sebelumnya. Eksplorasi media menjadi penting dalam tahap ini untuk menghasilkan bentuk yang unik, sementara penguasaan teknik menjadi faktor utama dalam pembentukan karya (Ponimin, 2022). Penciptaan dilakukan dengan tahapan menyiapkan alat dan bahan, memilih sketsa terbaik, serta memindahkannya ke media kertas watercolor A2. Proses penggambaran dilakukan menggunakan drawing pen merk Snowman dengan ukuran 0.2, 0.4, 0.6, dan 0.8 hingga membentuk karakter objek yang diinginkan. Finishing karya dilakukan dengan pewarnaan dan penegasan garis-garis coretan *scribble*.

Melalui metode penciptaan ini, karya seni yang dihasilkan diharapkan tidak hanya memperkenalkan teknik *scribble* manual sebagai inovasi dalam seni rupa, tetapi juga berkontribusi dalam pelestarian cerita rakyat Kebo Kicak di tengah perkembangan zaman yang semakin modern.



Gambar 3. Alur penciptaan Alma Hawkins

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi dilakukan dengan mengumpulkan data dari jurnal, artikel, dan video di YouTube. Dari berbagai sumber yang diteliti, dipilih satu versi cerita yang dianggap paling relevan, yaitu cerita dalam video dari kanal YouTube Gromore Studio Series berjudul *"Asal Usul Jombang Cerita Rakyat Jawa Timur Kisah Nusantara,"* yang diunggah pada 22 September 2022. Video ini dijadikan sebagai sumber utama dalam penciptaan karya. Selain itu, data juga diperoleh dari artikel serta wawancara tidak terstruktur yang dilakukan secara langsung saat mengunjungi situs petilasan makam keluarga Kebo Kicak di Desa Dapurkejambon, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang.

Berdasarkan eksplorasi tersebut, ditemukan bahwa kisah Kebo Kicak memiliki beberapa versi dengan alur cerita yang berbeda-beda di kalangan masyarakat. Hingga saat ini, tidak ada validasi resmi mengenai versi cerita yang dianggap paling otentik. Pencipta mengangkat tema ini karena merasa bahwa cerita rakyat Kebo Kicak yang berkaitan dengan asal-usul nama Kabupaten Jombang sudah jarang terdengar. Dahulu, cerita ini dikenal masyarakat melalui seni *ludruk*, namun saat ini generasi muda semakin kurang mengenal sejarah dan budaya cerita rakyat tersebut (Hariadi, 2022). Oleh karena itu, pencipta merasa perlu membantu melestarikan

cerita Kebo Kicak dengan menciptakan karya seni modern menggunakan teknik *scribble* sebagai bentuk visualisasi tokoh-tokoh dalam cerita rakyat ini.

Dalam mengeksplorasi teknik *scribble*, teknik ini dipilih karena keunikannya dalam menciptakan objek yang menarik melalui coretan-coretan tidak beraturan. *Scribble art* merupakan teknik menggambar yang menggunakan alat sederhana seperti bolpoin, tinta, atau spidol, tetapi tetap menghasilkan karakter visual yang khas (Yunus, 2021). Pencipta ingin memperkenalkan teknik ini lebih luas kepada masyarakat melalui karya seni. Umumnya, teknik *scribble* lebih sering digunakan dalam seni digital. Namun, dalam penciptaan ini, teknik tersebut diterapkan secara konvensional atau manual untuk melatih keterampilan dan mengekspresikan kreativitas dengan lebih leluasa. Teknik ini sering digunakan untuk menggambar objek *portrait* (wajah), sehingga dinilai cocok untuk memvisualisasikan para tokoh dalam cerita rakyat Kebo Kicak dengan karakter yang unik sesuai dengan peran masing-masing tokoh dalam cerita.

Tabel 2. Proses eksplorasi *trial and error*

Dokumentasi	Keterangan
	<p>Pada awalnya pencipta ingin menggunakan media pensil warna dalam membuat goresan <i>Scribbles</i>nya. Namun. Setelah dicoba dirasa media tersebut kurang cocok karena garis <i>Scribble</i> tidak terlihat dengan jelas dan hasilnya tidak sesuai keinginan pencipta.</p>
	<p>Percobaan selanjutnya <i>scribble</i> menggunakan pena biasa dan pewarnaan menggunakan cat air, pensil warna, dan spidol. Namun pada pewarnaan menggunakan cat air kurang pas karena bentuk basahanya sedikit merusak tekstur kertas dan saat diuji coba menggunakan lampu dirasa kurang cocok.</p>
	<p>Percobaan selanjutnya menggunakan tinta pena biasa dan warna menggunakan pensil warna dan spidol. Namun ternyata saat pena ditimpa spidol, warna menjadi meluber dan merusak coretan <i>scribble</i>, dan pada saat uji coba menggunakan lampu dirasa kurang pas.</p>

Tabel 3. Karakter tokoh

Nama Tokoh	Karakter
(1) Putri Pandan Manguri	Baik, lemah lembut, dan anggun rupawan.
(2) Joko Tulus si Kebo Kicak	Tegas, gagah, ambisius, pemberani, dan Setelah berguru menjadi sosok yang sakti.
(3) Sang Guru	Seorang yang berilmu, sederhana, berhati baik, dan disegani.
(4) Surontanu	Garang, pemberani, amanah, dan sangat pandai beladiri.
(5) Patih Pamulang Jagad	Seorang patih kerajaan yang gagah, berwibawa, dan tegas.
(6) Bajul Ijo	Kuat, nakal, dan suka mengganggu.
(7) Banteng Trancak Kencana	Besar, kuat, dan melindungi. Seperti halnya hewan banteng

3.2. Improvisasi

Pada tahap improvisasi, pencipta mulai bereksperimen dengan membuat sketsa-sketsa kasar yang sesuai dengan tema dan tokoh dalam cerita rakyat Kebo Kicak. Tahap ini merupakan proses eksplorasi visual yang bertujuan untuk menemukan bentuk terbaik sebelum masuk ke tahap finalisasi karya.

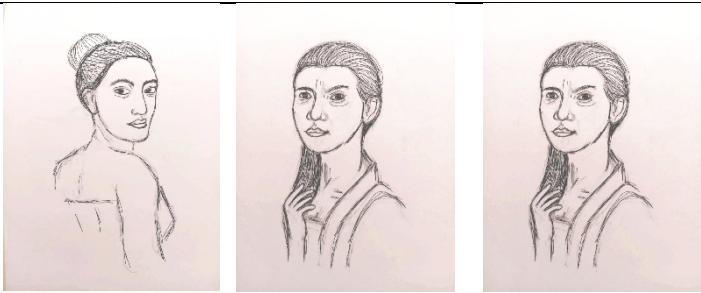

Dalam proses improvisasi ini, pencipta menghasilkan tujuh judul karya yang menggambarkan berbagai tokoh utama dalam cerita rakyat Kebo Kicak. Setiap judul karya memiliki tiga alternatif sketsa yang dibuat dengan pendekatan berbeda untuk mengeksplorasi ekspresi, komposisi, serta keunikan visual masing-masing tokoh. Alternatif sketsa ini dibuat untuk memberikan fleksibilitas dalam pemilihan komposisi terbaik yang akan divisualisasikan pada tahap berikutnya.

