

PENCIPTAAN CERITA BERGAMBAR BERBASIS CERITA RAKYAT ASAL-USUL GUNUNG KELUD MELALUI MEDIA DIGITAL PAINTING

Ahmad Syai'in, Sumarwahyudi*, Abdul Rahman Prasetyo

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

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

doi: 10.17977/um064v5i112025p1231-1246

Kata kunci

cerita bergambar,
cerita rakyat,
Gunung Kelud,
ilustrasi,
digital painting

Abstrak

Cerita rakyat merupakan bagian penting dari warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun melalui tradisi lisan. Salah satu cerita yang masih dikenal masyarakat Kediri adalah *Asal-Usul Gunung Kelud*, yang mengandung mitos mengenai kemarahan Lembu Sura sebagai penyebab letusan gunung tersebut. Cerita ini dipilih sebagai dasar penciptaan karya karena penulis ingin berkontribusi pada upaya pelestarian budaya lokal yang kian mengalami penurunan apresiasi di kalangan masyarakat modern. Penelitian ini berfokus pada pengembangan cerita bergambar berbasis *digital painting* sebagai media visual yang menarik dan relevan untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat tersebut, sekaligus menampilkannya dalam bentuk pameran. Tujuan penelitian ini meliputi: (1) mendeskripsikan konsep penciptaan cerita bergambar berbasis cerita rakyat *Asal-Usul Gunung Kelud*; (2) memvisualisasikan konsep tersebut ke dalam bentuk karya cerita bergambar; (3) mendeskripsikan hasil penciptaan karya; dan (4) mendeskripsikan proses pameran serta menelaah respons pengunjung. Proses penciptaan menggunakan metode Gustami yang mencakup enam tahapan: eksplorasi, penentuan konsep, perancangan, desain, perwujudan, dan evaluasi. Hasil penelitian menghasilkan tujuh karya dengan tema nilai-nilai moral, yaitu *Patuh*, *Toleransi*, *Menghargai*, *Kerja Keras*, dan *Ingkar Janji*. Karya-karya tersebut telah dipamerkan di Malang Creative Center (MCC) dan memperoleh tanggapan positif dari pengunjung.

1. Pendahuluan

Keanekaragaman budaya Indonesia melahirkan berbagai bentuk ekspresi sastra, salah satunya cerita rakyat yang memuat nilai etika, pandangan hidup, dan kearifan lokal masyarakat. Cerita rakyat berfungsi sebagai media pewarisan budaya yang disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi (Pertiwi, Syakir, & Mujiyono, 2017; Kiswanto, Hakim, & Ernawati, 2024). Namun, perkembangan teknologi dan perubahan pola konsumsi informasi menyebabkan tradisi penuturan lisan semakin berkurang, sehingga cerita rakyat mengalami penurunan eksistensi di kalangan generasi muda.

Transformasi cerita rakyat ke dalam medium yang lebih sesuai dengan preferensi generasi saat ini menjadi salah satu alternatif pelestarian. Adaptasi ke bentuk cerita bergambar merupakan strategi yang efektif karena menggabungkan narasi dan ilustrasi sehingga mempermudah pemahaman, meningkatkan ketertarikan, serta memperjelas pesan yang disampaikan (Ningsih, Maryam, & Adawiyah, 2023). Cerita bergambar juga memiliki fleksibilitas tinggi sebagai media edukasi, hiburan, dan penyampai nilai budaya, baik dalam format digital maupun cetak (Arif, Hariyanto, & Prasetyo, 2023).

Salah satu cerita rakyat yang menarik namun kurang populer di kalangan masyarakat luas adalah legenda asal-usul Gunung Kelud yang berasal dari wilayah Kediri, Blitar, dan Tulungagung. Cerita ini berkaitan erat dengan mitos Lembu Suro dan dipercaya sebagai

penjelasan tradisional terhadap aktivitas vulkanik Gunung Kelud. Tokoh-tokoh seperti Putri Dya Ayu Pusparini dan Lembu Suro memiliki nilai dramatik dan simbolik yang kuat, namun belum banyak dihadirkan kembali dalam bentuk visual modern. Penelitian Wardani, Natasya, Dana, dan Puspitoningrum (2020) memberikan dasar naratif yang kuat terkait nilai moral dalam legenda tersebut dan menjadi rujukan dalam proses adaptasi karya ini.

Ilustrasi digital dipilih sebagai media utama karena mampu merepresentasikan ulang cerita rakyat secara lebih menarik, kontekstual, dan relevan dengan perkembangan visual saat ini. Penguatan ilustrasi melalui digital *painting* serta penyajiannya dalam bentuk cetak dan pameran memungkinkan karya menjadi sarana komunikasi visual yang efektif untuk mengedukasi masyarakat dan menumbuhkan kembali perhatian terhadap warisan budaya lokal (Sakti, Widodo, & Prasetyo, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa ilustrasi digital dapat menjadi media pelestarian budaya yang efektif. Permatasari dan Fiyanto (2023) mengadaptasi cerita rakyat Medang Kamulan melalui ilustrasi digital; Khatami dan Sugiarto (2023) merancang buku cerita bergambar untuk menyampaikan nilai kepahlawanan dalam cerita Si Melengkar; sedangkan Majid, Syakir, dan Mujiyono (2020) memvisualisasikan cerita rakyat Gunungpati melalui kombinasi teknik manual dan digital. Ketiga penelitian tersebut menegaskan peran ilustrasi sebagai alat komunikasi budaya yang adaptif dan edukatif. Penelitian ini berbeda dalam fokus narasi dan teknik visual yang digunakan, yakni pada legenda asal-usul Gunung Kelud dengan pendekatan digital *painting* yang diwujudkan melalui karya cetak digital printing dan dipresentasikan dalam pameran.

