

**TOKOH PANDAWA SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
*DIGITAL IMAGING***

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:
Boby Zurriya Silva Kharisma
NIM 12206244042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Revitalisasi Tokoh Pandawa Sebagai Ide Penciptaan Karya Digital Imaging* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



Drs. Kuncoro. W. Dewojati, M.Sn.

NIP. 196603201994121001

PENGESAHAN

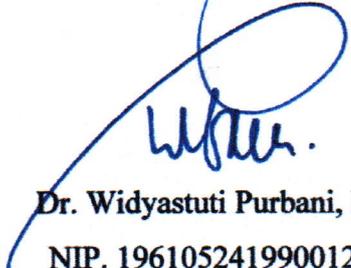
Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Tokoh Pandawa Sebagai Ide Dasar Penciptaan Karya Seni Lukis Dengan Menggunakan Teknik Digital Imaging* ini telah dipertanggung jawabkan di depan dewan penguji pada 13 Juli dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro, W.D, M.Sn.	Ketua Penguji		26 Juli 2017
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Sekretaris		26 Juli 2017
Zulfi Hendri, M.Sn.	Penguji Utama		26 Juli 2017

Yogyakarta, 26 Juli 2017
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 196105241990012001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Bobby Zurriya Silva Kharisma

NIM : 12206244042

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 1 Juli 2017

Penulis,



Bobby Zurriya Silva Kharisma

NIM. 12206244042

MOTTO

*“life isn’t some cartoon musical where you sing a little song and all your insipid
dreams magically come true. So let it go”*

Chief Bogo

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas segala kasih karunia, berkat dan pertolongan dari Allah SWT sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai dan penulis persembahkan kepada kedua orang tua yang saya cintai, keluarga, kekasih, dan seluruh saudara serta sahabat yang telah dengan tulus memberikan dukungan moral, material, dan spiritual.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, karunia, dan pertolongan-Nya sehingga Tugas Akhir Karya Seni dengan judul tokoh Pandawa sebagai ide dasar penciptaan karya seni lukis dengan menggunakan teknik *digital imaging* dapat terselesaikan dengan baik.

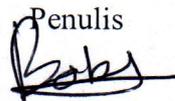
Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terimakasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat dan terimakasih yang sebesar – besarnya saya sampaikan kepada pembimbing Tugas Akhir Karya Seni, Drs. R. Kuncoro Wulan D., M.Sn. dan Arsianti Latifah, S.pd., M.Sn. Selaku Pembimbing Akademik yang dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan di sela – sela kesibukannya.

Terimakasih juga penulis ucapkan kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moral, material, dan spiritual sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Tidak lupa juga untuk teman – teman seperjuangan yang ada di lingkungan Seni Rupa dan Kerajinan serta teman – teman lainnya yang sudah membantu dan memberikan motivasi, penulis ucapkan terimakasih sebanyak – banyaknya.

Tugas Akhir Karya Seni ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menjadi lebih baik. Akhir kata penulis sampaikan terimakasih

Yogyakarta, 1 Juli 2017

Penulis


Boby Zurriya Silva Kharisma

NIM. 12206244042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PESEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xiii

	Halaman
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan	6
F. Manfaat	6
 BAB II KAJIAN TEORI	 8
A. Tinjauan Tentang Digital Imaging	8
B. Tinjauan Tentang Gambar Anatomi	12
C. Tinjauan Tentang Seni Lukis	13
D. Tinjauan Tentang Pandawa	13
E. Tema	23
F. Metode	23
 BAB III PEMBAHASAN	 33
A. Konsep dan Tema Penciptaan Karya	33

B. Ciri khas Para Tokoh Pandawa	34
C. Alat dan Proses Penciptaan Karya	36
D. Pembahasan Karya	43
BAB IV KESIMPULAN	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98
Daftar Pustaka	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Wayang Kulit Raden Yudhistira	22
Gambar 2	: Wayang Kulit Raden Bima	22
Gambar 3	: Wayang Kulit Raden Arjuna	22
Gambar 4	: Wayang Kulit Raden Nakula	22
Gambar 5	: Wayang Kulit Raden Sadewa	22
Gambar 6	: <i>Layout</i> Proses Penciptaan Karya.....	31
Gambar 7	: <i>Layout</i> Proses Penciptaan Karya.....	32
Gambar 8	: Contoh Karakter 1	33
Gambar 9	: Contoh Karakter 2	33
Gambar 10	: Wayang Kulit Yudhistira	34
Gambar 11	: Contoh Gambar Yudhistira	34
Gambar 12	: Alternatif sketsa kasar	35
Gambar 13	: Sketsa Terpilih Raden Yudhistira	36
Gambar 14	: Sketsa <i>Outline / inking</i> Raden Yudhistira	37
Gambar 15	: Hasil Awal Karya Raden Yudhistira	38
Gambar 16	: Hasil Akhir Karya Raden Yudhistira	39
Gambar 17	: Wayang Kulit Raden Bima	41
Gambar 18	: Contoh Gambar Raden Bima	41
Gambar 19	: Alternatif Sketsa Kasar Raden Bima	42
Gambar 20	: Sketsa Terpilih Raden Bima.....	43
Gambar 21	: Sketsa <i>Outline / inking</i> Raden Bima	44
Gambar 22	: Hasil Awal Karya Raden Bima	45
Gambar 23	: Hasil Akhir Karya Raden Bima	46
Gambar 24	: Wayang Kulit Raden Arjuna	48
Gambar 25	: Gambar Acuan Raden Arjuna	48
Gambar 26	: Alternatif Sketsa Kasar Raden Arjuna	49
Gambar 27	: Sketsa Terpilih	51
Gambar 28	: Sketsa <i>Outline / inking</i> Raden Arjuna	51

Gambar 29	: Hasil Awal Raden Arjuna	52
Gambar 30	: Hasil Akhir Raden Arjuna	53
Gambar 31	: Wayang Kulit Raden Nakula	55
Gambar 32	: <i>Action Figure</i> Nakula Sadewa	55
Gambar 33	: Alternatif Sketsa Kasar Raden Nakula	56
Gambar 34	: Sketsa Terpilih Raden Nakula	57
Gambar 35	: Sketsa <i>Outline / inking</i> Raden Nakula	58
Gambar 36	: Hasil Awal Raden Nakula	59
Gambar 37	: Hasil Akhir Raden Nakula	60
Gambar 38	: Wayang Kulit Raden Sadewa	62
Gambar 39	: <i>Action Figure</i> Nakula Sadewa	62
Gambar 40	: Alternatif Sketsa Kasar Raden Sadewa	63
Gambar 41	: Sketsa Terpilih Raden Sadewa	64
Gambar 42	: Sketsa <i>Outline / inking</i> Raden Sadewa	65
Gambar 43	: Hasil Awal Raden Sadewa	66
Gambar 44	: Hasil Akhir Raden Sadewa	67
Gambar 45	: Contoh Wayang Raden Yudhistira	69
Gambar 46	: Contoh Gambar Payung Tunggulnaga Yudhistira	69
Gambar 47	: Alternatif Sketsa Kasar Payung Tunggulnaga Yudhistira	70
Gambar 48	: Sketsa Terpilih Payung Tunggulnaga Yudhistira	71
Gambar 49	: Sketsa <i>Outline</i> Payung Tunggulnaga Yudhistira	72
Gambar 50	: Hasil Awal Payung Tunggulnaga Yudhistira	73
Gambar 51	: Hasil Akhir Payung Tunggulnaga Yudhistira	74
Gambar 52	: Wayang Kulit Yudhistira	76
Gambar 53	: Contoh Karya	76
Gambar 54	: Alternatif Sketsa Kasar	77
Gambar 55	: Sketsa Terpilih Yudhistira dan Sang Kyai Karawelang	78
Gambar 56	: Sketsa <i>Outline</i> Yudhistira dan Sang Kyai Karawelang	79
Gambar 57	: Hasil Awal Yudhistira dan Sang Kyai Karawelang	80
Gambar 58	: Hasil Akhir Yudhistira dan Sang Kyai Karawelang	81
Gambar 59	: Wayang Kulit Raden Bima	83

Gambar 60	: Contoh Gambar	83
Gambar 61	: Alternatif Sketsa Kasar Bima Perkasa	84
Gambar 62	: Sketsa Terpilih Bima Perkasa	85
Gambar 63	: Sketsa <i>Outline</i> Bima Perkasa	86
Gambar 64	: Hasil Awal Karya Bima Perkasa	87
Gambar 65	: Hasil Akhir Karya Bima Perkasa	88
Gambar 66	: Wayang Kulit Raden Bima	90
Gambar 67	: Contoh Gambar	90
Gambar 68	: Alternatif Sketsa Kasar	91
Gambar 69	: Sketsa Terpilih Raut Wajah Sang Werkudara	92
Gambar 70	: Sketsa <i>Outline</i> Raut Wajah Sang Werkudara	93
Gambar 71	: Hasil Awal Raut Wajah Sang Werkudara	94
Gambar 72	: Hasil Akhir Raut Wajah Sang Werkudara	95

TOKOH PANDAWA SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK DIGITAL IMAGING

Oleh:
Boby Zurriya Silva Kharisma
12206244042

ABSTRAK

Penulisan tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan cirikhas masing – masing tokoh Pandawa serta mendeskripsikan proses pembuatan karya seni lukis dengan menggunakan teknik *digital imaging* dengan menggunakan wayang kulit sebagai acuan penciptaan karakter tokoh Pandawa berupa gambar digital 2D.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya meliputi eksplorasi, eksperimen, dan visualisasi. Eksplorasi dilakukan dengan mencari informasi yang berkaitan dengan tema dan figur karakter dari para tokoh Pandawa sebagai sumber inspirasi baik melalui buku dan internet. Eksperimen dilakukan dengan pembuatan sketsa – sketsa yang nantinya akan dipilih yang sesuai dengan figur karakter dari para tokoh Pandawa. Sedangkan proses visualisasi dimulai dengan proses *inking, coloring, detailing, finishing, dan printing*.

Hasil pembahasan dan penciptaan adalah sebagai berikut: 1) Proses penciptaan karya seni lukis dengan menggunakan teknik *digital imaging* berupa karakter fantasi tokoh Pandawa tersebut dilakukan secara manual dan digital, mulai dari *sketching* yang dikerjakan secara manual, dan *inking, coloring, detailing, dan finishing* yang dikerjakan secara digital dengan menggunakan *software Photoshop Cs 5*, dan dibuat dengan ukuran 83 cm x 118 cm dengan resolusi 144 dpi yang lalu dicetak pada media kertas ivory berukuran A0, kemudian dibingkai dengan menggunakan bingkai poster. 2) Tema dari penciptaan karya *digital imaging* ini adalah tokoh Pandawa lalu diimplementasikan kedalam karakter fantasi dengan menjadikan gambar wayang kulit khas Jawa sebagai acuan dan dibuat dengan konsep menampilkan cirikhas dari masing – masing tokoh Pandawa dengan tujuan untuk mendeskripsikan cirikhas masing – masing tokoh Pandawa serta mendeskripsikan proses pembuatan digital imaging dengan menggunakan wayang kulit sebagai acuan penciptaan karakter tokoh Pandawa berupa gambar digital 2D. Pandawa sendiri merupakan nama dari putra Pandhudewata yang terdiri lima lelaki bersaudara yakni Raden Yudhistira, Raden Bima, Raden Arjuna, Raden Nakula dan Raden Sadewa, dari kelima tokoh Pandawa tersebut memiliki cirikhas yang berbeda – beda, mulai dari senjata pusaka dan ajian yang digunakan, sifat dan watak yang tentunya berbeda dan juga postur tubuh dari mereka berlima yang berbeda – beda pula

Kata kunci: tokoh Pandawa, seni lukis, *digital imaging*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dizaman sekarang ini, teknologi semakin hari semakin berkembang dengan pesat. Sejak ditemukannya komputer, *handphone* dan perangkat elektronik lainnya, manusia merasa dimudahkan dalam beraktivitas sehari-hari, seperti ditemukannya perangkat telepon manusia bisa dengan mudah berkomunikasi dengan siapapun, dan ditemukannya internet membuat manusia bisa mengakses apa saja yang diperlukan. Seiring berjalannya waktu, manusia mulai mencoba memanfaatkan teknologi dengan semaksimal mungkin, karena dengan adanya teknologi manusia bisa melakukan kegiatan sehari-hari dengan lebih efektif, salah satunya adalah dalam bidang seni, manusia mulai mencari cara agar bisa menghasilkan karya seni dengan memanfaatkan teknologi, tujuannya adalah agar seseorang yang mempunyai hobi atau kemampuan dalam bidang seni bisa menuangkan ide dan konsepnya dengan cara yang efisien, hal ini dikarenakan semua yang dibutuhkan dalam penciptaan karya sudah tersedia lengkap disebut *software* yang ada dikomputer, salah satu pembuatan karya seni yang bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yakni *digital imaging*.

Digital imaging merupakan salah satu dari kemajuan teknologi yang ada pada zaman sekarang khususnya pada komputer. Pada era sebelumnya, penciptaan karya seni selalu membutuhkan media seperti pensil, kertas, cat minyak, kanvas atau peralatan seni yang lain. Namun berkat kemajuan teknologi, penciptaan karya bisa dilakukan dengan cara yang lebih hemat biaya. Dalam *digital imaging*,

seniman hanya membutuhkan perangkat hardware seperti komputer, laptop, dan *pen tablet* serta *software* yang biasa digunakan untuk mendesain atau menggambar seperti *software coreldraw*, *adobe photoshop*, *adobe illustrator* dan *software* yang lain yang bisa digunakan untuk media dalam *digital imaging*.

Proses pembuatan karya seni dengan teknik *Digital Imaging* itu sendiri hampir sama seperti melukis secara digital atau biasa disebut dengan *digital painting*, karena dalam prosesnya mengandalkan goresan *brush* yang merupakan alat pengganti kuas.

Menurut Rosmawati (2012:01) “*digital painting* adalah menggambar secara *digital* yang menghasilkan garis, gambar, dan warna yang terbentuk dari titik titik *digital* monitor.”

Digital imaging merupakan seni modern yang tentunya tetap membutuhkan kreativitas dalam pembuatannya, tentunya juga membutuhkan keahlian dalam mengaplikasikan *software software* yang dibutuhkan seperti *adobe photoshop*, *SAI*, atau *coreldraw*. *Software* tersebut sudah umum digunakan oleh seniman seniman *digital painting* dunia untuk dijadikan sebagai media atau alat yang digunakan dalam menciptakan suatu karya gambar *digital*, namun tidak semua orang bisa mengaplikasikan *software* untuk membuat karya *digital imaging*, karena selain dalam pengaplikasiannya harus mengetahui semua fitur-fitur dan fungsinya, senimanpun harus bisa membiasakan diri dalam menggerakkan *stylus pen*, karena cara penggunaan *stylus pen* sangatlah berbeda dengan cara penggunaan kuas atau pensil.