Pembuatan sketsa dilakukan menggunakan media kertas *HVS A4* dengan alat gambar dasar seperti pensil dan drawing pen. Proses ini diawali dengan menentukan karakter utama yang akan divisualisasikan, berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahap eksplorasi. Setiap sketsa dibuat dengan mempertimbangkan prinsip seni rupa, seperti keseimbangan, proporsi, ritme, dan kontras.


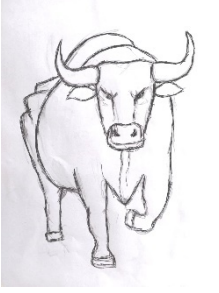
Eksperimen ini tidak hanya berfungsi sebagai persiapan teknis, tetapi juga sebagai tahap penguatan konsep visual berdasarkan hasil analisis cerita rakyat Kebo Kicak. Dari tujuh judul karya yang telah dibuat, setiap judul mengandung nilai filosofis dan naratif yang menggambarkan perjalanan, konflik, serta karakter tokoh dalam cerita. Setelah dilakukan evaluasi terhadap berbagai alternatif sketsa, dipilih satu sketsa terbaik dari masing-masing judul untuk kemudian divisualisasikan lebih lanjut dalam tahap pembentukan karya.

Hasil dari tahap improvisasi ini menjadi dasar dalam menentukan karakter visual yang akan dikembangkan pada tahap selanjutnya, sehingga setiap karya memiliki identitas yang kuat sesuai dengan tema dan tujuan penciptaan.

Tabel 4. Sketsa alternatif dan terpilih

Judul Karya	Sketsa Alternatif	Sketsa Terpilih
Putri Pandan Manguri		 <p>Alasan terpilih: karena sketsa tersebut dirasa lebih cocok menggambarkan karakter dari tokoh Putri Pandan Manguri, objek terkesan lemah lembut dan anggun dengan pose tangannya</p>

Judul Karya	Sketsa Alternatif	Sketsa Terpilih
Joko Tulus si Kebo Kicak		 <p>Alasan terpilih: karena dirasa sketsa tersebut lebih cocok menggambarkan karakter dari tokoh Joko Tulus si Kebo Kicak, objek terkesan gagah dengan tanduk dan ekspresi teriaknya.</p>
Sang Guru		 <p>Alasan terpilih: karena dirasa sketsa tersebut lebih cocok menggambarkan karakter dari tokoh Sang Guru, objek terkesan bijaksana dengan sorbannya dan ekspresinya yang melirik terkesan tegas</p>
Surontanu		 <p>Alasan terpilih: karena dirasa sketsa tersebut lebih cocok menggambarkan karakter dari tokoh Surontanu, objek seorang pendekar dengan pose kuda-kudanya yang siap siaga.</p>

Judul Karya	Sketsa Alternatif	Sketsa Terpilih
Patih Pamulang Jagad		 <p>Alasan terpilih: karena dirasa sketsa tersebut lebih cocok menggambarkan karakter dari tokoh Patih Pamulang Jagad, objek terkesan berwibawa dan gagah dengan tatapannya yang kedepan.</p>
Bajul Ijo		 <p>Alasan terpilih: karena dirasa sketsa tersebut lebih cocok menggambarkan karakter dari tokoh Bajul Ijo, yang seram dan nakal, objek terlihat siaga menjaga batu.</p>
Pusaka Banteng Trancak Kencana		 <p>Alasan terpilih: karena dirasa sketsa tersebut lebih cocok menggambarkan karakter dari tokoh Banteng Trancak Kencana, objek terkesan besar dan kuat. Berfokus kepada kepala banteng.</p>

3.3. Pembentukan

Tahap pembentukan merupakan tahap utama dalam proses penciptaan karya seni, di mana sketsa yang telah dipilih pada tahap improvisasi mulai diwujudkan ke dalam bentuk karya akhir pada media utama. Tahap ini menjadi inti dari proses pengkaryaan karena melibatkan penerapan teknik dan eksplorasi artistik guna mencapai visualisasi yang sesuai dengan konsep yang telah dirumuskan sebelumnya.

Proses pembentukan diawali dengan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, termasuk media gambar berupa kertas *watercolor* A2 sebagai dasar karya, serta peralatan menggambar seperti *drawing pen* berbagai ukuran (0.2, 0.4, 0.6, dan 0.8). Pemilihan media dan alat ini disesuaikan dengan karakteristik teknik *Scribble*, yang menekankan pada permainan garis secara spontan namun tetap terkendali untuk membentuk objek yang memiliki kesan estetik dan ekspresif.

Setelah persiapan alat dan bahan selesai, sketsa terpilih dari tahap sebelumnya mulai dipindahkan ke media utama. Proses ini dilakukan dengan mengatur komposisi, menentukan garis utama, serta membangun detail karakter sesuai dengan prinsip seni rupa, seperti keseimbangan, proporsi, dan ritme. Teknik *Scribble* diterapkan secara bertahap dengan memperhatikan intensitas garis, ketebalan, serta permainan tekstur guna menciptakan kedalaman dan ekspresi yang kuat dalam setiap karakter yang divisualisasikan.

Pada tahap akhir, dilakukan proses *finishing* untuk mempertegas bentuk dan mengoptimalkan kualitas visual karya. Proses ini mencakup penegasan garis-garis utama, pemberian aksentuasi untuk memperjelas karakter tokoh, serta penguatan unsur estetika agar karya memiliki daya tarik dan kejelasan visual yang maksimal.

Tahap pembentukan ini menjadi bagian krusial dalam penciptaan karya karena menentukan hasil akhir yang tidak hanya memenuhi aspek teknis, tetapi juga mampu merepresentasikan konsep dan nilai yang terkandung dalam cerita rakyat Kebo Kicak. Dengan demikian, karya yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi media visual yang efektif dalam melestarikan dan memperkenalkan kembali cerita rakyat tersebut kepada masyarakat, khususnya generasi muda.

3.3.1. Alat dan Bahan

Alat dan bahan merupakan komponen utama yang berperan sebagai sarana fisik dalam proses penciptaan karya seni. Pemilihan alat dan bahan yang tepat sangat menentukan hasil akhir dari karya yang dihasilkan, terutama dalam teknik *scribble* manual yang memerlukan ketelitian dan kejelian dalam penggunaan media.




Adapun dalam penciptaan karya seni ini, beberapa alat yang digunakan antara lain adalah pena tinta hitam dengan berbagai ukuran mata pena untuk menghasilkan variasi garis, kertas gambar berkualitas tinggi agar tinta tidak mudah menyebar, serta penghapus untuk koreksi apabila diperlukan. Selain itu, bahan utama yang digunakan mencakup tinta permanen dan pewarna tambahan jika diperlukan untuk memperkaya estetika visual karya. Kombinasi alat dan bahan ini mendukung keunikan teknik *scribble* manual dalam menginterpretasikan tokoh-tokoh dari cerita rakyat Kebo Kicak ke dalam bentuk karya seni gambar.

3.3.2. Tahap Visualisasi

Setelah memindahkan sketsa ke kertas *watercolor* A2 dengan merk *Canson* 220mg. Selanjutnya adalah proses *Scribbling* dengan membuat coretan tidak beraturan untuk

memunculkan objek (Anwar, 2018), *Scribble art* termasuk teknik yang menggunakan alat simple serta mudah ditemukan seperti bulpoin, tinta, maupun spidol dengan tetap memperhatikan prinsip seni, berupa gelap terang dan gradasi. Proses ini menggunakan *drawing pen* dari brand SNOWMAN dengan berbagai ukuran, yaitu 0.2, 0.4, 0.6, dan 0.8 cm. digunakan secara bergantian berdasarkan kepekatan bagian objek yang dibuat. Tahap ini dilakukan sampai sketsa memunculkan bentuk karakter tokoh yang diinginkan. Untuk gelap terang dari gambar dibuat berdasarkan referensi gambar yang digunakan, menjadikan gambar lebih hidup. Teknik ini memiliki unsur yang menarik untuk dipandang, dan memiliki karakter tersendiri yang menjadi keunikan tersendiri (Yunus, 2021).