Berdasarkan urgensi pelestarian budaya dan potensi cerita bergambar sebagai medium edukatif, penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan konsep penciptaan cerita bergambar berbasis legenda asal-usul Gunung Kelud; (2) Memvisualisasikan cerita tersebut melalui teknik digital *painting*; (3) Mendeskripsikan karya cerita bergambar yang dihasilkan; dan (4) Mendeskripsikan proses pameran serta tanggapan pengunjung terhadap karya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya revitalisasi cerita rakyat melalui media visual modern serta memperkuat apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya lokal.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penciptaan tiga tahap yang dikembangkan oleh Gustami, yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Model ini dipilih karena memberikan alur kerja kreatif yang sistematis mulai dari pencarian ide hingga evaluasi karya. Struktur metode ini dikaji dalam penelitian Al-Bahrani, Ratnawati, dan Prasetyo (2022), dan diadaptasi sebagaimana digunakan oleh Karomah, Ratnawati, dan Anggriani (2023), yang menjadi acuan utama dalam penelitian ini.

Sebagai pengganti bagan visual, Tabel 1 berikut merangkum alur metode penciptaan Gustami yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Tahapan Metode Penciptaan Gustami yang Diadaptasi dalam Penelitian

Tahap	Langkah Kerja	Output yang Dihasilkan
Eksplorasi	Observasi lapangan, wawancara, studi pustaka, identifikasi konsep	Data ide, konsep cerita, karakter, dan visual awal

Tahap	Langkah Kerja	Output yang Dihasilkan
Perancangan	Eksperimen <i>prototype</i> , penyusunan sketsa, seleksi rancangan visual	Sketsa terpilih dan rancangan visual final
Perwujudan	Ilustrasi digital, penyusunan cerita bergambar, evaluasi melalui pameran	Art print final dan umpan balik evaluatif

2.1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi bertujuan untuk menemukan dan memperjelas sumber ide serta konsep penciptaan karya. Data eksplorasi dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara, dan studi pustaka. Cerita bergambar yang dikembangkan dalam penelitian ini terinspirasi dari cerita rakyat mengenai asal-usul Gunung Kelud.

Wawancara dilaksanakan di Desa Sugihwaras, Kecamatan Ngancar, Kabupaten Kediri, dengan narasumber Mbah Suparlan (Mbah Lan), seorang sesepuh dan penjaga area Gunung Kelud yang memiliki pemahaman mendalam mengenai narasi tradisional tersebut. Wawancara difokuskan pada struktur cerita, karakter, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam kisah asal-usul Gunung Kelud. Selain itu, studi pustaka dilakukan untuk menelusuri berbagai versi cerita rakyat serta referensi visual pendukung.

Pada tahap ini ditetapkan pula konsep visual dan naratif karya. Cerita bergambar diarahkan untuk menampilkan representasi visual tokoh seperti Prabu Brawijaya, Putri Dya Ayu Pusparini, dan Lembu Sura. Seluruh konsep visual digarap dengan mempertimbangkan kreativitas, gaya ilustrasi digital, serta kesesuaian dengan struktur naratif. Total tujuh karya *digital art print* dirancang sebagai rangkaian cerita bergambar yang saling terhubung.

2.2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan dilakukan untuk merumuskan bentuk visual awal karya. Proses ini diawali dengan pembuatan *prototype* guna menguji teknik ilustrasi digital yang akan diterapkan. Beberapa eksperimen dilakukan untuk menilai efektivitas teknik, komposisi visual, dan kemungkinan pengembangan naratif.

Selanjutnya, peneliti menyusun sketsa awal sebagai dasar pengembangan visual. Sketsa kemudian dipilih berdasarkan kesesuaian dengan konsep cerita, struktur naratif, dan kebutuhan teknis untuk direalisasikan pada tahap berikutnya. Rancangan visual final dihasilkan setelah melalui tahap seleksi dan penyempurnaan.

2.3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan proses realisasi karya berdasarkan rancangan visual yang telah disusun. Karya dibuat menggunakan teknik ilustrasi digital dan dikomposisikan dalam format cerita bergambar (*visual storytelling*). Setiap ilustrasi diselesaikan dalam bentuk *art print*.

Setelah seluruh karya selesai diproduksi, dilakukan evaluasi melalui penyelenggaraan pameran. Pameran berfungsi sebagai sarana memperoleh masukan, kritik, dan apresiasi dari pengunjung untuk menilai efektivitas visual, narasi, serta kualitas teknis karya. Umpan balik tersebut menjadi bagian dari proses evaluasi akhir dalam metode penciptaan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penciptaan

Pemilihan cerita rakyat *Asal-Usul Gunung Kelud* didasarkan pada tujuan untuk melestarikan sekaligus memperkenalkan kembali warisan budaya lokal yang mengalami penurunan eksistensi. Cerita rakyat tersebut dipilih karena memiliki nilai etika, moral, dan tradisi yang penting bagi masyarakat Kediri. Media cerita bergambar dipilih sebagai sarana penyampaian karena memiliki karakter visual yang menyenangkan dan mampu mengurangi kejenuhan pembaca. Transformasi cerita rakyat ke dalam bentuk cerita bergambar dilakukan melalui proses adaptasi naratif, yaitu mengubah cerita menjadi naskah tertulis sebelum divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi digital.

3.1.1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi dilakukan melalui wawancara dan studi pustaka. Wawancara dilaksanakan secara langsung pada 17 Juni 2024 di Desa Sugihwaras, Kecamatan Ngancar, Kabupaten Kediri. Narasumber adalah Mbah Suparlan (Mbah Lan), seorang sesepuh dan penjaga Gunung Kelud yang memiliki pengetahuan mendalam mengenai cerita rakyat tersebut. Data wawancara digunakan untuk memperkuat struktur cerita, karakter tokoh, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Studi pustaka juga dilakukan dengan menelaah berbagai literatur terkait sejarah lokal dan versi lain dari cerita rakyat Gunung Kelud.