Proses pembuatan karya seni dengan teknik *digital imaging* bermula dari sebuah foto yang kemudian diolah menjadi *gambar digital* dengan menggunakan *software* seperti *photoshop* atau *software* yang lain. Dan disini penulis akan menjadikan tokoh Pandawa lima sebagai obyek dalam penciptaan karya seni dengan menggunakan teknik *digital imaging*.

Di era sekarang hampir tidak mungkin masyarakat tidak mengenal tokoh pandawa lima ini, karena tokoh-tokoh ini sudah dikenalkan kepada masyarakat sejak mereka menduduki bangku sekolah dasar, tepatnya yaitu tokoh pandawa sudah diajarkan melalui pendidikan bahasa Jawa, hal ini membuat masyarakat umum mengenal tokoh Pandawa. Pandawa yang berarti putra Pandu yang berjumlah lima yaitu Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa, yang dalam ceritanya mereka adalah titisan para dewa. Kelima tokoh Pandawa ini merupakan putra dari Prabu Pandhudewata yang merupakan salah satu raja dari Hastinapura, Pandawa ini cenderung terkenal karena selain keunikan atau kehebatannya, masing_masing tokoh Pandawa adalah lakon atau tokoh protagonis dalam cerita pewayangan Mahabharata, sedangkan tokoh antagonisnya adalah Kurawa, saudara dari Pandawa yang merupakan anak dari kakak sang ayah para Pandawa yaitu Prabu Destrarasta. Dalam ceritanya hampir semua musuh musuh Pandawa bisa dikalahkan dengan mudah oleh Pandawa.

Dizaman sekarang ini penggambaran tokoh pewayangan Pandawa memang memiliki banyak versi, namun yang paling tepat mengenai penggambaran tokoh pandawa ini digambarkan berdasarkan ciri khas para

Pandawa, seperti senjata yang digunakan oleh masing masing tokoh Pandawa, kekuatannya dan ukuran tubuh dari kelima tokoh Pandawa yang berbeda.

Selain ciri ciri dari masing masing tokoh Pandawa yang berbeda, sifat dan mimik wajah dari mereka pun cenderung berbeda, seperti Raden Yudhistira yang dikenal bijaksana, Bima yang terkenal memiliki wajah paling seram, Arjuna yang terkenal lemah lembut dan tampan, serta Nakula dan Sadewa yang merupakan anak kembar. Dalam cerita Mahabharata tokoh Pandawa ini dilahirkan oleh ibu yang berbeda, tiga diantaranya yakni Yudhistira, Bima dan Arjuna adalah anak kandung dari Kunhti, salah satu istri dari Pandhu, dan dua lainnya yakni Nakula dan Sadewa ini merupakan anak kandung dari Madrim yang juga merupakan istri dari Pandhu, dan mereka berlima merupakan titisan dari dewa-dewa, hal ini membuat kelima karakter ini sangat sakti.

Yudhistira adalah saudara para Pandawa yang paling tua, Yudhistira mempunyai nama kecil yaitu Raden Puntadewa, dalam cerita Mahabharata Yudhistira merupakan penjelmaan dari Dewa Yama atau Dewa akhirat, Yudhistira terkenal tidak pernah berdusta seumur hidupnya, ia juga dikenal dengan sosok yang bijaksana. Bima adalah anak kedua dari Kunthi dan merupakan adik dari Yudhistira, Bima merupakan penjelmaan dari Dewa Bayu atau Dewa Angin sehingga memiliki nama julukan yaitu Bayusutha, Bima memiliki wajah paling menakutkan diantara kelima Pandawa, mempunyai tubuh paling besar, kekar, memiliki lengan yang panjang dan mahir dalam berperang. Arjuna adalah anak ketiga dari Kunthi, ia merupakan penjelmaan dari Dewa Indra atau Dewa Perang, Arjuna memiliki kemahiran dalam memanah, hal ini menjadikannya kesatria

terbaik oleh Durna. Nakula dan sadewa merupakan sepasang anak kembar dari Madrim dan Pandhu, Nakula dan Sadewa adalah titisan dari Dewa Aswin yang merupakan Dewa pengobatan. Nakula dan Sadewa sangat mahir dalam memainkan pedang.

Dari keunikan para tokoh Pandawa yang tertera diatas, penulis menjadikan tokoh Pandawa sebagai ide dasar penciptaan karya *digital imaging* dengan memunculkan cirikhas dan senjata dari para tokoh Pandawa.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana penggambaran tokoh Pandawa sebagai ide dasar pembuatan karya *digital imaging*?
2. Bagaimana proses pembuatan karya *digital imaging* tokoh Pandawa ?
3. Pada media apa Saja pembuatan karya *digital imaging* tokoh Pandawa diterapkan?.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah tersebut sebagai berikut:

Menyadari bahwa cakupan *digital imaging* sangat luas, maka penulis membatasi masalah pada perancangan atau penggambaran ciri khas dari karakter tokoh pandawa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang sudah disebutkan di atas, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut:

1. Penggambaran tokoh pandawa sebagai ide dasar pembuatan karya seni lukis dengan menggunakan teknik *digital imaging*.
2. Proses pembuatan karya seni lukis teknik *digital imaging* tokoh Pandawa.

E. Tujuan

Penulisan tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan cirikhas masing – masing tokoh Pandawa serta mendeskripsikan proses pembuatan digital imaging dengan menggunakan wayang kulit sebagai acuan penciptaan karakter tokoh Pandawa berupa gambar digital 2D.

F. Manfaat

Manfaat dari penciptaan karya ini terbagi atas dua bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Diharapkan hasil penulisan laporan penciptaan karya ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang *digital imaging* yang mengacu pada ilmu Desain Komunikasi Visual. Selain itu, diharapkan dapat berguna sebagai referensi menambah sumber bacaan dalam bidang seni rupa yang digunakan sebagai bahan kajian.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat memberikan motivasi dan inspirasi tentang Desain Komunikasi Visual, kepada pembaca, khususnya bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang *Digital Imaging*

Digital imaging berasal dari bahasa Inggris, yakni digital yang berarti semua hal yang berkaitan dengan teknologi dan image yang berarti gambar atau foto.

Dalam menciptakan karya seni, seniman juga harus mempertimbangkan peralatan untuk berkarya dengan menyesuaikan media yang akan digunakan, seperti jika kita akan menggunakan media kanvas, maka seniman juga harus menyesuaikan peralatan yang cocok digunakan untuk melukis di atas kanvas. Seiring berkembangnya teknologi, kegiatan berkarya seni bisa dilakukan dengan lebih efisien, tanpa repot menentukan media dan peralatan yang pas karena di zaman yang serba canggih ini menciptakan sebuah karya seni bisa dilakukan dengan menggunakan komputer, dengan memanfaatkan *software* yang didalamnya terdapat fitur yang sangat lengkap. Fitur-fitur ini berfungsi sebagai alat pengganti seperti kuas dalam berkarya, dalam berkarya *digital*, pencipta karya harus menggunakan media lain yang merupakan media pengganti dari kanvas ataupun kertas, media tersebut biasa disebut dengan *layer*. Salah satu kegiatan seni yang bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi adalah *digital imaging*.

1. Definisi Digital Imaging

Digital imaging berasal dari bahasa Inggris, yakni *digital* yang berarti semua hal yang berkaitan dengan teknologi, dan *image* yang berarti gambar atau foto. *Digital imaging* atau penciptaan gambar *digital* ini termasuk dalam kategori

digital art karena prosesnya dengan menggunakan cara *digital*. *Digital art* ini mempunyai pengaruh penting dalam perkembangan seni rupa, karena merupakan hal yang baru dan tidak semua seniman itu bisa menciptakan karya seni digital. Sesuai dengan istilahnya, *digital art* ini memanfaatkan teknologi seperti komputer dan perangkat lunak atau software.

Menurut Susanto (2011:105) “digital art adalah pemanfaatan media digital untuk olah seni dan bidang eksperimen seni, Susanto juga mendefinisikan digital art adalah seni yang dibuat dengan menggunakan media digital seperti komputer dan internet”.

Rosmawati (2012:01) “*digital painting* adalah menggambar secara *digital* yang menghasilkan garis, gambar, dan warna yang terbentuk dari titik titik *digital* monitor.” *Digital painting* dan *digital imaging* tentu berbeda, perbedaannya yaitu dalam *digital painting* proses pengerjaannya murni melukis dari awal, sedangkan *digital imaging* proses pembuatannya berawal dari sebuah foto atau gambar yang diedit.

.Menurut Susanto (2012:105) “digital image atau gambar digital adalah gambar yang diproses secara elektronik dan terdiri dari bit dan byte.

Diki Dewanto (2010, <http://dikidewanto.blogspot.co.id/2010/03/apa-itu-digital-imaging.html>) juga mendefinisikan “Digital Imaging adalah metode untuk melakukan proses pengeditan pada gambar yang telah discan dari file aslinya, menjadi file digital dalam bentuk piksel agar komputer dapat melakukan manipulasi pada gambar tersebut dan pada akhirnya membuat tampilan gambar menjadi lebih indah”.

Sebagai teknik yang mengacu pada program perangkat lunak (*software*), dalam proses pembuatannya, *digital imaging* menggunakan kanvas atau media virtual yang disebut dengan *layer*, *layer* ini berfungsi sebagai pengganti kanvas, *layer* merupakan dasar terpenting dalam melukis digital.

2. Definisi layer

Menurut Sugianto Mikael (2011:45) “layer adalah sebuah lapisan transparan yang berisi obyek dan setiap layer diletakkan saling tumpang tindih untuk membentuk kesatuan obyek dimana layer paling atas adalah gambar terdepan, diikuti layer dibawahnya”.

Layer berfungsi seperti plastik yang saling, jadi jika selesai melakukan proses melukis atau pengeditan pada sebuah *layer* dan ingin melakukan proses selanjutnya namun takut ada kesalahan dalam memproses, pencipta karya seni hanya membuat *layer* diatas *layer* yang sudah melalui proses pengeditan atau proses melukis, jadi jika ada kesalahan dalam proses pengeditan pada *layer* baru, maka gambar yang ada pada *layer* sebelumnya tidak akan rusak.

3. Definisi dan fungsi *tool*

Tool pada photoshop adalah alat yang dapat membantu pengguna dalam mengedit aatu mendesain atau melukis *digital*, *tool* ini merupakan bagian penting dalam proses mendesain atau melukis, *tool* juga memiliki fungsi dan kegunaan yang spesifik, masing masing *tool* memiliki nama dan kegunaan yang berbeda.

Sugianto Mikael (2011:9) memaparkan macam macam *tool* dan fungsinya sebagai berikut :

- a. *move tool*, digunakan untuk memindahkan obyek.
- b. *Rectangular marquee tool*, digunakan untuk menyeleksi obyek.
- c. *Lasso tool*, digunakan untuk menyeleksi objek yang berbentuk kurva.
- d. *Magic wand tool*, digunakan seleksi obyek berdasar warna.
- e. *crop tool*, digunakan untuk memotong obyek berbentuk persegi.
- f. *Slice tool*, digunakan untuk memotong obyek berbentuk garis..
- g. *Healing brush tool*, digunakan untuk menghilangkan bagian tertentu pada image yang tidak terpakai.
- h. *Brush tool*, digunakan untuk membuat sapuan kuas.
- i. *Clone stamp tool*, digunakan untuk duplikasi gambar sesuai pola.
- j. *Note tool*, digunakan untuk memberikan catatan pada sebuah hasil desain atau gambar yang dibuat.
- k. *Eraser tool*, digunakan untuk menghapus obyek.
- l. *Gradient tool*, digunakan untuk membuat gradasi warna.
- m. *Blur tool*, digunakan untuk mengaburkan obyek.
- n. *Type tool*, digunakan untuk membuat teks.
- o. *Pen tool*, digunakan untuk membuat path atau kurva.
- p. *Rectangle tool*, digunakan untuk membuat obyek persegi.
- q. *Hand tool*, digunakan untuk menggeser kanvas.

Dalam *digital imaging*, *tool* yang paling sering digunakan adalah *painting tool*, karena didalamnya terdapat *tool* yang memang spesifik untuk melukis, yakni *brush tool*. *Brush tool* ini berfungsi untuk memberi polesan seperti menggunakan kuas yang digoreskan pada sebuah kanvas.

Proses penciptaan karya seni dengan menggunakan teknik *digital imaging* hampir sama seperti proses *digital painting*, yakni memerlukan brush dan mengandalkan goresan dari brush itu. Meskipun ada banyak ribuan jenis *brush* yang tersedia diinternet, sebenarnya pencipta karya hanya memerlukan beberapa *brush default* untuk melukis sebuah karya, namun tidak jarang para seniman juga memodifikasi *brush* untuk meningkatkan kualitas karya mereka.

Rosmawati (2012:08) memaparkan ada tiga jenis brush yang paling sering digunakan untuk digital painting, yaitu :

- a. *Spatter Brush*: Brush ini paling sering digunakan untuk memberikan tekstur pada gambar, misalnya pada tekstur kulit wajah atau bibir.
- b. *Hard Round Brush*: Brush ini paling banyak digunakan untuk mewarnai atau membuat sketsa secara langsung. Brush ini juga sangat tepat untuk mencampur warna kulit, selain memberikan volume juga member tekstur yang bagus.
- c. *Soft Round Brush*: Brush ini sangat fleksibel, teksturnya yang halus sangat cocok untuk menggambar apapun.

B. Tinjauan Tentang Gambar Anatomi

Dalam menggambar karakter manusia, seniman harus bisa mengukur perbandingan bentuk tubuh manusia mulai dari kepala sampai kaki, hal ini bertujuan agar hasil penggambaran karakter mempunyai proporsi bentuk tubuh manusia yang pas dan tampak seperti nyata, sangat penting bagi seniman untuk belajar tentang ilmu yang mempelajari perbandingan bentuk antara bagian – bagian tubuh manusia.

1. Proporsi

Menurut Susanto (2011:320) “proporsi adalah hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan / keseluruhannya”.

Susanto (2011:320) juga memaparkan bahwa “Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity* (kesatuan), proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni”.

Teori Proporsi merupakan teori yang dipakai untuk menciptakan sebuah patung atau menggambar, teori ini dipakai untuk menambah kesan nyata dalam sebuah karya seni sehingga secara tidak langsung akan menambah nilai keindahan dalam sebuah karya. Proporsi merupakan istilah yang dipakai beberapa orang untuk mengamati sebuah objek agar menemukan keseimbangan, teori proporsi yang sering digunakan adalah teori proporsi kanon atau *canon proportion*.