Tabel 5. Proses berkarya

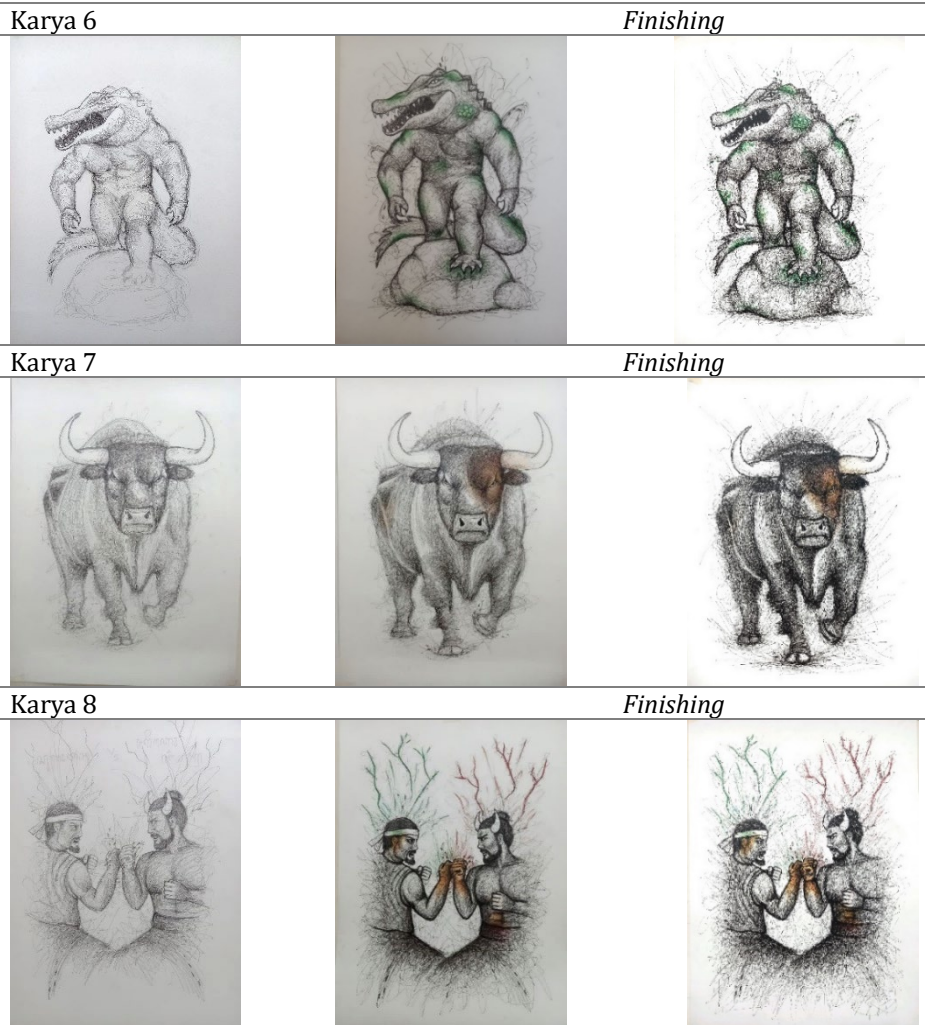
Tahap	Dokumentasi	keterangan
Sketsa Terpilih		Sketsa alternatif yang sudah terpilih kemudian dipindahkab ke dalam kertas <i>Watercolor A2</i> yang selanjutnya akan diproses ke dalam bentuk <i>Scribble</i>
Proses <i>Scribble</i>		Proses scribble dilakukan dengan menempelkan kertas ke dinding, kemudian memulai <i>Scribble</i> dengan menarik garis lurus, zigzag, melingkar, memutar, meliuk tidak beraturan dilakukan secara acak untuk memunculkan bentuk objek, dengan <i>drawing pen</i> merk SNOWMAN ukuran 0.2, 0.4, 0,6 dan 0.8 cm. Ukuran tersebut dirasa pas tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis. Pada bagian tebal menggunakan ukuran 0,8 karena bagian gelap atau terkena bayangan dan goresan lebih ditekan sehingga menghasilkan warna yang kuat. Pada bagian tipis dibuat dengan ukuran 0,2 karena merupakan bagian yang terang atau terkena cahaya dan goresan tidak terlalu ditekan sehingga goresan yang dihasilkan lebih tipis. Teknik ini juga menekankan pada gradasi pada perpindahan goresan tebal ke gorasan tipis untuk memunculkan volume atau efek yang memperlihatkan proporsi objek.
Hasil		Setalah terbentuk objek gambar dari hasil <i>scribble</i> , kemudian akan masuk ke tahap finishing yaitu penambahan warna menggunakan pensil warna merk Faber Castell

3.3.3. Tahap *Finishing*

Pada tahap akhir ini memberikan sedikit pewarnaan pada bagian – bagian tertentu yang dipilih pencipta untuk lebih menghidupkan karya seni, menggunakan pensil warna merk Faber Castle. Selanjutnya Kembali dengan *drawing pen* untuk lebih mempertegas bentuk gambar. Dan yang terakhir adalah menyemprotkan *clear spray* pada karya sebagai tahap paling akhir pada penciptaan ini. pemberian *clear spray* pada karya memberikan ketahanan pada karya atau lebih awet.

Tabel 6. Tahap finishing

Karya 1	<i>Finishing</i>		
			
Karya 2	<i>Finishing</i>		
			
Karya 3	<i>Finishing</i>		
			
Karya 4	<i>Finishing</i>		
			
Karya 5	<i>Finishing</i>		
			



3.4. Hasil Karya

3.4.1. Karya 1 (Putri Pandan Manguri)



Judul : Putri Pandan Manguri

Ukuran : 42 x 59,4

Media : *Mix Media on paper*

Teknik : *Scribble*

Tahun : 2024

Deskripsi :

Pada karya pertama, objek yang diwujudkan adalah Putri Pandan Manguri, ibu dari Kebo Kicak. Ia merupakan putri dari Ki Ageng Buwono, yang masih bersaudara dengan Ki Ageng Sumoyono, guru Kebo Kicak. Dalam karya ini, Putri Pandan Manguri digambarkan sebagai sosok wanita yang memiliki karakter lemah lembut dan cantik rupawan, merepresentasikan kecantikan alami perempuan zaman dahulu sebelum mengenal dunia kosmetik. Kecantikannya begitu menawan hingga mampu memikat seorang patih kerajaan, sehingga mereka saling jatuh cinta.