Dari hasil eksplorasi, diperoleh lima inti cerita yang menjadi dasar perumusan konsep ilustrasi: (1) Sayembara Prabu Brawijaya. Raja Majapahit menyelenggarakan sayembara bagi calon suami putrinya dengan dua tantangan utama: merentangkan busur Kyai Garudayaksa dan mengangkat gong Kyai Sekardelima; (2) Kedatangan Lembu Sura. Saat sayembara hampir berakhir, seorang pemuda berkepala lembu bernama Lembu Sura datang dan meminta izin untuk mengikuti kompetisi; (3) Kegelisahan Sang Putri. Putri Dya Ayu Pusparini merasa tertekan saat melihat Lembu Sura berhasil melewati kedua tantangan dengan mudah; (4) Permintaan menggali sumur. Sang putri mengajukan syarat baru, yaitu menggali sebuah sumur di puncak Gunung Kelud dalam waktu semalam; dan (5) Sumpah Lembu Sura. Saat penggalian semakin dalam, raja memerintahkan pengawalnya menimbun Lembu Sura. Sebelum tewas, ia mengucapkan sumpah yang diyakini menjadi asal mula aktivitas vulkanik Gunung Kelud.

Tema penciptaan diarahkan pada representasi visual cerita rakyat tersebut. Representasi merupakan penggunaan simbol atau visual untuk menggambarkan kembali sesuatu yang dapat diamati atau dibayangkan (Mulyadi & Ahmad, 2022; Verian & Situmeang, 2019). Tokoh-tokoh utama—Prabu Brawijaya, Putri Dya Ayu Pusparini, dan Lembu Sura—ditampilkan berdasarkan kreativitas peneliti dengan tetap mempertahankan karakteristik ceritanya. Total tujuh ilustrasi dirancang untuk membangun rangkaian narasi yang saling berkesinambungan dan masing-masing memuat pesan tertentu.

3.1.2. Tahap Perancangan


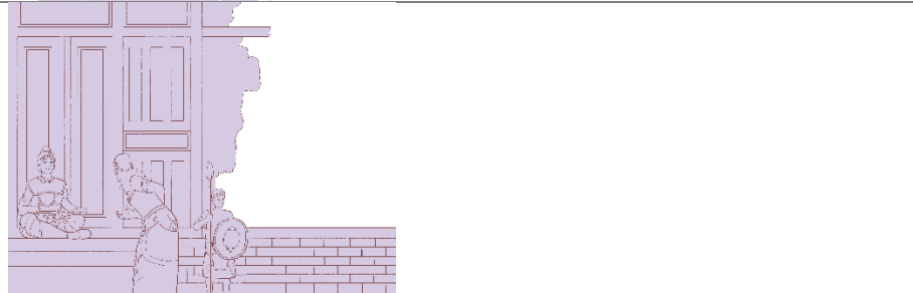


Tahap perancangan dilakukan dengan merancang ilustrasi digital yang merepresentasikan konsep cerita secara visual. Proses perancangan dimulai dengan pembuatan sketsa awal (*rough sketch*), dilanjutkan dengan pembuatan beberapa alternatif desain sebagai dasar seleksi. Seluruh proses ini dilakukan menggunakan perangkat lunak MediBang Pro.

Pemanfaatan media digital dipilih karena dapat mempercepat visualisasi ide, mempermudah revisi, dan meningkatkan efisiensi waktu (Firnanda, Asrinaldi, & Sucipto, 2023). Selain itu, penggunaan teknik ilustrasi digital mampu memberikan sentuhan visual modern

sehingga diharapkan dapat menarik minat masyarakat terhadap cerita rakyat (Auliananda & Supatmo, 2023).

Pada tahap ini diperoleh beberapa alternatif sketsa, kemudian dipilih sketsa final yang paling sesuai dengan konsep, struktur cerita, dan arah visual narasi. Sketsa terpilih selanjutnya digunakan sebagai dasar proses perwujudan pada tahap berikutnya.

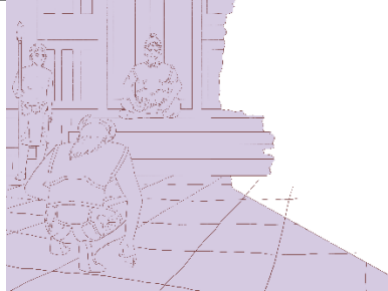
Tabel 2. Sketsa Alternatif dan Sketsa Terpilih