Menurut Susanto (2011:320) “Proporsi kanon adalah sebuah sistem proporsi yang merupakan bentuk ideal atau kanon untuk membuat patung atau menggambar manusia, ukuran kanon manusia adalah 8 kali bentuk kepala, proporsi ini telah dikemukakan sejak zaman renaissance”.

2. Gambar Anatomi

Anatomi merupakan istilah yang digunakan untuk mempelajari bentuk dari bagian tubuh manusia. Dalam dunia seni, mempelajari anatomi manusia merupakan sebuah hal yang penting, karena dalam menggambar atau menciptakan karakter manusia yang bersifat realis, seniman memerlukan pemahaman tentang bentuk tubuh manusia agar hasil karyanya nanti memiliki bentuk yang pas atau tampak seperti aslinya.

Menurut Susanto (2011:22) “istilah anatomi berasal dari anatomia (yun): ana berarti terpisah atau naik, dan tomi yang berarti memotong”.

Susanto (2011:22) juga memaparkan “anatomi merupakan penunjang studi dalam berkarya yang secara khusus mempelajari struktur / bagian tubuh manusia secara plastis (bervolume)”.

C. Tinjauan Tentang Seni Lukis

Menurut Rasyad (2012, <http://rifqirasyad.blogspot.co.id>) “Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari menggambar”.

Rasyad (2012, <http://rifqirasyad.blogspot.co.id>) juga memaparkan “Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Medium lukisan bisa berbentuk apa saja, seperti kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan. Alat yang digunakan juga bisa bermacam-macam, dengan syarat bisa memberikan imaji tertentu kepada media yang digunakan”.

Dalam melukis menggunakan teknik *digital imaging*, diperlukan kemampuan dalam menjalankan sebuah system perangkat lunak atau *software* yang ada pada komputer, karena *digital imaging* adalah proses pengolahan sebuah gambar yang dalam pengerjaannya dilakukan melalui proses digital.

D. Tinjauan Tentang Pandawa

1. Silsilah Pandawa

Kata Pandawa berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti anak Pandu yang merupakan salah satu raja dalam cerita Mahabharata, artinya para tokoh Pandawa merupakan pangeran dari kerajaan Hastinapura. Pandawa atau putra Pandu ini berjumlah lima orang laki laki, mereka mempunyai karakter yang berbeda-beda

dan juga mempunyai ciri khas yang berbeda-beda pula, mereka terdiri dari Yudhistira atau Puntadewa yang merupakan anak pertama atau yang paling tua dari kelima bersaudara, Bima yang merupakan anak kedua yang mempunyai tubuh paling besar dari saudara saudaranya, Arjuna yang lemah lembut, dan sikembar Nakula dan Sadewa. Mereka mempunyai ayah yang sama, yaitu Pandudewata namun mereka memiliki ibu yang berbeda yakni Dewi Kunti dan Dewi Madrim. Yudhistira, Bima, dan Arjuna merupakan anak dari Dewi Kunthi, sedangkan sikembar Nakula dan Sadewa merupakan anak dari Dewi Madrim, namun ketika ayah mereka yakni Pandu meninggal dunia, Nakula dan Sadewa diasuh oleh Dewi Kunthi. Pandawa lima ini merupakan titisan dari dewa karena mereka berlima dilahirkan dengan cara yang berbeda dari anak normal.

Dalam ceritanya, Pandu memenangkan sebuah sayembara, dimana hadiah dari sayembara tersebut adalah seorang putri dari raja yang menggelar sayembara tersebut, sayembara itu adalah perlombaan memanah, siapa saja yang bisa memanah seekor burung yang dikurung dalam sangkar yang berputar kencang, maka ia akan mendapatkan istri dari anak raja itu, dan Pandu pun mengikuti sayembara itu dan memenangkannya, dan pandu pun menerima hadiah itu. Putri raja yang dijadikan hadiah itu adalah dewi kunthi yang cantik jelita. Ditengah perjalanan kembali menuju Hastinapura, Pandu dihadang oleh seseorang yang menantanginya untuk beradu kekuatan karena orang itu tidak sempat ikut mengikuti sayembara untuk memperoleh Dewi Kunti, orang itupun menawarkan adiknya yang cantik jelita sebagai hadiah dari pertarungan tersebut, dan Pandu pun menyetujuinya, mereka pun bertarung hingga akhirnya Pandu yang menjadi

pemenangnya, orang itu pun mengakui kehebatan Pandu dan memberikan adiknya sebagai hadiah, adik dari orang itu bernama Dewi Madrim dan Pandu pun menerima hadiah tersebut. Pandu kembali kembali melakukan perjalanannya menuju Hastinapura dengan membawa dua calon istri yakni Dewi Kunthi dan Dewi Madrim, kedua istri Pandu inilah yang nantinya akan menjadi ibu dari kelima anak pandu, yakni pandawa.

Dalam kitab Mahabharata bagian pertama (adiparwa) mengisahkan kutukan yang dialami oleh Pandu setelah membunuh Brahmana bernama Resi Kindama tanpa disengaja. Brahmana tersebut mati terkena panah dari Pandu saat ia sedang bersenggama dengan istrinya dalam wujud sepasang rusa, Brahmana itu sangat marah kepada Pandu yang pada saat itu menjabat sebagai Raja, dan menjelang ajalnya, Resi Brahmana mengutuk Pandu bahwa kelak Pandu akan meninggal setelah Pandu bersetubuh dengan istrinya. Dengan penuh penyesalan, Pandu pun mengundurkan diri dari tahta hastinapura dan digantikan oleh Destrarasta kakak dari Pandu. Pandu pun mulai mengasingkan diri bersama istri-istrinya yang setia ditengah hutan dengan tujuan untuk mengurangi hawa nafsu. Setelah sekian lama hidup dengan tidak dikaruniai anak, Pandu pun mengutarakan keinginannya kepada istri-istrinya bahwa Pandu ingin sekali mempunyai anak, Dewi Kunthi yang pada saat itu menguasai mantra Adityahredaya, menurut kemauan Pandu dengan menggunakan mantra itu. Mantra tersebut adalah mantra pemanggil Dewa untuk mendapatkan putra. Dengan mantra itu lahirlah kelima anak pandu yakni tiga anak dari Dewi Kunti dan dua anak dari Dewi Madrim, anak dari Dewi Kunthi yakni Yudhistira, Bima dan Arjuna, sedangkan dari Dewi

Madrim, Pandu dikaruniai sepasang anak kembar yang bernama Nakula dan Sadewa, berkat mantra tersebut secara tidak langsung kelima anak Pandu itu lahir dan lahir dengan cara yang berbeda dari anak normal, kelima anak Pandu tersebut sangat istimewa karena pada dasarnya mereka merupakan adalah titisan dari para dewa.

Menurut Sutini (2009, <http://pgsdtik.blogspot.co.id/2009/12/normal-0-false-false-false.html>) “Prabu Pandu Dewanata mempunyai dua orang isteri yaitu Dewi Kuntitalibrata dengan Dewi Madrim. Prabu Pandu adalah putra Raden Abiyasa raja dari Astina, sedangkan Dewi Kuntitalibrata adalah putri dari Prabu Kuntibojo raja Mandura, dan Dewi Madrim adalah putri dari Prabu Mandrapati raja Mandraka. Dari perkawinan Pandu dengan Kunti menghasilkan 3 putra yaitu: Puntadewa, Bratasena dan Arjuna, sedangkan dari perkawinannya dengan Madrim menghasilkan 2 putra, yaitu: Nakula dan Sadewa, yang dilahirkan kembar. Tetapi kedua anak kembar ini mulai kecil diasuh oleh ibu Kunti karena ditinggal mati ayah dan ibunya (Madrim). Kelima anak Prabu Pandu itulah yang disebut dengan Pandawa”.

Menurut Syahban (2011:142) memaparkan ciri-ciri pandawa sebagai berikut :

a. RADEN PUNTADEWA (YUDHISTIRA)

Nama	: Prabu Yudhistira
Nama Kesil	: Raden Punta
Nama Lain	: Darmakusuma, Darmawangsa, Ajathasatru, Dwijakangka, Gunatalikrama, Kalimataya.
Negara	: Amarta/Endraprastha
Patih	: Tambakganggeng
Ayah	: Prabu Pandhudewanatha
Ibu	: Dewi Kunthitalibrata
Saudara Kandung	: Bratasena (Bima) dan Permadi (Arjuna)
Saudara tiri	: Nakula dan Sadewa
Istri	: Dewi Drupadi
Anak	: Raden Pancawala
Postur Tubuh	: Badannya sedang, serasi bentuk tubuhnya, dikenal Memiliki darah putih
Sifat/watak	: Jujur, gemar member, sabar dan menerima keadaan, Mencintai sesame hidup, mengidam idamkan laku utama, Mendahulukan sikedap adil
Kesaktian	: Dapat melihat makhluk halus
Ajian	: Jimat jamus Kalimasada

Pusaka	: Kyai Tunggulnaga (payung) dan Kyai Karawelang (Tombak)
Lakon pewayangan	: Lahirnya Pandawa, Bale Sigala-gala, Babad Wisamarta. Wiratha Parwa, Drupadi Sayembara, Dewa Amral (Pandhu Suwarga), Sesaji Rajasuya, Punthadewa Winisudha

b. RADEN WERKUDARA (BIMA)

Nama	: Bima
Nama Kecil	: Bratasena
Nama Lain	: Werkudara, Bayusuta, Balawa (Bilawa), Bima, Pandhusiwi, Kusumadilaga, Kusumayudha, Senawijasena Gandawastraatmaja
Kasatriyan	: Tunggul Pemenang (Jodipati)
Patih	: Gagak Baka
Ayah	: Prabu Pandhudewanata
Ibu	: Dewi Kunthi
Saudara	: Saudara kandung : Punthadewa dan Arjuna, saudara tiri : Nakula dan Sadewa
Istri	: Dewi Nagagini melahirkan anak Antareja Dewi Arimbi melahirkan anak Gathotkaca Dewi Urang melahirkan anak Antasena
Postur Tubuh	: Kuat dada dan bahunya, berjambang dan beranggut, berbulu dada, raut mukanya seperti marah tapi tidak menakutkan, sakti, mampu meloncat tinggi, tekadnya kuat membaja, bila berperang selalu menang, badan dan tubuhnya tinggi melebihi semua tokoh wayang
Sifat/watak	: Kuat dan teguh pendiriannya, tidak takut menghadapi bahaya, yang dicita-citakan tercapai, gagah berani, teguh, kuat, patuh, jujur.
Kesaktian	: Pandai memainkan gada, Sangat sakti, Pikiran dan tangannya sangat kuat, selalu berkata benar, bila berjalan seperti angin cepatnya, dapat berjalan diatas air.
Ajian	: Bandung Bandawasa, Wungkal Bener, Blabag Pangantol-Antol, jalasegara.
Pusaka	: Kuku Pancanaka, Gada rujukpolo, Bagawastra.
Lakon Pewayangan	: Bima Bungkus, Bale sigala gala, Dewa Ruci, Bima Suci, Babad Wanamarta, Pandhawa Moksa.

c. ARJUNA.

Nama	: Raden Arjuna
Nama Kecil	: Pemadi (Pamade)
Nama Lain	: Janaka, Margana, Kuntadi, Kombang Ali-ali, Kalithi,

	Indratanaya, Drananjaya, Parta, Pritaputra, Setyo Mergana
Kasatriyan	: Madukara
Patih	: Sucitra, Surata
Ayah	: Prabu Pandhudewanata
Ibu	: Dewi Kunthi
Saudara	: Saudara kandung : Puntadewa dan Werkudara, Saudara tiri : Nakula dan Sadewa
Istri	: - Dewi Subadra melahirkan anak Abimanyu - Dewi Supraba melahirkan anak Prabakusuma - Dewi Ulupi melahirkan anak Irawan - Dewi Larasati melahirkan anak Sumitra - Dewi Dersanala melahirkan anak Wisanggeni - Wara Srikandi melahirkan anak Bratalaras - Dewi Jimambang melahirkan anak kumala dewa dan Kumalasekti - Dewi Wilutama melahirkan anak Wilugangga - Dewi Manuhara melahirkan anak Endang Pregiwa dan Endang Pregiwati - Dewi Gandawati melahirkan anak Gandakusuma
Postur tubuh	: Badan kecil tapi kuat, jiwanya tenang, wajahnya bercahaya dan sangat tampan menjadi idaman dunia.
Sifat/watak	: Belas kasihan, Suka menolong, mudah menyesuaikan diri, sakti tanpa ajian, gemar bertapa, pergi perang tanpa membawa pasukan, satria andalan dewata.
Kesaktian	: Gemar mengelana dan bertapa, dan berguru menuntut ilmu maka ia sangat sakti, murid kesayangan Begawan Drona di padepokan Sokalima, pernah menjadi Pendeta di Goa Mintaraga bergelar Begawan Ciptoning, Pernah membinasakan Prabu Niwatakawaca dari Negara Mamimantaka dan didudukkan sebagai raja di Kahyangan Kaindran bergelar Prabu Karitin.
Ajian	: Palimunan (dapat menghilang), Tunggengmaya (dapat Menciptakan air), Sepiangin (dapat berjalan diatas angin), Mayabuni (menundukkan musuh dengan mudah) dan Pengasih (mudah dicintai orang).
Pusaka	: Keris Kyai Kalanadhah, Keris Kyai Pulanggeni, Panah Pasopati, Ardadadali, Panah Sungkali, Cunda Manik, Bramastra, Keris Kyai Sarotama, Wisesa Pmungkas, Keris Kyai Baruna, Panah Sirsha, Terompet Dewanata, Cupu berisi minyak Jayengkaton, Kuda Ciptawilaha, Cambuk Kyai Pamuk.
Lakon pewayangan	: Wahyu Makutbarama, Parta Krama, Arjuna Wiwaha, Arjuna Mintaraga, Begawan Ciptoning, Maha prastanika Parwa.

d. NAKULA.

Nama	: Raden Nakula
Nama Kecil	: Pinten
Kasatriyan	: Sawojajar
Ayah	: Prabu Pandhudewanata
Ibu	: Dewi Madrim
Saudara	: Saudara kandungunya adalah Nakula sedangkan saudara Tirinya adalah Yudhistira, Bima dan Arjuna.
Istri	: - Dewi Suyati, melahirkan anak Dewi Pramusinta dan Dewi Pramuwati - Dewi Srengganawati, melahirkan anak Dewi Sritanjung - Dewi Karinuwati
Postur tubuh	: Kecil badannya namun kuat dan lincah, rupawan parasnya Seperti Bathara Aswin, bentuk badannya sedap dipandang.
Sifat/watak	: Jujur, setia, taat, belas kasihan, tahu membalas budi dan Dapat menyimpan rahasia dan selalu menjaga keselamatan Negara.
Ajian	: Aji-aji Pranawajati, cupu berisi air kehidupan dari Bathara Indra.
Lakon Pewayangan	: Pinten Tangsen Lahir, Nakula Krama, Pandhubunjut, Salya Gugur.

e. SADEWA.