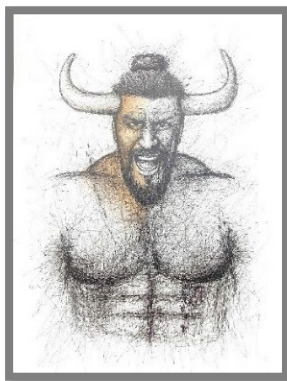
Pada objek karya, Putri Pandan Manguri digambarkan sebagai seorang wanita dengan tatapan lurus ke depan, berambut panjang, dan sedang memegang rambutnya. Gestur atau pose tangan ini melambangkan keanggunan seorang wanita. Tangan menjadi bagian tubuh yang kerap digunakan dalam komunikasi nonverbal serta sebagai alat ekspresi dalam ber-gaya atau berpose. Manusia sering kali menggunakan tangan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, yang dapat mencerminkan karakter mereka (Wibowo & Astuti, 2021). Dalam karya ini, Putri Pandan Manguri mengenakan kebaya khas zaman dahulu yang men-cerminkan kesopanan dan kelembutannya.

Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah metode scribble dengan variasi tarikan garis lurus, zigzag, melingkar, memutar, serta meliuk secara acak untuk membentuk objek. Alat utama yang digunakan adalah drawing pen merek SNOWMAN dengan ukuran 0.2, 0.4, 0.6, dan 0.8 mm. Pemilihan ukuran tersebut dirasa ideal karena tidak terlalu tebal maupun terlalu tipis. Teknik melingkar diaplikasikan secara berulang hingga menghasilkan bentuk yang diinginkan. Pada bagian rambut, digunakan ukuran 0.8 mm untuk menciptakan kesan lebih tebal dan padat. Sementara itu, bayangan di sisi kiri wajah dibuat lebih tebal dengan goresan yang lebih ditekan untuk menghasilkan kesan gelap, sedangkan sisi kanan dibuat lebih tipis karena menerima lebih banyak cahaya. Teknik gradasi digunakan dalam perpindahan dari goresan tebal ke tipis guna menampilkan efek volume serta proporsi objek yang lebih nyata.

Bagian wajah, terutama pipi hingga leher, diberi warna kulit untuk menghidupkan karakter dan menambah variasi visual. Warna yang digunakan menyesuaikan dengan warna kulit manusia, menggunakan pensil warna merek Faber Castell. Pewarnaan ini bertujuan untuk menonjolkan ekspresi wajah agar lebih ekspresif dan menarik. Latar belakang karya tetap mempertahankan warna putih dari kertas watercolor, sementara tinta yang diguna-kan berwarna hitam. Kombinasi kontras antara hitam dan putih ini dipilih agar objek gambar lebih menonjol. Kontras sendiri merupakan perbedaan warna yang tampak ber-lawanan dan dapat diperoleh dari warna-warna yang berseberangan dalam spektrum warna (Purnama, 2010).

Dalam komposisi, objek ditempatkan secara terpusat di tengah media kertas (*center position*) dengan jarak yang simetris. Proporsi tubuh dibuat sesuai bentuk asli (*realistic*) guna menciptakan kesan yang lebih hidup dan dinamis.

3.4.2. Karya 2 (Joko Tulus si Kebo Kicak)



Judul : Joko Tulus Si Kebo Kicak

Ukuran : 42 x 59,4

Media : *Mix Media on paper*

Teknik : *Scribble*

Tahun : 2024

Deskripsi :

Pada karya kedua, objek yang digambarkan adalah tokoh utama dalam cerita rakyat Kebo Kicak. Ia memiliki nama asli Joko Tulus dan merupakan putra dari Putri Pandan Manguri serta Patih Pamulang Jagad. Kebo Kicak digambarkan sebagai sosok yang tegas, gagah, ambisius, dan pemberani. Setelah menimba ilmu di sebuah padepokan, ia dikenal sebagai seseorang yang memiliki kesaktian luar biasa.

Dalam karya ini, Kebo Kicak digambarkan sebagai seorang lelaki dewasa dengan tatapan tajam ke depan. Ia bertubuh kekar serta memiliki kumis, jenggot, dan brewok yang menegaskan karakter maskulin dan berwibawa. Ciri khasnya yang paling mencolok adalah tanduk di kepalanya, yang melambangkan kekuatan hati, tekad yang tinggi, serta sifat ambisius, gigih, dan pantang menyerah (Hurahmi, 2015). Ekspresi wajahnya yang terlihat seperti sedang berteriak menggambarkan ambisinya dalam mencapai tujuan. Ia tidak mengenakan pakaian untuk memperlihatkan kegagahannya.

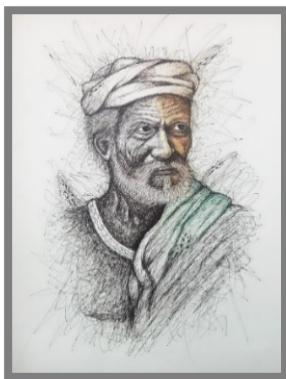
Teknik yang digunakan dalam karya ini melibatkan kombinasi tarikan garis lurus, melingkar, memutar, serta meliuk secara tidak beraturan untuk membentuk objek. Drawing pen merek SNOWMAN dengan ukuran 0.2, 0.4, 0.6, dan 0.8 mm digunakan dalam proses ini. Pemilihan ukuran tersebut dirasa ideal karena tidak terlalu tebal maupun terlalu tipis. Teknik melingkar diaplikasikan secara berulang hingga objek yang diinginkan terbentuk. Pada bagian rambut, kumis, dan jenggot, digunakan ukuran 0.8 mm untuk menciptakan kesan lebih tebal dan padat. Bagian kanan wajah digores lebih tebal karena merupakan sisi yang lebih gelap atau tertutupi bayangan, sementara bagian kiri dibuat lebih tipis karena terkena cahaya. Teknik ini juga diterapkan pada kerutan wajah untuk memperjelas karakter usia lanjut yang ingin ditampilkan. Gradasi dalam transisi dari goresan tebal ke tipis digunakan untuk menciptakan efek volume serta proporsi objek yang lebih realistis.

Untuk menambah dimensi visual, bagian pipi hingga leher kiri diberi warna kulit agar karakter tampak lebih hidup dan variatif. Pemilihan warna disesuaikan dengan warna kulit manusia menggunakan pensil warna merek Faber Castell. Pewarnaan pada wajah bertujuan untuk menonjolkan ekspresi dan memperkuat daya tarik visual karakter. Warna merupakan salah satu elemen penting dalam seni rupa, selain titik, garis, bidang, ruang, dan tekstur (Purnama, 2010).

Latar belakang karya tetap mempertahankan warna putih dari kertas watercolor, sedangkan tinta yang digunakan berwarna hitam. Kombinasi kontras antara hitam dan putih ini dipilih agar objek gambar lebih menonjol. Kontras sendiri merupakan perbedaan warna yang tampak berlawanan dan dapat diperoleh dari warna-warna yang berseberangan dalam spektrum warna (Purnama, 2010).

Dalam komposisi, objek ditempatkan secara terpusat di tengah media kertas (center position) dengan komposisi yang simetris. Proporsi tubuh dibuat sesuai dengan bentuk asli (realistis) guna menciptakan kesan yang lebih hidup dan dinamis.

3.4.3. Karya 3 (Sang Guru)



Judul : Sang Guru
Ukuran : 42 x 59,4
Media : *Mix Media on paper*
Teknik : *Scribble*
Tahun : 2024
Deskripsi :

Pada karya ketiga, objek yang digambarkan adalah sosok sang guru, Ki Ageng Sumoyono, pemilik Padepokan Sumoyono. Beliau merupakan guru yang mendidik Joko Tulus hingga menjadi pria yang tangguh dan gagah. Ki Ageng Sumoyono menjadi panutan bagi Kebo Kicak karena ilmunya yang tinggi serta kebijaksanaannya dalam mengajar. Bahkan, saat pertama kali bertemu, beliau memberikan wejangan bahwa ia bersedia mengajarkan ilmu kepada Kebo Kicak dengan syarat ilmu tersebut harus digunakan untuk kebajikan. Sosok sang guru digambarkan sebagai pribadi yang berilmu, sederhana, berhati baik, dan disegani.