1. Sketsa Alternatif	
Sketsa Pilihan	
2. Sketsa Alternatif	
Sketsa Terpilih	

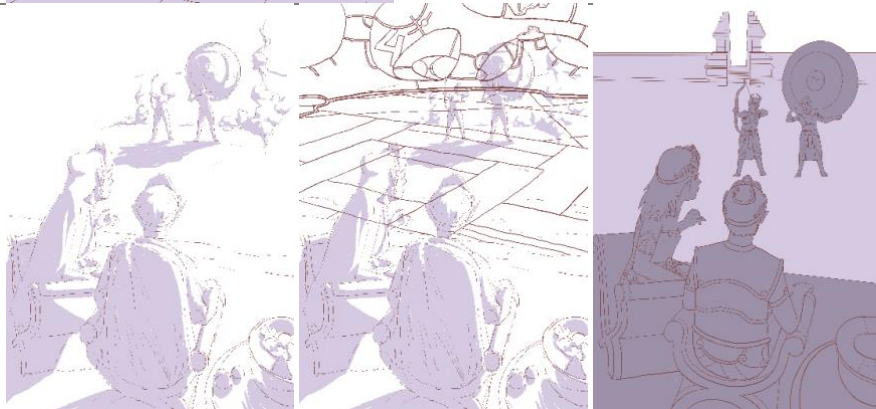
3. Sketsa Alternatif



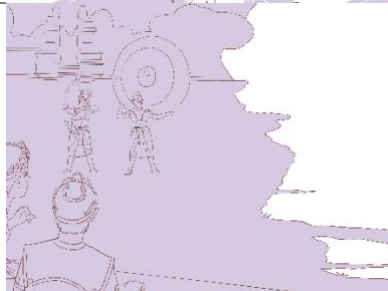
Sketsa Terpilih



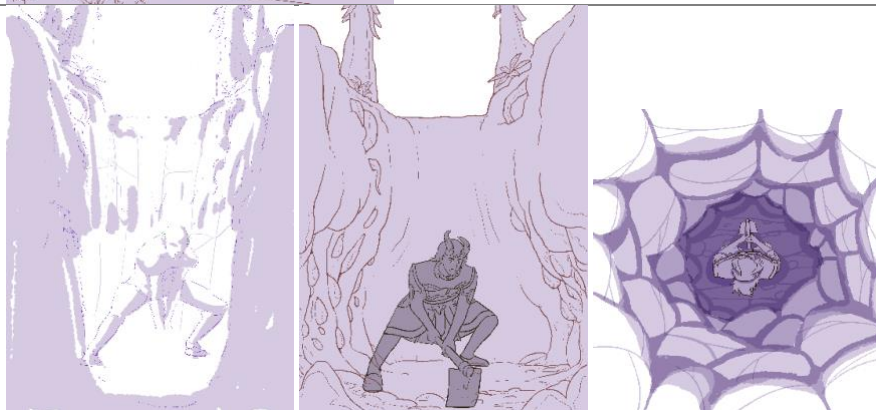
4. Sketsa Alternatif



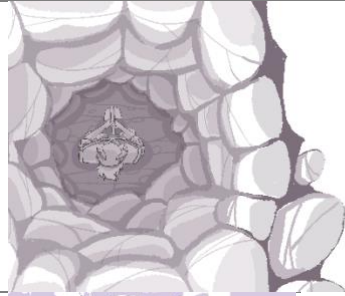
Sketsa Terpilih



5. Sketsa Alternatif



Sketsa
Terpilih



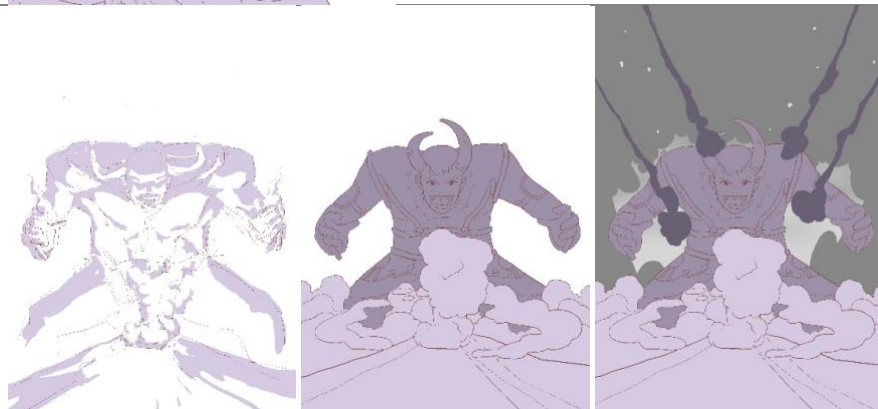
6. Sketsa
Alternatif



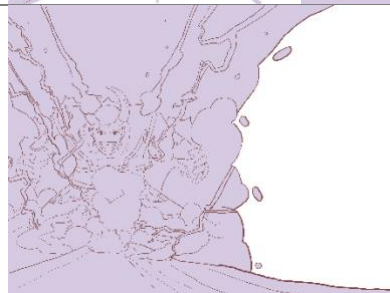
Sketsa
Terpilih



7. Sketsa
Alternatif



Sketsa
Terpilih



3.1.3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan proses realisasi karya yang dimulai dari sketsa terpilih hingga menghasilkan produk cetak. Sketsa final berfungsi sebagai acuan utama dalam

pembuatan garis *outlining*, yang kemudian ditebalkan menggunakan *pen tool* pada perangkat lunak MediBang Paint Pro dengan ketebalan garis 15 px sesuai kebutuhan visual. Setelah proses *outlining*, dilakukan pewarnaan dasar (*base color*) sebagai langkah awal untuk menetapkan kesesuaian palet warna sebelum masuk ke tahap pewarnaan lanjutan.

Proses pewarnaan dilanjutkan dengan penggunaan teknik *digital painting* yang melibatkan *shading* dan *highlight* untuk menciptakan kesan kedalaman dan pencahayaan. *Digital painting* memungkinkan penciptaan karya yang menyerupai lukisan tradisional namun dengan fleksibilitas digital yang lebih tinggi (Amaniswati & Kurniawati, 2021). Penggunaan bayangan dan sorotan memiliki peran penting dalam membangun ilusi ruang dan menghadirkan karakter visual yang lebih hidup (Surasa, Sudarman, & Hayati, 2023).

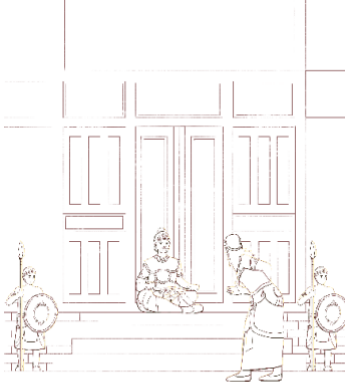


Setelah ilustrasi selesai, karya diekspor dalam format PNG dan dilanjutkan ke proses pencetakan menggunakan teknik *digital printing*. Teknik ini memproses elemen desain digital—termasuk gambar, warna, dan teks—melalui perangkat komputer dan kemudian mencetaknya pada media tertentu menggunakan mesin printer digital (Saharja & Gobal, 2021). Tahap perwujudan ini selaras dengan konsep pengembangan karya menurut Rosada dan Hariyanto (2023), yaitu merealisasikan rancangan visual melalui penerapan teknik dan penggunaan peralatan yang relevan.