Nama	: Raden Sadewa
Nama Lain	: Sahadewa, Sudamala.
Nama Kecil	: Tangsen.
Kasatriyan	: Bumiretawu/Baweratulun.
Ayah	: Prabu Pandhudewanata.
Ibu	: Dewi Madrim.
Saudara	: Saudara kandungunya adalah Nakula, sedangkan saudara tirinya adalah Yudhistira, Bima dan Arjuna.
Istri	: - Dewi Warsini, melahirkan anak Dewi Rayungwulan dan Raden Subekti - Dewi Diwati melahirkan anak Raden Dewa Kusuma - Dewi Srenggeniwati melahirkan anak Raden Widapaksa/Raden sidapaksa.
Postur Tubuh	: Kecil badannya namun kuat dan lincah, rupawan parasnya Seperti Bathara Aswin, bentuk badannya sedap dipandang.

Sifat/watak	: Jujur, setia, taat, belas kasihan, tahu membalas budi dan Dapat menyimpan rahasia dan selalu menjaga keselamatan Negara.
Ajian	: Mantra Pangruwatan, Aji Purnamajadhi (dapat mencegah Gangguan dan dapat mengingat semua peristiwa).
Lakon Pewayangan	: Pinten Tangsen Lahir, Sudamala/Durga Racut, Salya Gugur, Pandhawa moksa.

2. Ciri khas Wayang Tokoh Pandawa

Beberapa ahli menjelaskan kata wayang berasal dari kata bayang, atau bayangan, hal ini dikarenakan dalam pertunjukan wayang itu hanya menampilkan bayang dari wayang kulit yang terlihat pada kain lebar, namun ada juga yang berpendapat bahwa wayang adalah singkatan dari wayahe sembahyang, atau dalam bahasa Indonesia waktunya beribadah, karena yang menciptakan wayang adalah walisongo atau Sembilan wali yang pada zaman dahulu menggunakan metode pertunjukan wayang sebagai sarana untuk menyebarkan agama islam.

Dari beberapa jenis wayang, yang paling populer dikalangan masyarakat adalah wayang kulit, sesuai dengan namanya wayang kulit terbuat dari kulit hewan yang sudah dikeringkan dan diproses lebih lanjut. Terdapat beberapa tokoh wayang yang sangat populer cerita pewayangannya, salah satunya yaitu tokoh Pandawa yang berjumlah lima orang laki – laki bersaudara, berikut ciri – ciri masing – masing tokoh Pandawa.

1. Raden Yudhistira

Susilamadya (2014:75) menjelaskan “ciri – ciri wayang Raden Yudhistira yaitu menggunakan busana yang sederhana, yaitu irah – irahan gelung keling, sumping prabangayun serta memakai kain bokong banyakan, bermata liyepan,, berhidung walimiring dengan mulut berbentuk salitan tanpa kumis...”

Raden Yudhistira memakai mahkota yang memiliki *gelung keeling* dan sumping bernama sumping prabangayun, serta memakai gelang kelat bahu, kalung berwarna emas dan senjata berupa tombak dan payung.

2. Raden Bima

Susilamadya (2014:68) menjelaskan “ciri - ciri wayang Raden Bima adalah busananya meliputi irah – irahan gelung sapit urang / minangkara, sumping pudhak sinupet,/ pandhan binethot, pupuk jaroting asem (terdapat diatas kening), kelat bahu dan gelang tangan candrakirana, tidak menggunakan celana, tetapi kain jangkahan koncabayu bermotif poleng bang bintulu aji, dan dibagian paha bergambar porong naga karangrang, arah wajahnya luruh, matanya thelengan, hidungnya benthulan, bentuk mulutnya salitan brengos, ia memiliki wok, jenggot, dan simbar dhadha, warna wajahnya hitam atau emas, bentuk jarinya kuku pancanaka, posisi kakinya jangkah, kuku ibu jari tangannya panjang dan tajam bernama kuku pancanaka, sunggingan badannya berwarna emas atau hitam dengan bentuk badan besar, suaranya besar / mantap, dan tidak dapat berbahasa jawa halus (bahasa karma)”.

3. Raden Arjuna

Susilamadya (2014:81) menjelaskan “ciri – ciri wayang Raden Harjuna adalah R. Harjuna menggunakan busana yang sangat sederhana, yaitu irah – irahan gelung sapit urang, sumping kudhupturi, serta memakai kain bokongan bunder, ia bermata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis, dengan arah wajah luruh, bentuk jari tangannya driji jalma, posisi kakinya rapet, , sunggingan badan berwarna emas, sedangkan wajahnya berwarna emas atau hitam, R. Harjuna mempunyai bentuk badan kecil, bersuara besar tapi halus, bicaranya pelan tapi halus”.

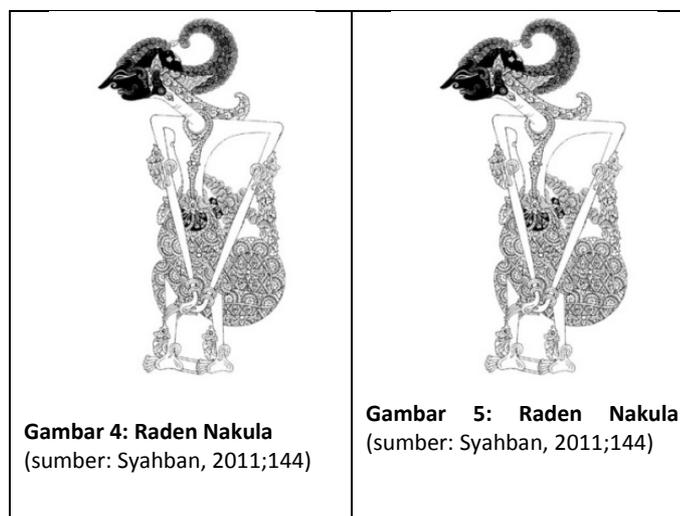
4. Raden Nakula

Susilamadya (2014:88) menjelaskan “ciri – ciri wayang Raden Nakula adalah Raden Nakula menggunakan busana, yaitu irah – irahan gelung sapit urang, sumping surengpati, kalung penanggalan, kelat bahu ngangrangan, gelang tangan calumpringan (ada juga yang memakai gelang tangan binggel siji), gelang kaki ngangrangan, dan memakai kain bokongan bunder sembulihan, bermata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis, dengan arah wajah lenyap, bentuk jari tangannya driji jalma, posisi kakinya rapet, sunggingan badan berwarna emas, hijau muda atau hitam, Raden Nakula mempunyai bentuk badan kecil dan bersuara kecil”.

5. Raden Sadewa

Susilamadya (2014:88) menjelaskan “ciri – ciri wayang Raden Nakula adalah Raden Nakula menggunakan busana, yaitu irah – irahan gelung sapit urang, sumping surengpati, kalung penanggalan, kelat bahu ngangrangan, gelang tangan calumpringan (ada juga yang memakai gelang tangan binggel siji), gelang kaki ngangrangan, dan memakai kain bokongan bunder sembulihan, bermata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis, dengan arah wajah lenyap, bentuk jari tangannya driji jalma, posisi kakinya rapet, sunggingan badan berwarna emas atau hitam, Raden Nakula mempunyai bentuk badan kecil dan bersuara kecil”.

Berikut adalah contoh gambar wayang kulit tokh Pandawa;



E. Tema

Tema dikutip dari <http://kbbi.co.id> tema merupakan pokok pikiran, dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb). Sedangkan menurut Darsono, Sony Kartika (2004: 29) tema merupakan bentuk dalam ide pelukis atau bentuk yang belum dituangkan dalam media atau belum lahir sebagai bentuk fisik.

Dalam penciptaan karya *Digital Imaging* tema digunakan sebagai dasar untuk menuangkan ide – ide kedalam karya. Tema yang akan digunakan sebagai ide dasar penciptaan karya *Digital Imaging* adalah cirikhas dari para tokoh Pandawa yang berbeda-beda.

F. Metode

Dalam penciptaan karya *digital imaging* ini digunakan metode eksplorasi dan eksperimen yang dijabarkan sebagai berikut;

1. Eksplorasi

Sebelum mulai berkarya, suatu eksplorasi sangat penting karena penulis akan mengumpulkan informasi baik yang berkaitan dengan tema maupun objek karya *digital imaging* tersebut. Hal ini sesuai dengan arti eksplorasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dikutip dari <http://kbbi.co.id> eksplorasi diartikan sebagai penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan)....

Proses eksplorasi akan tema mengenai cirikhas para tokoh Pandawa dilakukan baik melalui buku maupun internet yang membahas tentang Pandawa.

2. Eksperimen

Eksperimen merupakan rangkaian ujicoba yang diterapkan dalam penciptaan karya. Dikutip dari <http://kbbi.co.id>, eksperimen adalah percobaan yang bersistem dan berencana. Dengan demikian eksperimen dilakukan untuk mencari bentuk dengan membuat sketsa – sketsa yang sesuai dengan tokoh Pandawa yang nantinya akan divisualisasikan menjadi karya semi realis berupa *digital imaging*.

3. Visualisasi

Setelah memiliki sketsa – sketsa yang pas maka sketsa tersebut divisualisasikan menjadi sebuah karya yang utuh. Menurut Susanto (2011:427) visualisasi adalah pengungkapan gagasan atau perasaan dengan bentuk gambar, tulisan, kata dan angka, dan peta grafik atau secara garis besar merupakan proses pengubahan konsep menjadi karya atau gambar untuk disajikan karya seni atau visual. Proses visualisasi ini dimulai dari *inking* hingga *finishing* dan kemudian produksi dalam hal ini berupa cetak (*printing*).

BAB III PEMBAHASAN

A. Konsep dan Tema Penciptaan Karya

Sebelum memvisualisasikan karya seni ini, terdapat proses yang berkembang dalam pikiran pencipta karya seni. Proses tersebut berawal dari pengalaman dan kenangan penulis sehingga muncul suatu ide atau gagasan yang nantinya dilanjutkan ke tahap penciptaan dengan kemampuan dan kreatifitas.

1. Konsep Penciptaan Karya Seni *Digital Imaging*

Tugas Akhir Karya Seni ini berawal dari ketertarikan penulis terhadap para tokoh Pandawa yang memiliki cirikhas masing-masing.

Konsep dalam penciptaan karya ini untuk melakukan pengubahan objek wayang kulit dan divisualisasikan kedalam bentuk figur karakter semi-realis. Dengan demikian tokoh pandawa yang awalnya berbentuk wayang akan tampak lebih nyata.

2. Tema Penciptaan Karya

Tema yang diangkat dalam karya ini adalah tokoh Pandawa, dari para tokoh Pandawa tersebut, yakni Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Cirikhas yang akan divisualisasikan adalah postur tubuh dari para tokoh Pandawa yang tentunya berbeda-beda, senjata dari masing-masing tokoh Pandawa dan mimik wajah dari mereka yang tentunya berbeda-beda pula.

B. Ciri khas para tokoh Pandawa

Ciri khas para tokoh Pandawa tentunya berbeda-beda, antara lain;

1.	Yudhistira	<p>Yudhistira digambarkan dengan seseorang yang murah senyum dan bijaksana, hal ini dikarenakan sifat dan watak Yudhistira yang jujur, dermawan, sabar dan suka mendahulukan sikap adil.</p> <p>Yudhistira juga digambarkan dengan sosok yang sedang memegang tombak dan payung, karena pusaka yang dimiliki Yudhistira adalah Kyai Tunggunaga yang berupa payung dan Kyai Karawelang yang berupa tombak.</p>
2.	Bima	<p>Tokoh Bima digambarkan dengan sosok yang besar, kekar, berwajah seram, memiliki bulu dada, memiliki jambang dan kumis. Bima memiliki sifat kuat dalam pendiriannya, tangguh, tidak takut menghadapi bahaya, gagah berani, kuat dan patuh, Bima merupakan anak kedua dari Dewi Kunti dan memiliki tubuh paling besar diantara Tokoh Pandawa lainnya.</p> <p>Bima digambarkan dengan sosok yang sedang memegang pusaka berupa gada yang bernama gada Rujakpolo, selain gada, bima juga memiliki senjata berupa kuku yang tumbuh pada ibu jari, kuku tersebut panjang, kuat serta tajam seperti pisau, kuku tersebut bernama kuku Pancanaka.</p>

3.	Arjuna	<p>Arjuna divisualisasikan dengan sosok yang tampan, murah senyum, postur tubuhnya tidak terlalu besar juga tidak terlalu kecil tetapi ia sangat kuat dan mahir dalam berperang. Arjuna memiliki sifat suka menolong, mudah menyesuaikan diri, gemar bertapa, Arjuna merupakan satria andalan Dewata.</p> <p>Arjuna juga digambarkan dengan sosok yang sedang memegang panah dan keris yang berada diikat pinggang miliknya, karena Arjuna sendiri memiliki pusaka berupa panah yang bernama panah Pasopati dan keris yang bernama keris Kyai Pulanggeni.</p>
4.	Nakula	<p>Nakula digambarkan dengan sosok yang sedang berdiri memegang pedang, hal ini dikarenakan Nakula dan Sadewa sangat mahir memainkan pedang.</p> <p>Memiliki postur tubuh yang kecil tapi kuat dan lincah, tokoh Nakula digambarkan memiliki wajah yang sama dengan Sadewa karena mereka adalah saudara kembar dan merupakan anak dari Dewi Madrim.</p>
5.	Sadewa	<p>Sadewa digambarkan sosok yang memiliki postur tubuh kecil, tetapi kuat seperti saudara kembarnya yakni Nakula.</p> <p>Sadewa memiliki sifat yang jujur, setia, mempunyai rasa belas kasih, tahu membalas budi.</p>

C. Alat dan Proses Penciptaan Karya

1. Alat

Dalam penciptaan karya seni *digital imaging* ini, digunakan alat berupa *hardware* dan *software* pada komputer. *Hardware* yang digunakan berupa perangkat pemrosesan data yang ada dalam komputer, monitor selaku perangkat *output*, serta *mouse*, *keyboard*. Sedangkan *software* yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah *Photoshop CS5* yang merupakan salah satu *software* pengolah grafis.