Dalam karya ini, sang guru digambarkan sebagai seorang pria lanjut usia dengan wajah keriput dan tatapan mengarah ke samping. Ia mengenakan sorban di kepalanya, yang menjadi ciri khas seorang guru. Sorban atau serban sendiri merupakan kain yang digunakan untuk menutupi kepala dan dianggap suci, sehingga tidak boleh dipakai sembarangan karena melambangkan penghormatan kepada seseorang (Ramadhan, 2017).

Teknik yang digunakan dalam karya ini melibatkan kombinasi tarikan garis lurus, melingkar, memutar, serta meliuk secara tidak beraturan untuk membentuk objek. Drawing pen merek SNOWMAN dengan ukuran 0.2, 0.4, 0.6, dan 0.8 mm digunakan dalam proses ini. Pemilihan ukuran tersebut dirasa ideal karena tidak terlalu tebal maupun terlalu tipis. Teknik melingkar diaplikasikan secara berulang hingga objek yang diinginkan terbentuk.

Pada bagian leher, digunakan drawing pen ukuran 0.8 mm dengan tekanan lebih kuat untuk menciptakan efek bayangan yang lebih tegas. Teknik yang sama diterapkan pada kerutan wajah agar karakter lansia lebih menonjol. Sementara itu, bagian kanan wajah digores dengan lebih ringan karena merupakan sisi yang terkena cahaya, sehingga menghasilkan garis yang lebih tipis. Teknik gradasi juga diterapkan dalam perpindahan dari goresan tebal ke tipis untuk menciptakan volume serta proporsi objek yang lebih realistis.

Untuk memperkaya visualisasi, bagian kanan wajah diberikan warna kulit menggunakan pensil warna merek Faber Castell agar karakter terlihat lebih hidup dan variatif. Pewarnaan ini juga membantu menonjolkan ekspresi wajah serta detail karakter lansia. Selain itu, kain yang dikenakan diberi warna hijau karena melambangkan golongan masyarakat santri, kyai, atau tokoh agama (kaum religius) (Wiranata, 2018).

Latar belakang karya mempertahankan warna putih dari kertas watercolor, sementara tinta yang digunakan berwarna hitam. Kombinasi kontras antara hitam dan putih ini dipilih agar objek gambar lebih menonjol. Kontras sendiri merupakan perbedaan warna yang tampak berlawanan dan dapat diperoleh dari warna-warna yang berseberangan dalam spektrum warna (Purnama, 2010).

Dalam komposisi, objek ditempatkan secara terpusat di tengah media kertas (center position) dengan komposisi yang simetris. Proporsi tubuh dibuat sesuai dengan bentuk asli (realistis) guna menciptakan kesan yang lebih hidup dan dinamis.

3.4.4. Karya 4 (Surontanu)



Judul : Surontanu
Ukuran : 42 x 59,4
Media : *Mix Media on paper*
Teknik : *Scribble*
Tahun : 2024
Deskripsi :

Pada karya keempat, objek yang digambarkan adalah teman seperguruan Kebo Kicak, yaitu Surontanu. Ia merupakan salah satu murid kebanggaan sang guru karena kemampuannya yang luar biasa. Selama berada di padepokan, Surontanu sering berlatih tanding bersama Kebo Kicak. Ia dikenal memiliki kesaktian yang setara dengan Kebo Kicak, berkarakter garang, pemberani, serta sangat mahir dalam bela diri.

Dalam karya ini, Surontanu digambarkan sebagai seorang pria dengan ekspresi mata tajam menatap ke depan dan pose tangan dalam posisi kuda-kuda, seolah siap menghadapi lawan. Kuda-kuda merupakan gerakan dasar dalam seni bela diri yang berfungsi untuk memperkokoh atau memperkuat posisi berdiri saat melakukan serangan maupun tangkisan terhadap lawan (Triaditya et al., 2018). Pose ini mempertegas karakter Surontanu yang berani dan pantang menyerah. Ia juga mengenakan ikat kepala yang melambangkan ketekunannya dalam berlatih ilmu bela diri.

Teknik yang digunakan dalam karya ini melibatkan metode tarikan garis lurus, melingkar, memutar, serta meliuk secara acak untuk membentuk objek. Drawing pen merek SNOWMAN dengan ukuran 0.2, 0.4, 0.6, dan 0.8 mm digunakan dalam proses ini. Pemilihan ukuran tersebut dirasa ideal karena tidak terlalu tebal maupun terlalu tipis. Teknik melingkar diaplikasikan secara berulang hingga objek yang diinginkan terbentuk.

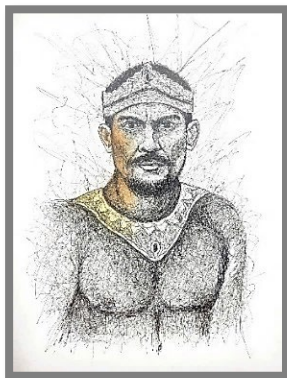
Pada bagian rambut, kumis, dan janggut, digunakan drawing pen ukuran 0.8 mm dengan tekanan lebih kuat untuk menciptakan efek ketebalan yang menonjolkan tekstur rambut. Bagian kanan wajah digores lebih tebal karena berada di area bayangan, sehingga menghasilkan warna yang lebih pekat. Sebaliknya, bagian kiri wajah digores dengan lebih ringan karena terkena cahaya, menghasilkan garis yang lebih tipis. Teknik ini juga menerapkan gradasi antara goresan tebal dan tipis untuk menciptakan efek volume serta proporsi objek yang lebih realistis.

Objek karya diberi warna kulit pada sebagian telapak tangan kanan dan punggung tangan kiri. Pemilihan area ini bertujuan menghidupkan karakter serta menonjolkan pose kuda-kuda Surontanu. Pewarnaan dilakukan menggunakan pensil warna merek Faber Castell dengan menyesuaikan warna kulit manusia secara natural.

Latar belakang karya mempertahankan warna putih dari kertas watercolor, sementara tinta yang digunakan berwarna hitam. Kombinasi warna hitam dan putih ini dipilih untuk menciptakan kontras yang kuat, sehingga objek gambar lebih menonjol. Kontras sendiri merupakan perbedaan warna yang tampak berlawanan dan dapat diperoleh dari warna-

warna yang berseberangan dalam spektrum warna (Purnama, 2010). Dari segi komposisi, objek ditempatkan secara terpusat di tengah media kertas (center position) dengan susunan yang simetris. Proporsi tubuh digambarkan secara realistis untuk memberikan kesan yang lebih hidup dan dinamis.

3.4.5. Karya 5 (Patih Pamulang Jagad)



Judul : Patih Pamulang jagad

Ukuran : 42 x 59,4

Media : *Pen on paper*

Teknik : *Scribble*

Tahun : 2024

Deskripsi :

Pada karya kelima, objek yang digambarkan adalah Patih Pamulang Jagad, seorang patih Kerajaan Majapahit pada masanya. Pamulang Jagad merupakan ayah dari Kebo Kicak. Ia meninggalkan Putri Pandan Manguri saat Kebo Kicak masih dalam kandungan. Dalam cerita, ia tidak mengakui Kebo Kicak sebagai anaknya dan memberikan syarat tertentu sebagai pembuktian. Karakternya digambarkan sebagai sosok yang gagah, berwibawa, dan tegas.