Dari sisi perangkat, proses penciptaan dilakukan menggunakan laptop Toshiba Dynabook R734 (Intel Core i5-4100M, 2,6 GHz; RAM 4 GB; SSD 240 GB; layar 13,3 inci) yang dinilai memadai dalam pengolahan ilustrasi digital. Pen tablet Huion Inspiroy RTS-500 (area aktif 8,7 × 4,5 inci; 8192 *pressure level*; 5080 LPI; 300 PPS) digunakan sebagai alat utama untuk menggambar. Seluruh proses pengerjaan dilakukan menggunakan perangkat lunak MediBang Paint Pro.

Teknik *digital painting* dipilih karena memiliki keunggulan dalam fleksibilitas penggunaan, tidak memerlukan banyak peralatan fisik, serta menyediakan beragam pilihan warna dan efek yang dapat mendukung proses visualisasi (Guntara & Mujiyono, 2020). Pemilihan warna dalam ilustrasi menggunakan dominasi palet warna hangat untuk menciptakan suasana emosional yang selaras dengan alur cerita dan karakter visual. Pemilihan palet ini didasarkan pada materi naratif dan target pembaca, sehingga visualisasi yang dihasilkan diharapkan tepat dan representatif (Puspaningrum, Sidhartani, & Saptodewo, 2022; Pramodana, Widodo, & Prasetyo, 2024).

Dari aspek tata letak, ilustrasi menggunakan sistem *two-column grid* yang memungkinkan teks narasi dan gambar tersaji secara bersamaan dalam struktur visual yang rapi dan mudah dipahami. Penggunaan *two-column grid* membantu meningkatkan keterbacaan dan mempermudah alur pemahaman pembaca terhadap cerita (Fachrizal, Hadiprawiro, & Hidayati, 2023). Narasi ditulis menggunakan font Relevance (sans-serif) yang dipilih karena memiliki tingkat keterbacaan tinggi dan sesuai untuk media visual (Rozi, Gunawan, & Lestari, 2020).

Tabel 3. Proses Perwujudan Karya

No.	Gambar	Keterangan
1.		Setelah menentukan sketsa pilihan kemudian dilakukan tahap <i>outlining</i> menggunakan <i>brush G Pen</i> . Untuk memberi penegasan pada objek gambar.
2.		Setelah didapatkan desain dasar ilustrasi, langkah selanjutnya proses pewarnaan dasar dengan teknik <i>digital painting</i> .
3.		Setelah proses pewarnaan dasar, langkah selanjutnya proses <i>shading</i> dan <i>highlight</i> pada seluruh objek serta menggunakan <i>blending options</i> pada proses <i>shading</i> dan <i>highlight</i> untuk mengatur komposisinya

4.		Proses selanjutnya memberikan <i>highlight</i> pada garis <i>outline</i> penerapannya dengan mengacu pada arah datangnya cahaya untuk memberi kesan tegas pada pencahayaan objek
5		Dalam prosesnya pengerjaan mengalami evaluasi yang semula tata letak <i>portrait</i> berubah menjadi <i>landscape</i> . Di langkah ini merubah kedalam tata letak <i>landscape</i> dengan tujuan memberi ruang kosong untuk menempatkan teks narasi cerita rakyat Asal-Usul Gunung Kelud
6.		Proses selanjutnya memberikan teks narasi cerita rakyat Asal-Usul Gunung Kelud menggunakan <i>font</i> bernama <i>Relevance</i> , <i>font</i> jenis <i>Sans-serif</i> dengan menerapkan ukuran <i>font</i> 36. Penerapannya dengan mempertimbangkan tingkat keterbacaan teks

Pada tahap pencetakan, penulis menetapkan spesifikasi material dan proses produksi untuk memastikan kualitas visual karya. Media cetak yang digunakan adalah kertas *art paper* 200 gsm dengan laminasi *glossy*. Kertas dicetak pada ukuran 60 × 80 cm dengan ukuran karya 50 × 70 cm, sebanyak tujuh lembar. Teknik cetak yang diterapkan adalah *digital printing* menggunakan kertas *art paper*, sementara laminasi *glossy* berfungsi untuk memberikan perlindungan tambahan dan meningkatkan ketahanan hasil cetak (Syafiq Dhuhril Ulum & Hendro Aryanto, 2023).

Agar tidak terjadi perbedaan warna antara tampilan monitor dan hasil cetak, dilakukan konversi warna dari format RGB ke CMYK. Sistem warna CMYK dipilih karena merupakan standar industri percetakan dan memiliki ketepatan reproduksi warna yang lebih stabil dibandingkan RGB (Hahury, 2022). Pada proses pencetakan di Light Printing, Jl. Soekarno Hatta No. 25 A1, Malang, ditemukan hambatan berupa sedikit penurunan intensitas warna. Meskipun demikian, perbedaan yang muncul tidak bersifat signifikan dan tidak memengaruhi kualitas keseluruhan karya.

Karya yang telah dicetak kemudian dipasang ke dalam *frame*. Selain memberikan perlindungan pada sisi dan sudut karya, *frame* juga berfungsi sebagai elemen estetis yang dapat

meningkatkan nilai visual (Dias Prabu, 2017). *Double frame* digunakan sebagai pilihan akhir, terdiri atas bingkai kayu (ketebalan 1 cm bagian depan; 2 cm bagian samping) dan bingkai karton dupleks 400 gsm dengan jarak 5 cm sebagai *inner frame*.

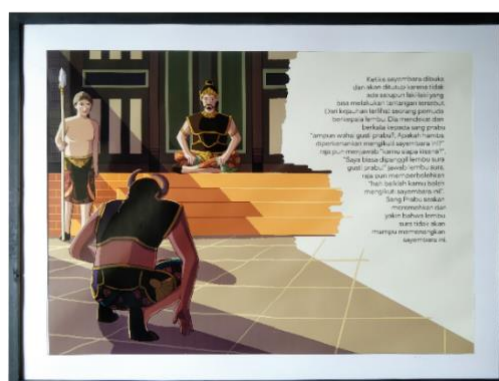
3.2. Pembahasan Penciptaan

Setelah melalui seluruh tahapan metode penciptaan, bagian ini memaparkan analisis visual dan makna naratif dari tujuh karya cerita bergambar bertema cerita rakyat *Asal-Usul Gunung Kelud*. Analisis dilakukan menggunakan prinsip-prinsip visual sebagaimana dikemukakan oleh Mustika, Chairunissa, dan Umairoh (2021), meliputi keseimbangan, warna, irama, titik fokus, dan proporsi.