2. Proses Penciptaan Karya

Dalam penjabaran mengenai proses penciptaan karya ini, penulis menggunakan salah satu karya yakni Raden Yudhistira sebagai objek untuk menjelaskan setiap bagian dalam proses penciptaan tersebut. Adapun langkah – langkah dalam proses penciptaan karya adalah sebagai berikut.

a. Sketsa (*Sketching*)

Sketsa merupakan tahap awal untuk merancang sebuah bentuk objek dalam suatu karya secara global, sebagaimana seperti yang disampaikan Susanto (2011:369) bahwa sketsa adalah memindahkan objek dengan goresan, arsiran, atau warna dengan tujuan baik sebagai rancangan maupun karya yang dapat berdiri sendiri (selesai).

b. Pemotretan sketsa

Pemotretan sketsa ini dilakukan sebagai media pemindahan sketsa manual keperangkat lunak atau sebuah *software* pengolah gambar digital.

c. Penintaan (*Inking*)

Inking dilakukan untuk memperjelas bentuk objek pada karya dengan garis yang tegas sebagai *outline*-nya. Dengan *outline* yang tegas, akan memudahkan untuk melakukan langkah selanjutnya yaitu *masking*.

d. Pemberian *Mask* pada folder dan layer (*Masking*)

Masking dilakukan untuk membagi – bagi setiap bagian objek kedalam *layer* dan *folder* berbeda yang diberi *mask* sehingga dapat membantu memudahkan ketika proses *coloring* warna yang digoreskan tidak keluar dari *outline*. Dalam proses *masking* harus terlebih dulu menseleksi bagian mana yang akan kita *mask*, dalam proses menseleksi harus benar-benar teliti sehingga bagian yang ingin diberi *mask* tidak melebihi atau malah kurang dari *outline* yang kita inginkan. Hampir semua bagian dalam gambar diberi *mask*, Berikut adalah contoh pembagian *layer folder* dengan *mask*.

e. Pewarnaan (*Coloring*)

Coloring merupakan proses pemberian warna pada objek gambar. Ini merupakan tahap selanjutnya setelah pemberian *mask*, proses pewarnaan tersebut harus berada pada *layer* atau *folder* yang sudah diberi *mask*, sehingga warna yang kita goreskan tidak akan keluar dari *outline* yang kita inginkan, proses *mask* tersebut terbukti sangat membantu dalam proses pewarnaan bahkan saat pendetailan. Warna yang diberikan merupakan warna–warna dasar untuk setiap bagian objek pada gambar. Berikut merupakan contoh gambar setelah *coloring*.

f. Pendetailan (*Detailing*)

Detailing merupakan proses memberi detil pada objek gambar seperti pembagian bagian gelap dan terang serta menambahkan pernak – pernik ornamen yang menambah keindahan objek serta menggambar sketsa *background* secara garis besar. Proses ini merupakan proses yang harus dilakukan secara teliti, agar hasil akhir tampak detil dan tidak ada kesalahan pada objek gambar.

g. Sentuhan akhir (*Finishing*)

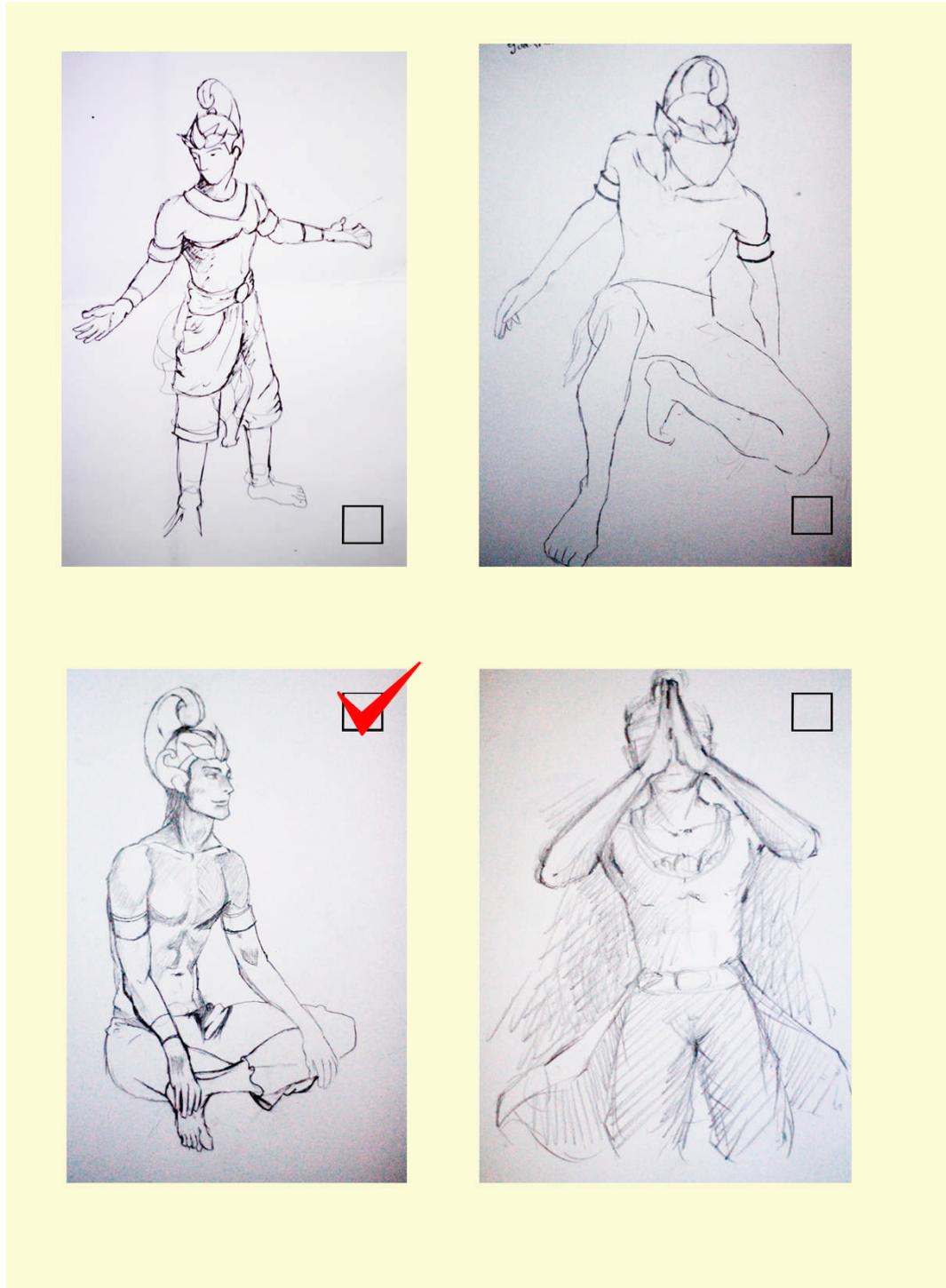
Finishing adalah tahap akhir dalam proses penciptaan karya berupa gambar *digital*. Dalam tahap ini digambar *background* dan penambahan efek – efek pada gambar seperti cahaya dan partikel – partikel yang memperindah gambar.

h. *Printing*

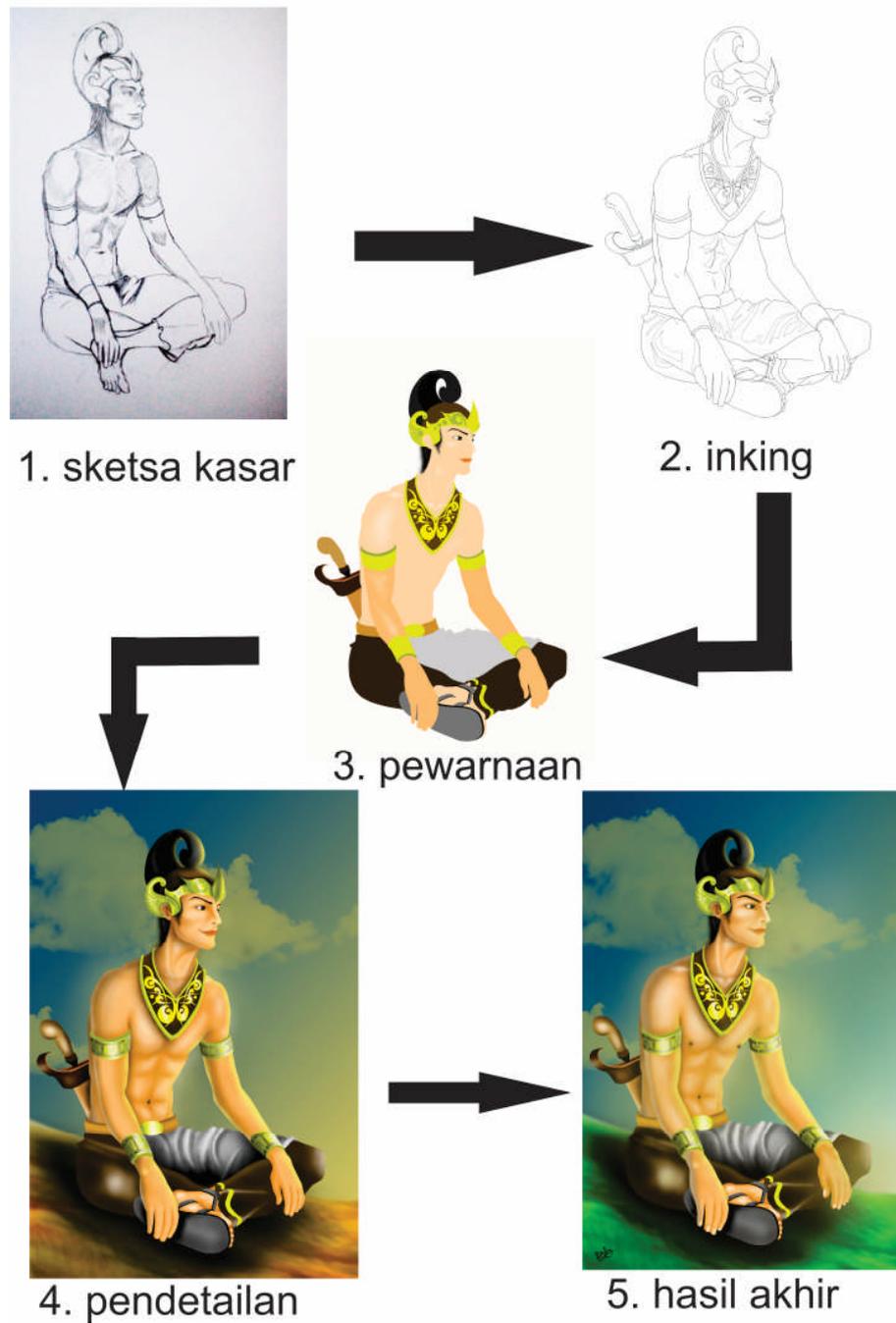
Printing merupakan bagian akhir yang digunakan untuk memvisualisasikan gambar kedalam media (kertas / paper). Kertas yang digunakan adalah kertas jenis *ivory* berukuran A0.

Dalam pengolahan gambar digital, seniman harus memperhatikan apakah semua keperluan yang diperlukan dalam menggambar atau mengolah gambar digital sudah terpenuhi, dan juga dalam proses menggambardigital atau pengolahan gambar digital seniman harus teliti dalam penggunaan fitur – fitur yang terdapat pada sebuah *software* pengolah gambar digital.

Berikut ini adalah *layout* proses penciptaan karya *digital imaging*:



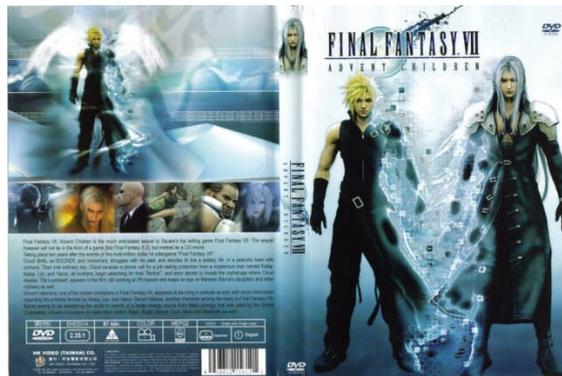
Gambar 6: *Layout* proses penciptaan karya *digital imaging*
(Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 7: *Layout* proses penciptaan karya *digital imaging*
(Sumber: dokumen pribadi)

D. Pembahasan Karya

Dalam penciptaan karya, bentuk karakter Tokoh Pandawa yang pada awalnya berbentuk wayang kulit dan ditransformasikan ke dalam bentuk karakter dengan proporsi dan bentuk tubuh lebih nyata dengan menjadikan film *Final Fantasi VII: Advent Children* sebagai acuan proporsi dan anatomi karakter. Berikut ini contoh gambar dari film tersebut.



Gambar 8: Cover DVD film FF VII: *Advent Children*

Sumber: (<http://geocities.ws/>)

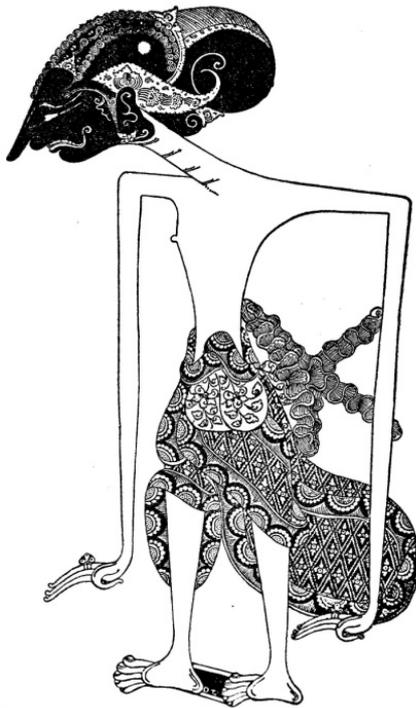


Gambar 9: Contoh karakter FF VII: *Advent Children*

Sumber: (more-sky.com)

Terdapat sembilan karya dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yang akan dibahas sebagai berikut.