Dalam karya ini, Patih Pamulang Jagad digambarkan sebagai seorang patih kerajaan. Seorang patih merupakan jabatan tertinggi kedua setelah raja, yang bertanggung jawab atas pemerintahan dan keamanan kerajaan, serta menjadi penasihat utama raja dalam pengambilan keputusan (Said, 2023). Oleh karena itu, objek dalam karya ini ditampilkan dengan mengenakan mahkota dan kalung emas khas kerajaan. Tubuhnya terlihat gagah dengan ekspresi mata tajam menatap ke depan serta wajah yang tegas dan berwibawa.

Teknik yang digunakan dalam karya ini melibatkan metode tarikan garis lurus, melingkar, memutar, serta meliuk secara acak untuk membentuk objek. Drawing pen merek SNOWMAN dengan ukuran 0.2, 0.4, 0.6, dan 0.8 mm digunakan dalam proses ini. Ukuran tersebut dipilih karena tidak terlalu tebal maupun terlalu tipis. Gerakan melingkar diaplikasikan secara berulang hingga objek yang diinginkan terbentuk.

Pada bagian rambut, kumis, jenggot, serta leher bagian kanan, digunakan drawing pen ukuran 0.8 mm dengan tekanan lebih kuat untuk menciptakan efek bayangan yang lebih pekat. Bagian wajah sebelah kanan dan leher bagian kanan digores lebih tebal karena berada dalam area bayangan, sehingga menghasilkan warna yang lebih gelap. Sebaliknya, bagian wajah kiri dibuat dengan goresan yang lebih ringan karena terkena cahaya, menghasilkan garis yang lebih tipis. Teknik ini juga menekankan gradasi dari goresan tebal ke goresan tipis untuk menciptakan efek volume dan proporsi objek yang lebih realistis.

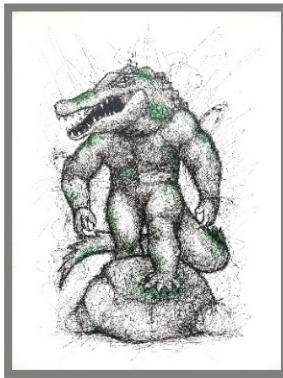
Objek karya diberi warna kulit pada bagian wajah sebelah kiri serta warna kuning pada kalungnya untuk menghidupkan karakter dan menonjolkan ekspresi wajah. Selain itu, pewarnaan ini juga berfungsi sebagai identitas tokoh yang merupakan seorang patih kerajaan. Pewarnaan dilakukan menggunakan pensil warna merek Faber Castell, dengan

penyesuaian warna kulit manusia serta warna emas untuk kalung.

Latar belakang karya mempertahankan warna putih dari kertas watercolor, sementara tinta yang digunakan berwarna hitam. Kombinasi warna hitam dan putih ini dipilih untuk menciptakan kontras yang kuat, sehingga objek gambar lebih menonjol. Kontras sendiri merupakan perbedaan warna yang tampak berlawanan dan dapat diperoleh dari warna-warna yang berseberangan dalam spektrum warna (Purnama, 2010).

Dari segi komposisi, objek ditempatkan secara terpusat di tengah media kertas (center position) dengan susunan yang simetris. Proporsi tubuh digambarkan secara realistis untuk memberikan kesan yang lebih hidup dan dinamis.

3.4.6. Karya 6 (Bajul Ijo)



Judul : Bajul Ijo
Ukuran : 42 x 59,4
Media : *Mix Media on paper*
Teknik : *Scribble*
Tahun : 2024
Deskripsi :

Pada karya keenam ini, objek yang digambarkan adalah sosok Bajul Ijo, penghuni Sungai Brantas. Bajul Ijo dikenal sebagai makhluk yang meresahkan warga sekitar sungai karena sering mengganggu orang-orang yang melintas. Patih Pamulang Jagad memberikan syarat kepada Kebo Kicak untuk mengalahkan Bajul Ijo dan membawa batu yang dijaganya ke Majapahit. Kebo Kicak berhasil mengalahkan Bajul Ijo dan membawa batu tersebut ke Majapahit. Karakter Bajul Ijo dikenal kuat, nakal, bahkan kejam.

Dalam karya ini, Bajul Ijo digambarkan sebagai seekor buaya berwarna hijau, sesuai dengan namanya—Bajul (Buaya) dan Ijo (Hijau). Sosoknya memiliki moncong yang panjang, tubuh besar yang dilapisi kulit kasar dan tebal, serta empat kaki dengan ekor panjang bersisik tanduk. Tatapan matanya terlihat garang dan menyeramkan. Di bawahnya terdapat batu hitam yang dijaganya.

Teknik yang digunakan dalam karya ini melibatkan metode tarikan garis lurus, melingkar, memutar, serta meliuk secara acak untuk membentuk objek. Drawing pen merek SNOWMAN dengan ukuran 0.2, 0.4, 0.6, dan 0.8 mm digunakan dalam proses ini. Ukuran tersebut dipilih karena tidak terlalu tebal maupun terlalu tipis. Gerakan melingkar diaplikasikan secara berulang hingga objek yang diinginkan terbentuk.

Pada bagian rongga mulut, goresan dibuat lebih tebal menggunakan drawing pen ukuran 0.8 mm karena merupakan area yang lebih gelap. Outline objek dibuat lebih tebal untuk menampilkan detail bentuk buaya dengan lebih jelas. Bagian bawah leher, dada kiri ke bawah, dan ketiak dibuat lebih tebal karena merupakan bagian yang berada dalam bayangan. Sebaliknya, bagian lain dibuat dengan goresan yang lebih tipis karena terkena cahaya. Teknik ini juga menekankan gradasi dalam perpindahan dari goresan tebal ke tipis

untuk menciptakan volume dan proporsi objek yang lebih realistis.

Pewarnaan menggunakan pensil warna merek Faber Castell dengan dominasi warna hijau untuk menggambarkan karakter Bajul Ijo. Warna hijau diaplikasikan secara menyebar dan acak di beberapa bagian tubuhnya untuk memberikan kesan hidup serta menonjolkan ekspresi garangnya.

Latar belakang karya mempertahankan warna putih dari kertas watercolor, sementara tinta yang digunakan berwarna hitam. Kombinasi warna hitam dan putih ini dipilih untuk menciptakan kontras yang kuat, sehingga objek gambar lebih menonjol. Kontras sendiri merupakan perbedaan warna yang tampak berlawanan dan dapat diperoleh dari warna-warna yang berseberangan dalam spektrum warna (Purnama, 2010).

Dari segi komposisi, objek ditempatkan secara terpusat di tengah media kertas (center position) dengan susunan yang simetris. Proporsi tubuh digambarkan secara realistis untuk memberikan kesan yang lebih hidup dan dinamis.

3.4.7. Karya 7 (Banteng Trancak Kencana)



Judul : Banteng Trancak kencana

Ukuran : 42 x 59,4

Media : *Mix Media on paper*

Teknik : *Scribble*

Tahun : 2024

Deskripsi :

Pada karya ketujuh ini, digambarkan sosok Banteng Trancak Kencana, pusaka milik Surontanu yang diberikan oleh Sang Guru sebagai penghargaan atas pencapaiannya dalam keilmuan. Namun, dikisahkan bahwa banteng tersebut menyebarkan wabah penyakit di desa tempat Kebo Kicak memimpin. Hal ini membuat Kebo Kicak marah dan berniat menghabisi banteng tersebut, tetapi Surontanu selalu menghalanginya.