Gambar 1. Karya Pertama, Judul “Patuh”, Digital Printing, Landscape 50×70 cm

Karya pertama menampilkan keseimbangan asimetris dengan dominasi warna oranye, kuning kecoklatan, dan hijau. Pengulangan garis pada figur manusia menghadirkan kesan gerak, sedangkan pada latar menciptakan kedalaman ruang. Titik fokus berada pada Prabu Brawijaya, Putri Dyah Ayu, dan para prajurit yang sedang mengumumkan sayembara. Proporsi karakter divisualisasikan secara realistis sehingga mendukung kesatuan komposisi (Sidhartani, 2010). Secara naratif, ilustrasi menggambarkan momen ketika Prabu Brawijaya mengadakan sayembara untuk mencari calon suami putrinya. Pesan moral yang disampaikan ialah pentingnya menghormati pendapat orang tua untuk mencapai solusi yang saling menguntungkan.



Gambar 2. Karya Kedua, Judul “Toleransi”, Digital Printing, Landscape 50×70 cm

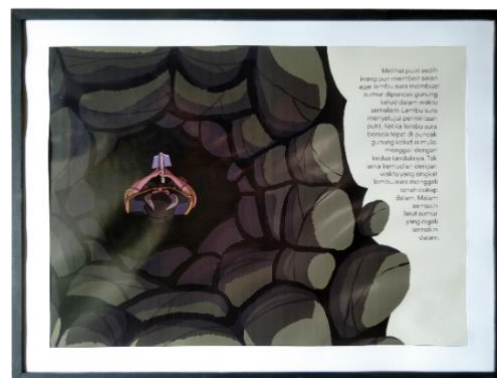
Karya kedua juga menerapkan keseimbangan asimetris, dengan dominasi warna oranye dan kuning kecoklatan. Irama tercipta melalui pengulangan garis pada figur dan latar. Titik fokus berada pada percakapan antara Prabu Brawijaya dan Lembu Suro, disertai prajurit

sebagai pendukung. Proporsi karakter tetap dijaga realistis. Secara naratif, ilustrasi menggambarkan kedatangan Lembu Suro untuk mengikuti sayembara setelah tidak ada peserta yang berhasil. Nilai moral yang disampaikan ialah bahwa seseorang tidak boleh meremehkan kemampuan orang lain berdasarkan penampilan.



Gambar 3. Karya Ketiga, Judul “Menghargai”, Digital Printing, Landscape 50×70 cm

Dominasi warna oranye dan hijau membangun suasana visual yang kontras. Irama tercipta melalui pengulangan garis, sementara titik fokus diarahkan pada adegan kemenangan Lembu Suro dalam sayembara. Proporsi figur tetap realistis sesuai gaya penggambaran. Kisah ini menggambarkan kegelisahan Putri Dyah Ayu yang merasa sedih karena harus menikah dengan sosok berkepala lembu. Pesan moralnya menegaskan pentingnya menghargai sesama tanpa memandang penampilan fisik.



Gambar 4. Karya Keempat, Judul “Kerja Keras”, Digital Printing, Landscape 50×70 cm

Karya keempat menggunakan dominasi warna abu-abu dan coklat tua. Pengulangan garis menampilkan irama yang mengisyaratkan gerak dan kedalaman. Titik fokus adalah Lembu Suro yang mulai menggali sumur sesuai permintaan putri. Proporsi karakter divisualisasikan realistis untuk menjaga kesatuan karya. Naratif menggambarkan perjuangan Lembu Suro yang berupaya memenuhi permintaan sang putri dalam waktu semalam. Pesan moralnya menekankan bahwa pekerjaan yang dijalankan dengan tulus memerlukan ketekunan dan tidak mudah menyerah



Gambar 5. Karya Kelima, Judul “Ingkar Janji”, *Digital Printing, Landscape 50×70 cm*

Komposisi visual karya ini didominasi warna abu-abu, coklat, dan merah, menggambarkan suasana dramatik. Irama visual tercipta melalui pengulangan garis pada figur dan latar. Titik fokus diarahkan pada adegan Lembu Suro yang dikubur batu oleh prajurit atas perintah Prabu Brawijaya dan Putri Dyah Ayu. Proporsi karakter digambar realistik dan harmonis. Dari sisi naratif, ilustrasi menunjukkan puncak konflik ketika Lembu Suro dikubur hidup-hidup dan mengucapkan sumpah sebelum wafat. Pesan moralnya mengingatkan bahwa janji harus ditepati dan seseorang harus memahami konsekuensi dari setiap komitmen yang diucapkan.

3.3. Pameran

Pameran merupakan suatu kegiatan pengaturan dan penataan objek secara visual sehingga mampu menciptakan kesan serta pemahaman tertentu bagi pengunjung. Selain sebagai medium apresiasi seni, pameran juga berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan komunikasi yang melibatkan proses penyajian secara aktif. Kegiatan pameran ini diselenggarakan di lantai 4 Gedung Malang Creative Center (MCC), Jl. A. Yani No. 53, Blimbing, Malang, Jawa Timur. Pemilihan MCC dinilai tepat karena menyediakan fasilitas pendukung seperti ruang pamer, pedestal, lampu sorot, dan tali string. Pameran berlangsung selama dua hari, pada 16–17 Mei 2014, dan dilaksanakan bersama tiga peserta lainnya. Tujuan utama penyelenggaraan kegiatan ini adalah untuk memperoleh kritik dan masukan dari pengunjung sebagai dasar evaluasi karya.