1. Raden Yudhistira



Praboe Joedistira énggal amawas Kalimaoesa:

Gambar 10: Wayang Kulit Yudhistira

Sumber: (Syahban, 2011;142)

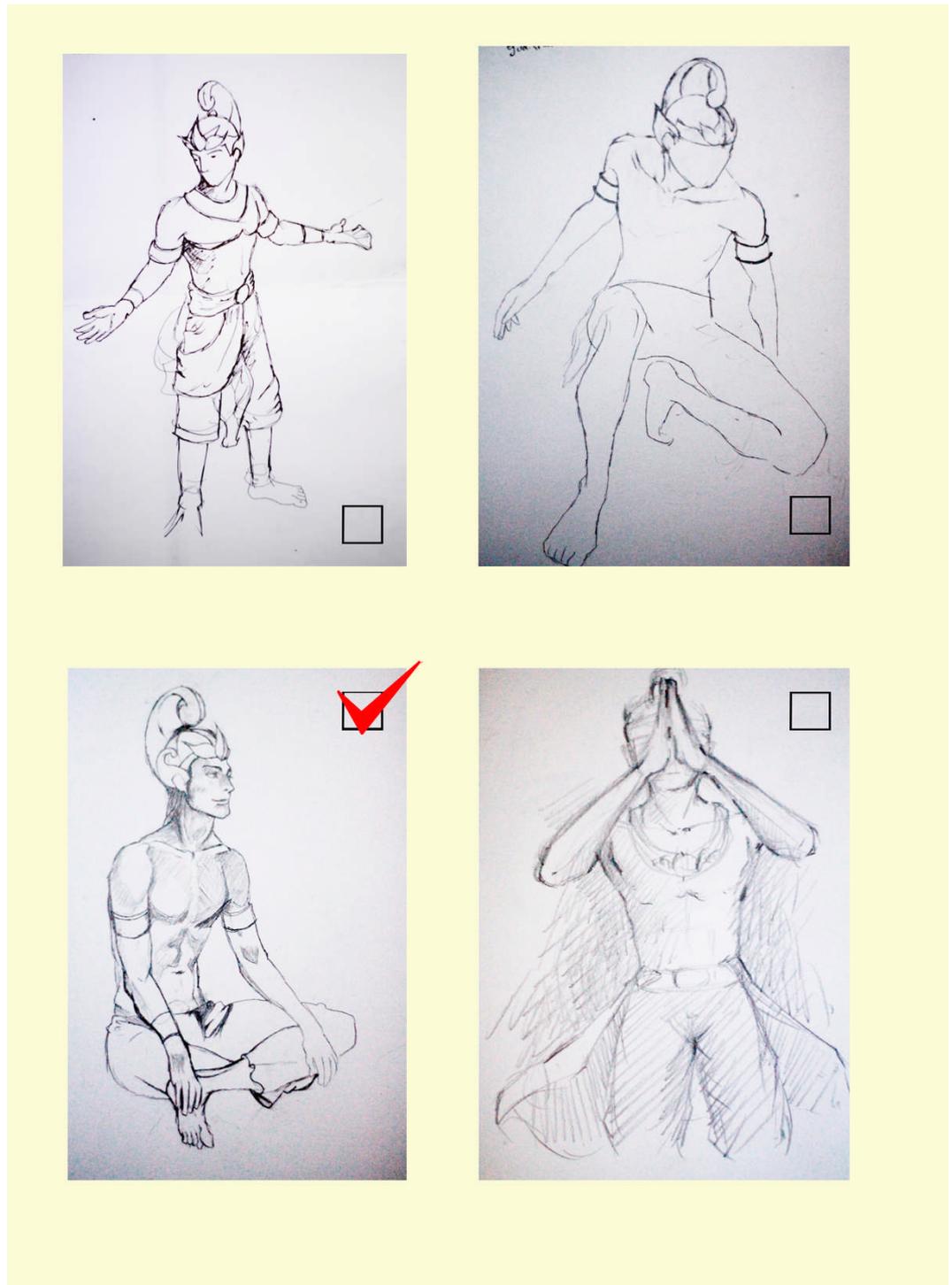


Gambar 11: Yudhistira

Sumber: (<http://i1185.photobucket.com>)

Dari perpaduan dua gambar diatas tercipta beberapa sketsa yang menggambarkan sosok Raden Yudhistira dengan gerak tubuh yang berbeda yang nantinya akan dipilih salah satu sketsa untuk dijadikan karya *digital imaging*. Sketsa – sketsa tersebut diciptakan dengan menyesuaikan cirikhas Raden Yudhistira, dalam karya ini penulis mencoba menonjolkan sikap kebijaksanaan

yang dimiliki oleh Raden Yudhistira. Berikut adalah sketsa awal karya dengan judul Raden Yudhistira.



Gambar 12: Alternatif Sketsa Kasar
(Sumber: dokumen pribadi)

Dari empat buah sketsa yang tercipta, terpilih satu sketsa yang dalam penggambarannya lebih sesuai dengan sosok Raden Yudhistira, sketsa tersebut menggambarkan sosok Raden Yudhistira yang digambarkan dengan figur laki-laki sedang dalam posisi duduk dan berwajah murah senyum dan menampilkan kesan kebijaksanaan, hal ini disebabkan karena sifat dan perwatakan Raden Yudhistira memang sangat bijaksana. Figur tersebut mengenakan mahkota dan terdapat gelungan pada bagian mahkota sesuai dengan bentuk wayang kulit khas jawa, pada mahkota tersebut juga terdapat sumping yang terdapat di belakang telinga. Pada bagian tangan terdapat dua buah gelang yang terletak pada lengan dan pergelangan tangan, gelang yang terdapat pada lengan biasa disebut dengan kelat sedangkan pada bagian pergelangan tangan disebut dengan gelang, dan juga tidak lupa kalung yang menghiasi leher dari figur tersebut dan tentunya sesuai dengan wayang kulit khas jawa. Berikut adalah sketsa terpilih Raden Yudhistira yang terpilih.



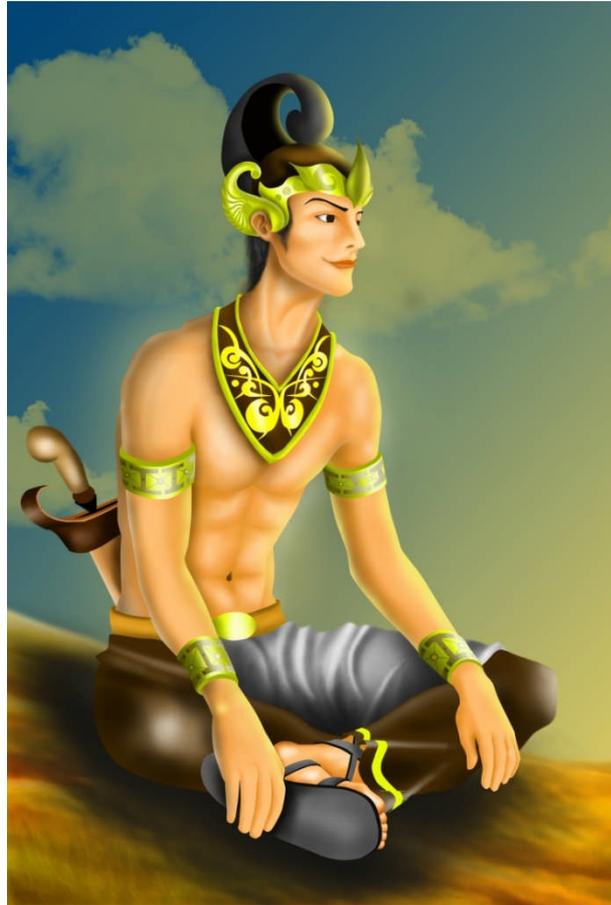
Gambar 13: Sketsa Terpilih
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari sketsa kasar diatas tercipta sketsa *outline* Raden Yudhistira, pembuatan sketsa *outline* ini merupakan tahap setelah tercipta sketsa kasar. Berikut adalah sketsa *outline* dari karya yang berjudul Raden Yudhistira.



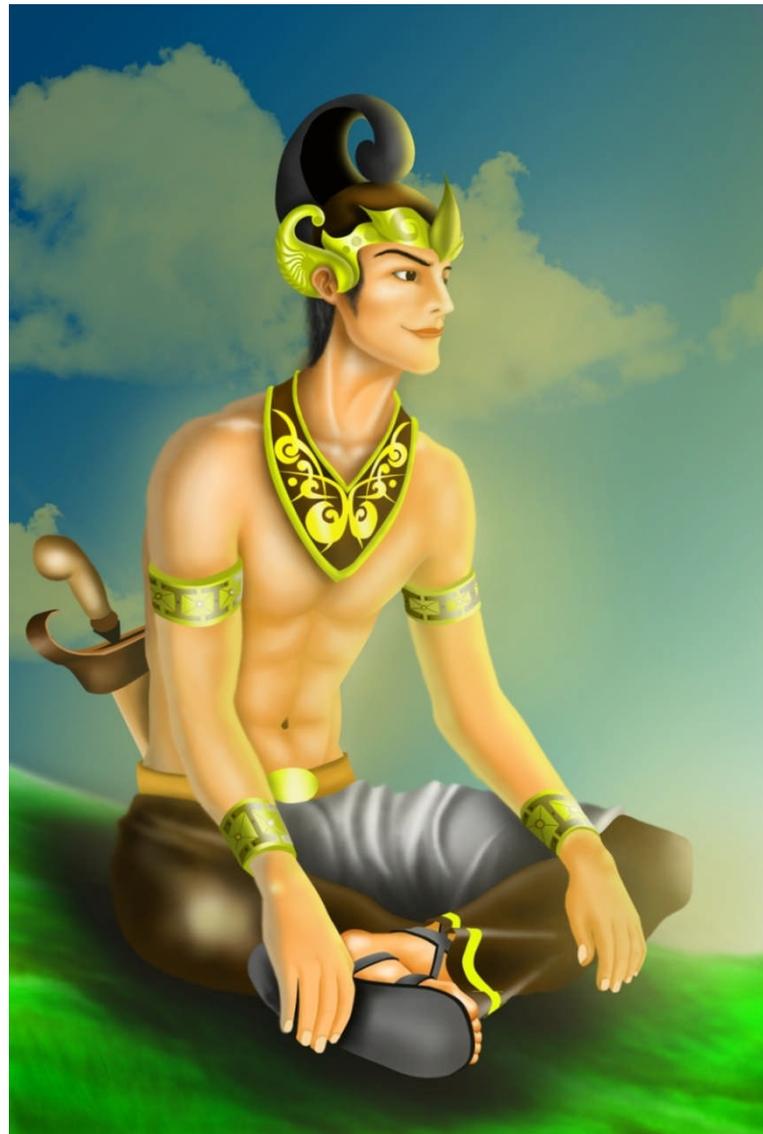
Gambar 14: Sketsa *Outline* Karya 1
Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam proses *coloring*, warna yang paling sering digunakan adalah warna coklat sawo matang untuk bagian badan dan warna emas pada bagian aksesoris seperti gelang kalung dan mahkota, background dalam karya ini menampilkan kesan cerah dengan awan dan langit biru, dan warna alas tempat Raden Yudhistira duduk berwarna coklat tanah sehingga member kesan panas atau seperti berada pada sore hari. Berikut ini merupakan hasil awal dari karya ini.



Gambar 15: Hasil awal karya Raden Yudhistira
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah memperoleh masukan - masukan, terdapat beberapa perbaikan diantaranya perbaikan pada *lighting* atau pencahayaan, pendetailan pada alis yang awalnya tidak mirip seperti rambut alis menjadi sangat mirip, perbaikan bentuk mata dan pelipis mata serta penambahan warna gelap pada sekitar mata sehingga memunculkan dimensi pada bagian tersebut. Perbaikan juga dilakukan pada bagian *background*, yakni pada bagian alas tempat Raden Yudhistira duduk yang awalnya berwarna coklat muda seperti tanah menjadi warna hijau terang sehingga memberikan kesan kecerahan pada karya tersebut. Berikut adalah hasil akhir dari karya Raden Yudhitira.



Gambar 16: Raden Yudhitira

Print on paper, 144 dpi, 83 cm x 118 cm, 2017

Karya dengan judul Raden Yudhistira ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas jenis ivory yang berukuran A0. Karya tersebut merupakan salah satu tokoh pandawa yang ditransformasikan kedalam bentuk semi realis dalam bentuk *digital imaging*.

Dalam karya ini, Yudhistira digambarkan dengan figur laki-laki yang sedang duduk dengan wajah tersenyum yang memberi kesan kebijaksanaan, hal

ini sesuai dengan sifat yang dimiliki oleh Yudhistira yakni bijaksana, jujur, dermawan sabar dan menerima keadaan, mencintai sesama hidup dan gemar mendahulukan sikap adil. Penggambaran Raden Yudhistira ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Yudhistira khas Jawa, yaitu menggunakan busana yang sederhana, yaitu irah – irahan gelung keling, sumping prabangayun serta bermata liyepan,, berhidung walimiring dengan mulut berbentuk salitan tanpa kumis dan adanya gelungan yang ada pada bagian belakang mahkota, aksesoris seperti gelang dan kelat yang berada pada lengan Raden Yudhistira, serta kalung yang menghiasi leher Raden Yudhistira.

Background dalam karya tersebut digambarkan dengan rumput yang hijau dan segar, langit yang berwarna biru dan sedikit gumpalan – gumpalan awal yang berada pada langit dan juga adanya sedikit sinar yang memancar dari depan Raden Yudhistira, hal ini menambah kesan suasana cerah dalam karya tersebut.

2. Bima



Gambar 17: Wayang Kulit Bima
Sumber: (Syahban, 2011;146)

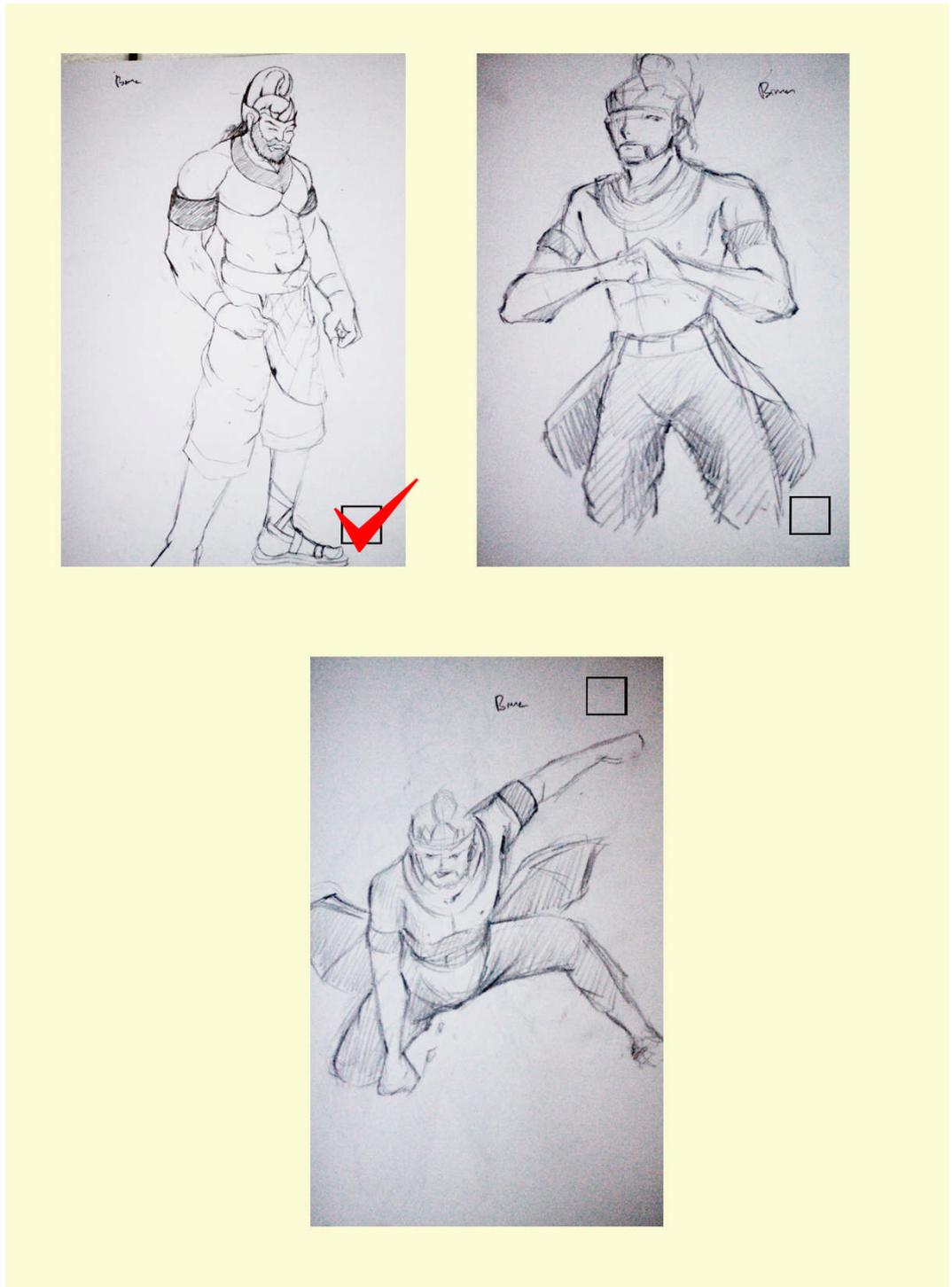


Gambar 18: Bima

Sumber:

(<https://wayang.files.wordpress.com>)

Dari perpaduan dua gambar diatas tercipta beberapa sketsa yang menggambarkan sosok Raden Bima dengan gerak tubuh yang berbeda yang nantinya akan dipilih salah satu sketsa untuk dijadikan karya *digital imaging*. Sketsa – sketsa tersebut diciptakan dengan menyesuaikan cirikhas Raden Bima, dalam karya ini penulis mencoba menonjolkan Raden Bima, yaitu laki – laki dengan postur tubuh besar yang merupakan cirikhas yang dimiliki oleh Raden Bima. Berikut adalah sketsa awal karya dengan judul Raden Bima.