Dalam karya ini, Banteng Trancak Kencana digambarkan sebagai seekor banteng jantan yang gagah dengan tatapan mata tajam ke depan dan sepasang tanduk yang melambungkan kekuatannya. Karakter banteng ini mencerminkan sosok pusaka yang perkasa, kuat, dan melindungi, sebagaimana banteng dalam kehidupan nyata yang hidup berkelompok (Medita, 2021).

Teknik yang digunakan dalam karya ini melibatkan metode tarikan garis lurus, melingkar, memutar, serta meliuk secara acak untuk membentuk objek. Drawing pen merek SNOWMAN dengan ukuran 0.2, 0.4, 0.6, dan 0.8 mm digunakan dalam proses ini. Ukuran tersebut dipilih karena tidak terlalu tebal maupun terlalu tipis. Gerakan melingkar diaplikasikan secara berulang hingga objek yang diinginkan terbentuk.

Pada bagian kepala atas, punuk, dan telinga, goresan dibuat lebih tebal menggunakan drawing pen ukuran 0.8 mm karena merupakan area yang lebih gelap. Hal ini bertujuan untuk memberikan detail bentuk banteng. Sebaliknya, bagian tanduk digambar dengan goresan yang

lebih tipis untuk menonjolkan bentuknya. Teknik ini juga menekankan gradasi dalam perpindahan dari goresan tebal ke tipis untuk menciptakan volume dan proporsi objek yang lebih realistis.

Pewarnaan menggunakan pensil warna merek Faber Castell dengan dominasi warna coklat pada bagian kepala banteng. Pemilihan warna ini dimaksudkan untuk memperlihatkan ekspresi seram dan garang banteng. Warna lebih banyak diaplikasikan pada bagian kanan kepala untuk menghidupkan karakter banteng serta menonjolkan ekspresinya.

Latar belakang karya mempertahankan warna putih dari kertas watercolor, sementara tinta yang digunakan berwarna hitam. Kombinasi warna hitam dan putih ini dipilih untuk menciptakan kontras yang kuat, sehingga objek gambar lebih menonjol. Kontras sendiri merupakan perbedaan warna yang tampak berlawanan dan dapat diperoleh dari warna-warna yang berseberangan dalam spektrum warna (Purnama, 2010).

Dari segi komposisi, objek ditempatkan secara terpusat di tengah media kertas (center position) dengan susunan yang simetris. Proporsi tubuh digambarkan secara realistis untuk memberikan kesan yang lebih hidup dan dinamis.

3.5. Publikasi Pameran


3.5.1. Display Karya

Karya ini ditampilkan menggunakan pigora kayu *lightbox*, yaitu pigora berbahan kayu yang di dalamnya terdapat lampu neon LED. Pemilihan pigora kayu dianggap sesuai dengan tema yang mengangkat cerita rakyat, karena kayu merupakan bahan tradisional yang telah digunakan sejak zaman dahulu. Selain itu, penggunaan pigora kayu juga memberikan nuansa alami dan klasik yang mendukung konsep keseluruhan karya.

Penambahan lampu neon LED pada pigora bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual karya. Ketika lampu dinyalakan, goresan *drawing pen* dan warna pada objek gambar menjadi lebih menonjol, menciptakan efek visual yang lebih hidup dan dinamis. Selain itu, pencahayaan dari dalam pigora memberikan kesan modern serta menghadirkan tampilan yang lebih ekspresif dibandingkan dengan pigora konvensional tanpa pencahayaan.

Untuk mendukung tampilan optimal, dilakukan serangkaian tahap dalam proses pemasangan dan pemilihan elemen pigora *lightbox*, sebagaimana dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Pemasangan display karya

Dokumentasi	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Terdapat dua opsi warna lampu, yaitu putih dan kuning. ○ Dipilih warna putih, karena mampu memberikan pencahayaan yang lebih cerah dan membuat objek gambar terlihat lebih jelas.

Dokumentasi	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lampu yang digunakan adalah neon LED merek Surya 9 watt dengan panjang 55 cm. ○ Setiap pigora menggunakan dua buah lampu yang dipasang di sisi kanan dan kiri. ○ Rangkaian listrik dibuat dengan metode paralel, sehingga pencahayaan lebih merata dan stabil.
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pigora dibuat menggunakan kayu balsa dengan ketebalan 1 cm dan lebar sekitar 5 cm. ○ Untuk meningkatkan ketahanan dan estetika, pigora dilapisi dengan pernis kayu.
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Bagian belakang pigora didesain untuk menyembunyikan instalasi lampu, sehingga tampilan karya tetap rapi.
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dokumentasi tampilan karya dalam dua kondisi, yaitu saat lampu dimatikan dan saat lampu dinyalakan. ○ Saat lampu dinyalakan, objek gambar tampak lebih terang, menyala, dan memiliki daya tarik visual yang lebih kuat dibandingkan tanpa pencahayaan.

Penggunaan pigora *lightbox* dalam pendisplayan karya ini tidak hanya berfungsi sebagai bingkai, tetapi juga sebagai elemen yang memperkaya pengalaman visual bagi penikmat seni. Kombinasi antara material kayu tradisional dan pencahayaan modern menciptakan harmoni antara unsur klasik dan kontemporer, sehingga karya dapat diapresiasi dengan lebih optimal.

3.5.2. Pameran

Publikasi karya dilakukan dengan kegiatan pameran. Pameran karya seni ini dilaksanakan pada hari rabu, kamis, jumat, pada tanggal 20 sampai dengan 22 Maret 2024. Bertempat di selasar lantai 2, Gedung D18, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Tujuan dilakukannya pameran adalah untuk menampilkan karya kepada orang lain secara umum untuk diapresiasi dan dikritisi. Selain itu, pameran juga bertujuan untuk menyampaikan pesan pencipta terkait mengenalkan dan melestarikan cerita rakyat Kebo Kicak asal daerahnya. Dan pada saat pameran terjadi proses dialog antara seniman, karya seni, dan pengkhayat, yang menghasilkan kegiatan apresiasi seni.



Gambar 4. Dokumentasi pameran karya

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa melestarikan cerita rakyat suatu daerah dapat dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya dengan seni rupa. Dalam penciptaan ini, pencipta mengangkat tokoh-tokoh dari cerita rakyat Kebo Kicak asal Kabupaten Jombang ke dalam karya seni dengan teknik *Scribble*. Pemilihan cerita ini bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan cerita rakyat yang masih kurang dikenal oleh masyarakat luas. Proses penciptaan mengikuti tiga tahap berdasarkan metode Alma Hawkins, yaitu eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Pada tahap eksplorasi, pencipta mencari ide dan meriset data terkait tema yang diangkat. Tahap improvisasi dilakukan dengan membuat sketsa desain alternatif, dan tahap pembentukan adalah proses mewujudkan sketsa menjadi karya final di atas kertas *watercolor* A2 menggunakan *drawing pen* dan pensil warna. Pencipta menghasilkan delapan karya yang menggambarkan tokoh dalam cerita rakyat Kebo Kicak, yang kemudian dipamerkan dalam pameran "*Kebo Kicak*", di Gedung D18, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Busthomy Hariadi dalam "*Perancangan Komik Kebo Kicak Sebagai Media Pengenalan Asal Mula Nama Kabupaten Jombang Bagi Remaja*", perbedaan utama terletak pada pendekatan yang digunakan. Karya Busthomy berbentuk komik yang menyajikan alur cerita secara naratif, sedangkan dalam penciptaan ini, karakter setiap tokoh divisualisasikan sesuai kemunculannya dalam alur cerita terpilih.