Gambar 6. Pelaksanaan Pameran

Berdasarkan analisis kritik dan saran yang diterima, pelaksanaan pameran berjalan lancar dan mendapatkan respons positif. Karya yang ditampilkan memperoleh apresiasi yang baik, meskipun teridentifikasi satu kesalahan penulisan pada judul karya “Patuh”. Banyak pengunjung menilai bahwa pesan moral dalam karya tersebut relevan dengan kondisi generasi muda saat ini. Namun, beberapa pengunjung menyoroti bahwa pemanfaatan ruang pamer belum optimal dan jarak karya dengan audiens terlalu dekat sehingga membatasi kenyamanan dalam mengamati karya. Selain itu, banyak pengunjung menyampaikan dukungan serta harapan

agar para seniman yang terlibat dapat terus berkarya dan semakin berkembang di masa mendatang.

3.4. Batasan Penelitian

Penelitian penciptaan ini memiliki beberapa batasan yang perlu diperhatikan. Pertama, proses visualisasi cerita rakyat *Asal-Usul Gunung Kelud* sepenuhnya bergantung pada interpretasi subjektif pencipta, sehingga gaya ilustrasi, pemilihan warna, dan komposisi dapat berbeda apabila ditafsirkan oleh ilustrator lain. Kedua, perangkat dan perangkat lunak yang digunakan—*Medibang Paint Pro*, laptop Toshiba Dynabook R734, serta pen tablet Huion Inspiroy RTS-500—membatasi tingkat detail dan ketepatan warna yang dapat dicapai. Ketiga, variasi hasil cetak bergantung pada kemampuan mesin digital printing, sehingga terdapat perbedaan minor antara warna di layar (RGB) dan hasil cetak (CMYK). Keempat, penelitian ini hanya berfokus pada proses penciptaan dan analisis visual karya, tanpa melakukan uji keterbacaan atau evaluasi respon audiens terhadap karya. Dengan demikian, temuan penelitian ini belum dapat digeneralisasikan pada konteks pendidikan, komersial, atau pengembangan media pembelajaran secara luas.

3.5. Implikasi Penciptaan

Hasil penciptaan dan analisis karya ini memberikan beberapa implikasi teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pemahaman mengenai penerapan prinsip visual dalam ilustrasi digital, terutama dalam konteks representasi cerita rakyat. Penelitian ini menunjukkan bahwa keseimbangan asimetris, pemilihan warna komplementer, irama garis, serta titik fokus berperan penting dalam membangun kekuatan naratif dalam karya ilustrasi.

Secara praktis, karya yang dihasilkan dapat berfungsi sebagai media alternatif untuk penyajian cerita rakyat di lingkungan pendidikan dan literasi budaya. Ilustrasi digital yang dicetak dalam ukuran besar berpotensi digunakan sebagai bahan pameran, media pembelajaran berbasis visual, maupun materi publikasi populer untuk memperkenalkan kembali folklor lokal kepada generasi muda. Selain itu, proses penciptaan memberikan wawasan mengenai pentingnya manajemen warna, pemilihan perangkat teknis, dan kesiapan file cetak agar hasil akhir sesuai dengan rancangan visual awal.

4. Simpulan

Penciptaan karya ini berangkat dari keprihatinan terhadap meredupnya eksistensi cerita rakyat *Asal-Usul Gunung Kelud* di kalangan generasi muda. Minimnya perhatian dan kurangnya akses terhadap media penyampai cerita tradisional menyebabkan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya semakin jarang dipelajari. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis menghadirkan alternatif pengenalan cerita rakyat melalui penciptaan ilustrasi digital painting yang disajikan dalam bentuk cerita bergambar.

Proses penciptaan mengikuti metode kriya SP Gustami, meliputi tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan, sehingga menghasilkan karya yang terstruktur dan sesuai dengan tujuan penciptaan. Produk akhir tersusun dalam dua bentuk, yaitu karya digital berupa ilustrasi cerita bergambar berformat bitmap dan karya non-digital berupa cetakan fisik melalui proses digital printing. Seluruh rangkaian proses, mulai dari pengembangan konsep visual, pemilihan warna, teknis digital painting, hingga finalisasi cetak, dilakukan untuk memastikan karya dapat merepresentasikan pesan cerita rakyat secara optimal.

Karya cerita bergambar yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pelestarian cerita rakyat *Asal-Usul Gunung Kelud*, khususnya bagi masyarakat Kediri,

sekaligus menjadi media edukasi yang menyampaikan nilai-nilai moral yang relevan bagi pembaca. Dengan demikian, penciptaan ini tidak hanya berfungsi sebagai karya seni, tetapi juga sebagai bentuk revitalisasi budaya dan sarana pembelajaran berbasis visual.