Gambar 19: Alternatif Sketsa Kasar
(Sumber: dokumen pribadi)

Dari tiga buah sketsa yang tercipta diatas, terpilih salah satu sketsa yang bentuk dan karakternya lebih cocok dengan Raden Bima, sketsa tersebut menggambarkan sosok laki – laki berjambang sedang dalam posisi berdiri dengan mengepalkan tangannya dan pada bagian tangan kanan menonjolkan jempolnya untuk memperlihatkan kuku pancanaka yang dimiliki oleh Raden Bima, serta berwajah sangar dan menampilkan kesan kekar dan kuat. Figur tersebut mengenakan mahkota berwarna emas dan terdapat gelungan pada bagian mahkota sesuai dengan bentuk wayang kulit khas jawa. Berikut ini merupakan sketsa *terpilih* dari beberapa sketsa yang menggambarkan Raden Bima.



Gambar 20: Sketsa Terpilih
Sumber: dokumen pribadi

Dari sketsa kasar diatas tercipta sketsa *outline* Raden Bima, pembuatan sketsa *outline* ini merupakan tahap selanjutnya setelah tercipta sketsa kasar. Berikut adalah sketsa *outline* dari karya yang berjudul Raden Yudhistira.



Gambar 21: Sketsa *Outline* karya 2
Sumber: dokumen pribadi

Dalam proses *coloring*, warna yang paling sering digunakan adalah warna coklat sawo matang untuk bagian badan dan warna emas pada bagian aksesoris seperti gelang kalung dan mahkota, background dalam karya ini menampilkan kesan cerah dengan awan dan langit biru. Berikut ini merupakan hasil awal dari karya ini.



Gambar 22: Hasil awal Karya 2
Sumber: dokumen pribadi

Setelah memperoleh masukan - masukan, terdapat bebera perbaikan diantaranya perbaikan proporsi kaki kiri, penambahan detail, cahaya dan bayangan pada perlengkapan agar memunculkan dimensi, serta pendetailan pada rambut, kuis, jambang dan alis sehingga nampak seperti rambut aslinya. Pada bagian slendang juga mendapat masukan agar ditambahkan slendang bermotif kotak-kotak pada bagian paha kanan, dan juga *background* yang dibuat sedikit lebih berwarna *soft* dari *background* karya sebelumnya dengan tujuan agar objek Raden Bima terlihat Jelas. Berikut adalah hasil akhir dari karya yang berjudul Raden Bima.



Gambar 23: Raden Bima

Print on paper, 144 dpi, 83 cm x 118 cm, 2017

Karya ini berjudul Bima dan diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0. Karya tersebut merupakan penggambaran dari tokoh Bima atau Raden Werkudara yang memiliki tubuh besar dan kekar serta mempunyai kuku panjang atau kuku Pancanaka yang terdapat pada ibu jarinya. Penggambaran Raden Bima ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Bima khas jawa, yaitu dengan busananya

meliputi irah – irahan gelung sapit urang / minangkara, sumping pudhak sinupet,/ pandhan binethot, pupuk jaroting asem (terdapat diatas kening), kelat bahu dan gelang tangan candrakirana, tidak menggunakan celana, tetapi kain jangkahan koncabayu bermotif poleng bang bintulu aji, ia memiliki wok, jenggot, dan simbar dhadha, warna wajahnya hitam atau emas, bentuk jarinya kuku pancanaka, posisi kakinya jangkah, kuku ibu jari tangannya panjang dan tajam bernama kuku pancanaka. Raden Bima sendiri dikenal dengan sosok yang paling kuat diantara tokoh Pandawa lainnya, pikiran dan tangannya sangat kuat, hal ini digambarkan dengan postur tubuh Raden Bima yang paling besar diantara kelima tokoh Pandawa, dalam karya ini juga digambarkan Raden Bima mengenakan slendang bermotif kotak – kotak yang terikat pada ikat pinggang yang dipakainya, hal ini dikarenakan cirikhas Raden Bima sendiri yang selalu mengenakan slendang bermotif kotak kotak.

Background pada karya yang berjudul Raden Bima ini digambarkan dengan tanah yang terdapat sedikit rumput – rumput hijau serta langit yang biru dengan gumpalan – gumpalan awan putih, dan keseluruhan *background* tersebut berwarna pudar atau sedikit dikurangi saturasi warnanya, hal ini bertujuan agar objek lebih terlihat serta adanya kontras antara *background* dengan objek raden Bima.

3. Arjuna

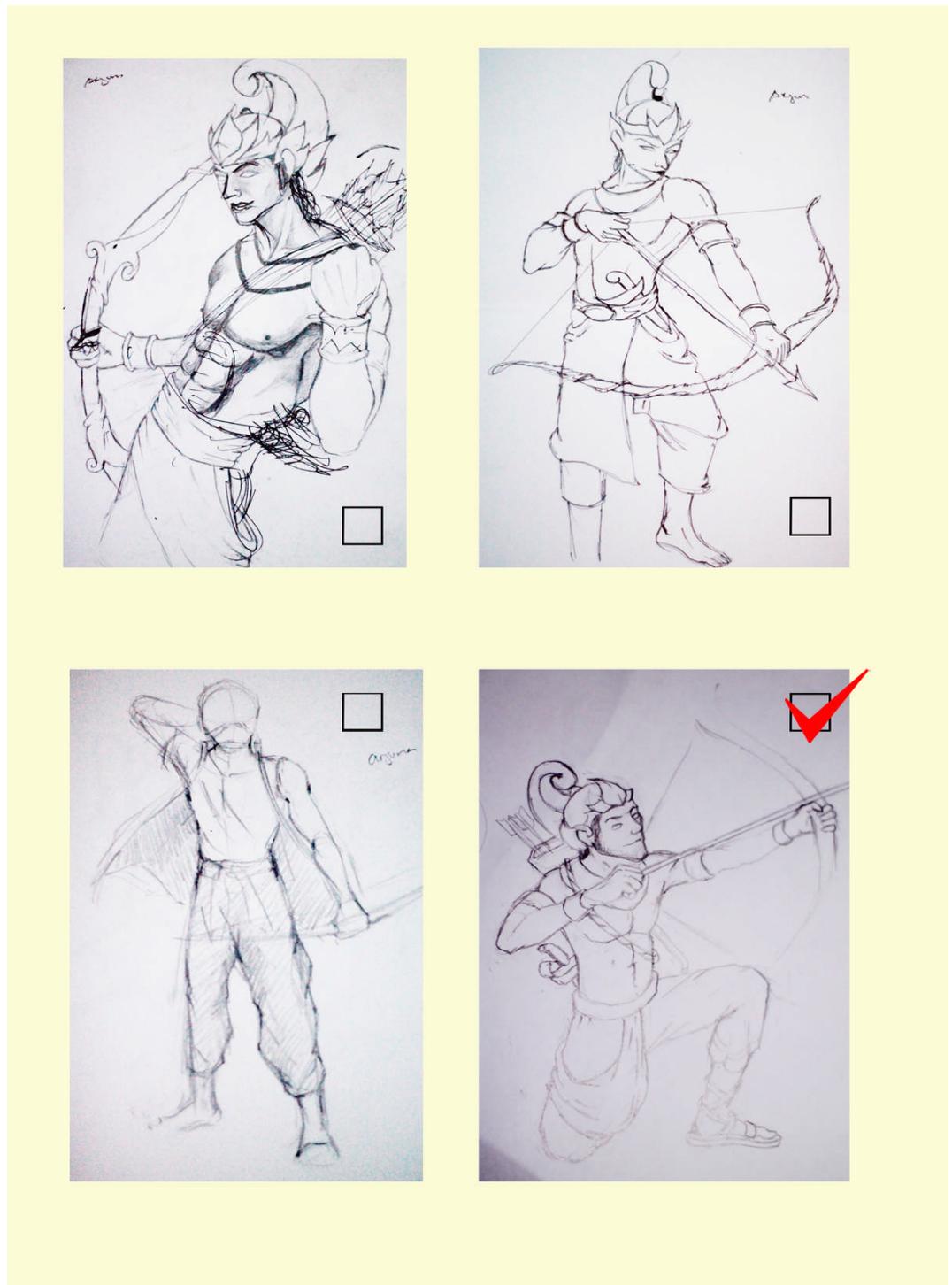


Gambar 24: Wayang Kulit Arjuna
Sumber: (Syahban, 2011;152)



Gambar 25: Rama
Sumber: (<http://orig08.deviantart.net>)

Dari perpaduan dua gambar diatas tercipta beberapa sketsa yang menggambarkan sosok Raden Arjuna dengan gerak tubuh yang berbeda yang nantinya akan dipilih salah satu sketsa untuk dijadikan karya *digital imaging*. Sketsa – sketsa tersebut diciptakan dengan menyesuaikan cirikhas Raden Arjuna, dalam karya ini penulis mencoba menonjolkan cirikhas Raden Arjuna, yaitu sosok seorang laki – laki yang membawa sebuah panah. Berikut adalah sketsa awal karya dengan judul Raden Arjuna.



Gambar 26: Alternatif Skesa Kasar
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari empat buah sketsa yang tercipta, terpilih satu sketsa yang dalam penggambarannya lebih sesuai dengan sosok Raden Arjuna, sketsa tersebut merupakan penggambaran dari tokoh Raden Arjuna yang digambarkan dengan figur laki-laki berparas tampan sedang dalam posisi siap memanah, dalam karya tersebut digambarkan Raden Arjuna sedang memegang panah miliknya yang bernama Panah Pasopati, panah tersebut merupakan senjata andalan dari Raden Arjuna dan digambarkan pula Raden Arjuna membawa keris yang tersimpan dibalik punggungnya yang terikat oleh ikat pinggangnya, keris tersebut bernama keris Kyai Pulanggeni. Figur tersebut juga mengenakan mahkota berwarna emas dan terdapat gelungan pada bagian mahkota sesuai dengan bentuk wayang kulit khas jawa, pada mahkota tersebut juga terdapat sumping yang terdapat di belakang telinga. Pada bagian tangan terdapat dua buah gelang yang terletak pada lengan dan pergelangan tangan, gelang yang terdapat pada lengan biasa disebut dengan kelat sedangkan pada bagian pergelangan tangan disebut dengan gelang, dan juga tidak lupa kalung yang menghiasi leher figur tersebut dan tentunya sesuai dengan wayang kulit khas jawa. Berikut ini merupakan sketsa dari karya tersebut.



Gambar 27: Sketsa Terpilih
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari sketsa kasar diatas tercipta sketsa *outline* Raden Yudhistira, Berikut adalah sketsa *outline* dari karya yang berjudul Raden Yudhistira.



Gambar 28: Sketsa outline karya Panah Arjuna
Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam proses *coloring*, karakter digambarkan dengan kulit berwarna sawo matang, celana dengan warna coklat tua dengan garis warna kuning emas pada bagian bawah celana, Panah Pasopati milik Raden Arjuna digambarkan dengan warna emas mengkilap pada bagian tengahnya dan berwarna coklat tua pada bagian ujung dari panah tersebut. Berikut ini merupakan hasil awal dari karya ini.



Gambar 29: Karya awal Panah Arjuna
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah memperoleh masukan - masukan, terdapat beberapa perbaikan diantaranya perbaikan pada slendang yang menjulur panjang kebawah, penambahan kuku pada bagian jari tangan, penambahan warna terang pada bagian gelungan mahkota dengan tujuan agar terlihat dimensinya, juga perbaikan bentuk

Keris Kyai Pulanggeni, dan perbaikan pada mata sedikit diberi warna gelap agar dimensi pada mata semakin nampak dengan jelas. Hasil akhir dari karya yang berjudul Panah Arjuna sebagai berikut.



Gambar 30: Panah Arjuna
Sumber: Dokumen Pribadi

Karya ini berjudul Panah Arjuna dan diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0. Karya tersebut merupakan penggambaran tokoh Arjuna yang divisualisasikan dalam

karya *Digital Imaging*. Dalam karya tersebut digambarkan Raden Arjuna sedang dalam posisi memanah atau sedang mengincar target yang akan dipanah, posisi Raden Arjuna dalam karya tersebut adalah kaki kanan yang tertekuk dan lutut sebelah kanan dijadikan sebagai tumpuan ditanah, sedangkan kaki kiri berada dibagian depan, tangan kanan Raden Arjuna digambarkan sedang memegang anak panah, sedangkan tangan kiri Arjuna memegang busur Panah Pasopati. Penggambaran Raden Arjuna ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Arjuna khas jawa, R. Harjuna menggunakan busana yang sangat sederhana, yaitu irah – irahan gelang sapit urang, sumping kudhupturi, serta memakai kain bokongan bunder, ia bermata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis, dengan arah wajah luruh, bentuk jari tangannya driji jalma, posisi kakinya rapat, , sunggingan badan berwarna emas, sedangkan wajahnya berwarna emas atau hitam, R. Harjuna mempunyai bentuk badan kecil, dan membawa keris yang merupakan salah satu senjata andalannya, keris tersebut bernama Keris Kyai Pulanggeni.