Meskipun penciptaan telah berjalan dengan baik, terdapat beberapa hal yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Pertama, tahap eksplorasi perlu dilakukan dengan lebih mendalam dengan mengkaji lebih banyak referensi terkait tema dan teknik yang digunakan. Kedua, pada tahap improvisasi, pencipta disarankan untuk membuat lebih banyak sketsa alternatif agar dapat memilih desain yang paling sesuai dengan konsep yang diusung. Ketiga, dalam tahap pembentukan, penggunaan media yang lebih bervariasi dan eksploratif, termasuk pewarnaan yang lebih dinamis, dapat meningkatkan daya tarik visual dan estetika karya. Penciptaan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dalam memperkenalkan seni kontemporer sekaligus melestarikan budaya lokal. Selain itu, pendidikan sebagai media pelestarian budaya juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter generasi muda agar lebih mengenal dan menghargai warisan budaya daerahnya.

Daftar Rujukan

- Anwar, K. (2018). *Panduan mudah menggambar portrait scribble*. Jagakarsa.
- Dongeng Kita. (2021). *Asal usul Kota Jombang – Cerita rakyat Jawa Timur | Dongeng Kita*. [Video]. YouTube. Diakses pada 6 Desember 2023 dari <https://youtu.be/oRvwZKBOYS8?si=CVD3botEEyv1I6rb>
- Gromore Studio Series. (2022). *Asal usul Jombang | Cerita rakyat Jawa Timur | Kisah Nusantara*. [Video]. YouTube. Diakses pada 21 Februari 2024 dari <https://youtu.be/SiWAZvhlxWY>
- Hadi, M. I. (2016). *Wajah manusia sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni digital*. Malang.
- Hariadi, B. (2022). Perancangan komik Kebokicak sebagai media pengenalan. *Jurnal Seni Rupa*, 10(5), 123–137.
- Hurahmi, I. M. (2015). Tingkuluak di Nagari Koto Nan Gadang Kota Payakumbuh Provinsi Sumatera Barat. *EKP*, 13(3), 1576–1580.
- Isnanta, S. D. (2020). *Metode penciptaan seni (sistematika penulisan ilmiah)*. Surakarta: Sipađu.ISI.
- Junaedi, D., & Blues Tanos, J. J. (2019). Komposisi warna split komplementer untuk penciptaan lukisan lanskap cat air. *ARS: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 22(2), 95–106. <https://doi.org/10.24821/ars.v22i2.2943>
- Medita, H. (2021). *Reimajenasi timbre: Nostalgia bunyi melalui komposisi musik*. *Adhyatsa*, 3, 1–16. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>
- Naufal Aziz, A., Ratnawati, I., Sidyawati, L., & Penulis, K. (2023). Kesenian Jaran Bodhag Probolinggo sebagai sumber inspirasi penciptaan motif batik tulis pada outerwear semi-formal. *DKB*, 40(1), 37–52. <https://doi.org/10.22322/dkb.v40i1.7906.g6186>
- Noviani, E. (2016). Cerita rakyat di Kabupaten Jepara. *Sutasoma*, 4(1), 43–48. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/sutasoma>
- Ponimin, P., Wardhana, M. I., Taufiq, A., & Sari, A. A. (2020). Perancangan seni patung landscape eco-culture Desa Wisata Selorejo Dau Malang melalui program kemitraan desa. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 3(2), 78–88. <https://doi.org/10.17977/um032v3i2p78-88>
- Ponimin. (2022). *Penciptaan seni berbasis penguat eksistensi artistik kenusantaraan era global: Studi kasus penciptaan seni kriya*. Universitas Negeri Malang. <http://repository.um.ac.id/2474/>
- Purnama, S. (2010). Elemen warna dalam pengembangan. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 113–129. <http://jurnal.albidayah.id/home/article/view/102>
- Rachmat, G., & Safitri, R. (2017). Tata cahaya dalam pameran seni rupa: Cahaya memperkuat informasi yang disampaikan perupa. *ATRAT*, 5(1), 25–35.
- Ramadhan, R. B. (2017). Penggunaan sorban dalam bingkai kesalehan. *Jurnal Studi Islam*, 12(2), 2579–7131. <http://ms.m.wikipedia.org/wiki/serban>
- Ratnawati, I. (2022). Challenges to batik's existence: Preserving philosophical values against accelerated batik production. *KNE Social Sciences*, 2022, 56–61. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i13.11644>
- Ridwan, M. (2022). Pengaruh pendidikan dalam melestarikan kebudayaan dan karakter bangsa. *OSF Preprints*, 1–6. <https://doi.org/10.31237/osf.io/2da4j>
- Sahril. (2016). *Indrasakti: Cerita rakyat dari Sumatra Utara*. Rawamangun, Jakarta Timur: Badan Pengembangan Bahasa dan Pembinaan Bahasa.
- Said, M. (2023). Tatanegara Madjapahit. *AL WASATH: Jurnal Ilmu Hukum*, 4(1), 67–70. <https://doi.org/10.47776/alwasath.v4i1.668>
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Saukah, A., & Tim. (2017). *Pedoman penulisan karya ilmiah: Tugas akhir, skripsi, tesis, disertasi, artikel, makalah, dan laporan penelitian*.
- Setianto, D. (2016). Perkembangan visual poster pemilu di Indonesia. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 15–24. <https://doi.org/10.25105/jdd.v1i1.406>
- Sumardi, Mukaddas, A. B., & Faisal, M. (2021). Transformasi seni menggambar dengan teknik scribble pada karya Khoirul Anwar di Kota Malang, Jawa Timur. *BaloLipa: Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 24–35. <https://36.89.54.123/index.php/balolipa/article/view/5090>
- Triaiditya, B. S. M., Setyaningsih, P., & Farhanto, G. (2018). Studi biomekanika posisi kuda-kuda tengah pada bela diri pencak silat. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 7–10.

- Wahyudi, A. (2020, Desember 18). Salah satu potret cerita Kebo Kicak. *Sastra Indonesia*. Diakses pada 21 September 2023 dari <https://sastraindonesia.com/2020/12/salah-satu-potret-cerita-kebo-kicak/>
- Wibowo, A. A., & Astuti, D. (2021). Gestur tangan manusia dalam karya fotografi seni. *Rekam*, 17(2), 113–122. <https://doi.org/10.24821/rekam.v17i2.4803>
- Wiranata, A. J. (2018). Dekonstruksi makna politik ijo-abang dalam proyek kuning-hijauisasi di Kabupaten Jombang. *Dialektika Masyarakat: Jurnal Sosiologi*, 2(2), 1–14.
- Yudha, I. M. B. (2010, Juni 18). Metode penciptaan simbolisasi bentuk dalam ruang imaji rupa. *ISI Denpasar*. Diakses pada 30 November 2023 dari <https://isi-dps.ac.id/metode-penciptaan-simbolisasi-bentuk-dalam-ruang-imaji-rupa/>
- Yunus, M. (2021). Scribble art: Teknik pembelajaran menggambar ilustrasi di SMP Negeri 1 Kesamben Jombang Jawa Timur. *Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 220–233. <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>