Daftar Rujukan

- Al-Bahrani, M. W. K., Ratnawati, I., & Prasetyo, A. R. (2022). Nilai pendidikan kesenian Wayang Beber Pacitan sebagai ide penciptaan ilustrasi dekoratif digital. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1505–1524. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1505-1524>
- Amaniswati, S., & Kurniawati, D. Y. (2021). Emosi seorang perempuan saat Premenstrual Syndrome dalam seni lukis digital. *Texture: Art and Culture Journal*, 3(2), 100–106. <https://doi.org/10.33153/texture.v3i2.3349>
- Arif, A. Z., Hariyanto, H., & Prasetyo, A. R. (2023). Perancangan komik digital biografi I Gusti Ngurah Rai sebagai media edukasi pendidikan karakter untuk remaja. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(4), 475–489. <https://doi.org/10.17977/um064v3i42023p475-489>
- Auliananda, B. P., & Supatmo, S. (2023). Penerapan ilustrasi bertema budaya Indonesia pada media kaos. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 17(1).
- Dias Prabu, W. N. (2017). Imaji pop surealisme figur gendut dalam lukisan. *Journal of Urban Society's Arts*, 4(1), 36–48. <https://doi.org/10.24821/jousa.v4i1.1489>
- Enggo, R., & Mahardika, R. (2022). Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Pulau Kemaro dari Palembang. *IKRA-ITH Humaniora: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 7(1), 82–88. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i1.2273>
- Fachrizal, O., Hadiprawiro, Y., & Hidayati, A. N. (2023). Perancangan buku ilustrasi anak *Mari Menkenal Ondel-Ondel*. *Cipta*, 1(3), 363–372. <https://doi.org/10.30998/cipta.v1i3.1799>
- Firnanda, S., Asrinaldi, & Sucipto, F. D. (2023). Penciptaan buku ilustrasi legenda Patung Putih untuk anak-anak usia 7–11 tahun. *Jurnal VCoDe: Visual Communication Design Journal*, 2(2), 197–206.
- Guntara, M., & Mujiyono, S. (2020). Perancangan gambar ilustrasi personifikatif teknik digital dan penerapannya pada merchandise. *Jurnal Pendidikan Seni*, 9(2), 70–80. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Hahury, R. M. S. (2022). Analisis pengaplikasian teori warna dan penggunaan siluet dalam desain karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(121), 3–4. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/12289/10775>
- Karomah, I., Ratnawati, I., & Anggriani, S. D. (2023). Legenda Asal Mula Reog Kendang Tulungagung sebagai ide penciptaan batik lukis pada selendang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1639–1656. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1639-1656>
- Khatami, R., & Sugiarto, E. (2023). Perancangan buku cerita bergambar *Si Melengkar* sebagai penyampai nilai kepahlawanan bagi generasi muda. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 12(3).
- Kiswanto, H., Hakim, A. I., & Ernawati. (2024). Cerita rakyat legenda Raden Ayu Putri: Media buku untuk anak-anak Desa Terung. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 2(2), 121–131. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v2i2.16470>
- Majid, M. I. A., Syakir, S., & Mujiyono, M. (2020). Perancangan ilustrasi buku cerita rakyat Asal Mula Terbentuknya Daerah Gunungpati Kota Semarang sebagai media penyampai pesan moral bagi generasi muda. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 9(3), 31–39. <https://doi.org/10.15294/eduart.v9i3.40502>
- Mustika, S., Chairunissa, A., & Umairoh, U. (2021). Analisis visual ilustrasi sampul novel *Five Feet Apart* berdasarkan prinsip-prinsip desain. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 4(1), 76–83. <https://doi.org/10.30998/vh.v4i1.1118>
- Ningsih, D. S. N., Maryam, S., & Adawiyah, A. (2023). Transformasi cerita rakyat “Asal-Usul Hayam Pelung” ke dalam cerita bergambar. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 12(2), 168. <https://doi.org/10.35194/alinea.v12i2.3047>
- Permatasari, J., & Fiyanto, A. (2023). Penciptaan ilustrasi cerita rakyat Medang Kamulan dengan teknik digital. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 12(3), 43–52.
- Pertiwi, D. I., Syakir, & Mujiyono. (2017). Ilustrasi kisah Ki Ageng Pandanaran dalam seni grafis cetak saring sebagai pengenalan cerita rakyat Kabupaten Boyolali. *Eduarts: Journal of Arts Education*, 2(1), 1–11.

- Pramodana, A. F. F., Widodo, T., & Prasetyo, A. R. (2024). Spiritualitas sebagai inspirasi penciptaan karya seni ilustrasi dark art. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(6), 576–590. <https://doi.org/10.17977/um064v4i62024p576-590>
- Puspaningrum, A. A., Sidhartani, S., & Saptodewo, F. (2022). Perancangan buku ilustrasi lirik lagu berjudul *Nostalgia, Cinta dan Chrisye*. *Cipta*, 1(1), 9–17. <https://doi.org/10.30998/cpt.v1i1.1158>
- Rosada, Z. I., & Hariyanto, H. (2023). Ketergantungan masyarakat urban terhadap dunia virtual sebagai ide penciptaan seni digital berbasis augmented reality. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(6), 858–873. <https://doi.org/10.17977/um064v3i62023p858-873>
- Rozi, F., Gunawan, B., & Lestari, K. P. (2020). Perancangan poster pencegahan penyebaran hoax sebagai informasi yang menyesatkan publik. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 2(1), 14–19. <https://doi.org/10.30998/vh.v2i01.148>
- Saharja, K., & Gobal, R. (2021). Pengaruh waktu proses produksi digital printing terhadap kepuasan konsumen pengguna produk cetak. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(1), 458–469.
- Sakti, F. A., Widodo, T., & Prasetyo, A. R. (2022). Penciptaan seni lukis semi-realis digital sebagai apresiasi terhadap pemuda penggiat kebudayaan tradisional masa kini. *Invensi*, 7(2), 87–103. <https://doi.org/10.24821/invensi.v7i2.6344>
- Sidhartani, S. (2010). Elemen visual dan prinsip desain sebagai bahasa visual untuk menyampaikan rasa. *Deiksis*, 2(2), 82–95. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/396/699>
- Surasa, S., Sudarman, & Hayati, D. A. (2023). Penerapan teknik digital painting pada produksi film animasi 2 dimensi “Dreams.” *Knowledge: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 3(1), 51–62. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v3i1.2195>
- Syafiq Dhuhril Ulum, & Aryanto, H. (2023). Buku ilustrasi sebagai media pengenalan cerita rakyat “Pantangan Makan Ikan Lele di Lamongan.” *Jurnal Barik*, 5(1), 249–262.
- Wardani, I. K., Natasya, R., Dana, W., & Puspitoningrum, E. (2020). Analisis nilai moral cerita rakyat Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro menggunakan pendekatan mimetik. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 4.
- Yena Sumayana. (2017). Pembelajaran sastra di sekolah dasar berbasis kearifan lokal (cerita rakyat). *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5050>