Background dalam karya tersebut digambarkan Raden Arjuna berada diatas tebing yang dipenuhi rumput – rumput dan berada disisi pantai yang biru, dan juga terdapat langit yang berwarna biru muda dengan ada beberapa gumpalan – gumpalan awan yang berwarna putih, hal ini menambah kesan suasana cerah pada karya tersebut.

4. Nakula



Gambar 31: Wayang Kulit Nakula
Sumber: (Syahban, 2011;144)



Gambar 32: Action figure Nakula Sadewa
Sumber: (<https://wayang.files.wordpress.com>)

Dari perpaduan dua gambar diatas tercipta beberapa sketsa yang menggambarkan sosok Raden Nakula dengan gerak tubuh yang berbeda yang nantinya akan dipilih salah satu sketsa untuk dijadikan karya *digital imaging*. Sketsa – sketsa tersebut diciptakan dengan menyesuaikan cirikhas Raden Nakula, dalam karya ini penulis mencoba menonjolkan cirikhas Raden Arjuna, yaitu sosok seorang laki – laki yang membawa sebuah panah. Berikut adalah sketsa awal karya dengan judul Raden Nakula.



Gambar 33: Alternatif Skesa Kasar
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari empat buah sketsa yang tercipta, terpilih satu sketsa yang dalam penggambarannya lebih sesuai dengan sosok Raden Nakula, sketsa tersebut merupakan penggambaran dari Raden Nakula yang tampan dan dikenal dengan Satria Sawojajar sedang dalam posisi berdiri dengan memanggul sebilah pedang yang besar, karena Raden Nakula sendiri terkenal berparas tampan dan juga mahir memainkan pedang, meskipun mahir memainkan pedang, Raden Nakula dan Raden Sadewa merupakan kesatria yang paling lemah diantara kelima Tokoh Pandawa. Figur tersebut juga mengenakan mahkota berwarna emas dan terdapat gelungan pada bagian mahkota sesuai dengan bentuk wayang kulit khas Jawa, pada mahkota tersebut juga terdapat sumping yang terdapat di belakang telinga. Berikut ini merupakan sketsa dari karya tersebut.



Gambar 34: Sketsa Terpilih
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari sketsa kasar diatas tercipta sketsa *outline* yang merupakan tahap selanjutnya setelah menggambar sketsa kasar. Berikut adalah sketsa *outline* dari karya yang berjudul Raden Nakula.



Gambar 35: Nakula
Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam proses *coloring*, karakter digambarkan dengan kulit berwarna sawo matang, celana dengan warna coklat tua dengan garis warna kuning emas pada bagian bawah celana, pedang milik Raden Nakula digambarkan dengan warna abu – abu dan terlihat tajam dengan ujungnya yang mengkilap. *Background* dari karya ini digambarkan dengan lembah pasir dengan tebing batu yang menjulang tinggi disamping objek Raden Nakula. Berikut ini merupakan hasil awal dari karya ini.



Gambar 36: Karya awal Nakula
Sumber: dokumen pribadi

Setelah memperoleh masukan - masukan, terdapat beberapa perbaikan diantaranya perbaikan pada slendang yang menjulur panjang kebawah, penambahan rambut pada bagian kepala, pendetailan alis dan mata serta perbaikan bentuk keris yang terdapat pada bagian perut Raden Nakula. Hasil akhir dari karya Panah Arjuna sebagai berikut.



Gambar 37: Hasil akhir karya Nakula
Print on paper, 144 dpi, 83 cm x 118 cm, 2016

Karya ini berjudul Raden Nakula, Raden Nakula merupakan salah satu anak kembar dari Dewi Madrim dan Pandudewanata. Karya ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0.

Pada karya tersebut, Raden Nakula digambarkan dengan sosok laki – laki yang sedang berdiri memanggul pedang, dan terdapat keris yang berada pada

bagian perut Raden Nakula dan terikat oleh ikat pinggang yang dipakai oleh Raden Nakula. Raden Nakula mempunyai postur tubuh yang kecil tetapi kuat dan lincah, meskipun postur tubuh Raden Nakula tidak terlalu besar, namun Raden Nakula adalah satria Pandawa yang sangat disegani oleh musuh – musuhnya, Raden Nakula sangat mahir dalam memainkan pedang, sama seperti saudara kembarnya yakni Raden Sadewa. Penggambaran Raden Nakula ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Nakula khas Jawa, yaitu Raden Nakula menggunakan busana, yaitu irah – irahan gelung sapit urang, sumping surengpati, kalung penanggalan, kelat bahu ngangrangan, gelang tangan calumpringan, bermata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis, dengan arah wajah lenyap, bentuk jari tangannya driji jalma, sunggingan badan berwarna emas, hijau muda atau hitam, Raden Nakula mempunyai bentuk badan kecil dan bersuara kecil”.

Background dalam karya yang berjudul Raden Nakula ini digambarkan Raden Nakula sedang berada lembah yang dipenuhi bebatuan terjal yang menjulang tinggi, serta tanah berpasir yang berwarna coklat muda, serta langit yang berwarna biru muda dengan awan – awan halus yang berada pada langit tersebut.

5. Sadewa



Gambar 38: Wayang Kulit Sadewa
Sumber: (sumber: Syahban, 2011;144)



Gambar 39: Action figure Nakula Sadewa
Sumber: (<https://wayang.files.wordpress.com>)

Dari perpaduan dua gambar diatas tercipta beberapa sketsa yang menggambarkan sosok Raden Sadewa dengan gerak tubuh yang berbeda yang nantinya akan dipilih salah satu sketsa untuk dijadikan karya *digital imaging*. Sketsa – sketsa tersebut diciptakan dengan menyesuaikan cirikhas Raden Nakula, dalam karya ini penulis mencoba menonjolkan cirikhas Raden Sadewa, yaitu sosok yang memiliki paras yang sama persis dengan raden Nakula. Berikut adalah sketsa awal karya dengan judul Raden Sadewa.



Gambar 40: Alternatif Sketsa kasar
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari tiga buah sketsa yang tercipta, terpilih satu sketsa yang dalam penggambarannya lebih sesuai dengan sosok Raden Sadewa. Sketsa tersebut merupakan penggambaran dari Raden Sadewa yang merupakan saudara kembar dari Raden Nakula. Ciri khas yang menunjukkan bahwa karya tersebut merupakan penggambaran Raden Sadewa adalah dilihat dari paras mukanya yang memang benar – benar sama dengan Raden Nakula, namun postur tubuhnya lebih kecil dari Raden Nakula. Figur tersebut juga mengenakan mahkota berwarna emas dan terdapat gelungan pada bagian mahkota sesuai dengan bentuk wayang kulit khas jawa. Berikut ini merupakan sketsa dari karya tersebut.



Gambar 41: Sketsa Kasar

Sumber: Sketsa Terpilih

Dari sketsa kasar diatas tercipta sketsa *outline* yang merupakan tahap selanjutnya setelah menggambar sketsa kasar. Berikut adalah sketsa *outline* dari karya yang berjudul Raden Sadewa.



Gambar 42: Sketsa *outline* karya Sadewa
Sumber: dokumen pribadi

Proses *coloring* pada karya ini hampir sama dengan karya sebelumnya, karena memang Nakula dan Sadewa ini memang sama persis dengan Nakula, jadi hanya pose dalam berdirinya yang berbeda. Berikut ini merupakan hasil awal dari karya ini.



Gambar 43: Hasil awal karya Sadewa
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah mendapat masukan - masukan, terdapat beberapa perbaikan diantaranya perbaikan pada slendang yang menjulur panjang kebawah, pendetailan alis dan mata serta perubahan warna pada *background* yang awalnya berwarna soft menjadi berwarna tajam. Hasil akhir dari karya Sadewa sebagai berikut.



Gambar 44: Hasil Akhir Karya Sadewa
Print on paper, 144 dpi, 83 cm x 118 cm, 2017

Karya ini berjudul Sadewa yang diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0. Karya tersebut merupakan penggambaran dari tokoh Sadewa, dalam karya tersebut Sadewa memiliki paras wajah yang sama dengan karya sebelumnya yang berjudul Raden Nakula, hal ini dikarenakan mereka adalah saudara kembar, Nakula dan Sadewa merupakan titisan dari Dewa Aswin. Dalam karya tersebut Sadewa

digambarkan dengan sosok yang memiliki tubuh tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil namun gerakannya lincah. Penggambaran Raden Sadewa ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Sadewa khas Jawa yaitu Raden Nakula menggunakan busana, yaitu irah – irahan gelung sapit urang, sumping surengpati, kalung penanggalan, kelat bahu ngangrangan, gelang tangan calumpringan, bermata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis, dengan arah wajah lenyap, bentuk jari tangannya driji jalma, sunggingan badan berwarna emas, hijau muda atau hitam, Raden Nakula mempunyai bentuk badan kecil dan bersuara kecil”.

Background dalam karya tersebut juga sama dengan *Background* pada karya Nakula, digambarkan Sadewa berada lembah yang banyak tebing bebatuan yang menjulang tinggi dan juga terjal, *background* pada karya Raden Sadewa digambarkan langit yang biru, hal ini menambah kesan suasana yang cerah pada karya tersebut.

6. Payung Tunggulnaga Yudhistira



Praboe Joedistira énggal amawas Kalimaoesada.

Gambar 45: Wayang Kulit Yudhistira
Sumber: (Syahban, 2011;142)



Gambar 46: Contoh Gambar Yidhistira
Sumber: (<http://img02.deviantart.net>)

Dari perpaduan dua gambar diatas tercipta beberapa sketsa yang menggambarkan sosok Raden Yudhistira dengan gerak tubuh yang berbeda yang nantinya akan dipilih salah satu sketsa untuk dijadikan karya *digital imaging*. Sketsa – sketsa tersebut diciptakan dengan menyesuaikan cirikhas Raden Yudhistira, dalam karya ini penulis mencoba menonjolkan cirikhas Raden Sadewa, yaitu sosok yang sedang memegang senjata pusaka bernama Payung Kyai Tunggulnaga. Berikut adalah sketsa awal karya dengan judul Payung Tunggulnaga Yudhistira.



Gambar 47: Alternatif Skesa Kasar
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari tiga buah sketsa yang tercipta, terpilih satu sketsa yang dalam penggambarannya lebih sesuai dengan sosok Raden Yudhistira. Dalam sketsa tersebut digambarkan sosok Raden Yudhistira sedang dalam posisi berdiri dan sedang memegang salah satu senjata andalannya yakni pusaka berbentuk payung yang bernama Payung Kyai Tunggulnaga. Figur tersebut juga dilengkapi dengan aksesoris wayang khas Jawa seperti sumping, gelungan pada mahkota, kelat, gelang serta sabuk yang menempel pada tubuhnya. Berikut sketsa terpilih dari karya yang berjudul Payung Tunggulnaga Raden Yudhistira.



. **Gambar 48: Sketsa Terpilih**
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari sketsa kasar diatas tercipta sketsa *outline* yang merupakan tahap selanjutnya setelah menggambar sketsa kasar. Berikut adalah sketsa *outline* dari karya yang berjudul Payung Kyai Tunggul Naga Yudhistira.



Gambar 49: Sketsa *outline* karya Payung Tunggulnaga Yudhistira
Sumber: dokumen pribadi

Proses *coloring* atau pewarnaan pada karya ini sama dengan karya – karya sebelumnya yang banyak memakai warna coklat kulit sawomatang, dan penggunaan warna emas pada aksesorisnya. Berikut adalah hasil awal dari karya tersebut.



Gambar 50: Hasil awal karya Payung Tunggulnaga Yudhistira
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah mendapat masukan - masukan, terdapat beberapa perbaikan diantaranya perbaikan pada slendang yang dipakai oleh Raden Yudhistira, semula pada hasil awal karya Raden Yudhistira digambarkan Raden Yudhistira memakai slendang yang diikat pada ikat pinggangnya dan menyamping kebagian paha sebelah kiri, lalu ditambahkan slendang yang menjulur kebawah yang terdapat dibawah perut Raden Yudhistira, perbaikan selanjutnya yaitu pendetailan alis dan mata serta perubahan pada *background* yang semula hanya dimensi warna coklat

menjadi lembah yang sangat luas dan langit biru yang member kesan cerah. Berikut adalah hasil akhir dari karya tersebut.



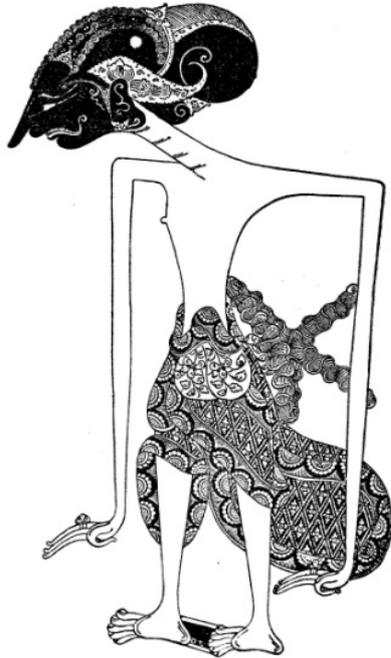
Gambar 51: Hasil akhir karya Payung Tunggulnaga Yudhistira
Print on paper, 144 dpi, 83 cm x 118 cm, 2016

Karya dengan judul Payung Kyai Tunggulnaga Yudhistira ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas

jenis ivory yang berukuran A0. Karya tersebut merupakan penggambaran tokoh Yudhistira yang sedang memegang salah satu pusakanya yang berupa payung, dan payung tersebut bernama Payung Kyai Tunggulnaga. Payung tersebut mempunyai bentuk seperti tombak yang panjang dengan ujung yang sangat tajam, namun ujung tersebut adalah bagian payungnya, dan pada bagian ujung lainnya memiliki bentuk kepala naga berwarna hijau, hal ini sesuai dengan nama payung tersebut yaitu Kyai Tunggulnaga. Dalam karya tersebut digambarkan sosok seorang Raden Yudhistira yang selalu terlihat bijaksana, hal ini digambarkan pada mimik wajahnya yang sedang tersenyum, santai, tidak tegang walaupun sedang menghadapi musuh, Raden Yudhistira mempunyai postur tubuh yang tidak terlalu besar, meskipun tidak terlalu besar postur tubuhnya, Raden Yudhistira adalah satria yang sangat disegani oleh musuh – musuhnya. Penggambaran Raden Yudhistira ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Yudhistira khas jawa, yaitu dengan adanya gelungan yang ada pada bagian belakang mahkota, dan aksesoris seperti gelang dan kelat yang berada pada lengan Raden Yudhistira serta kalung yang menghiasi leher Raden Yudhistira.

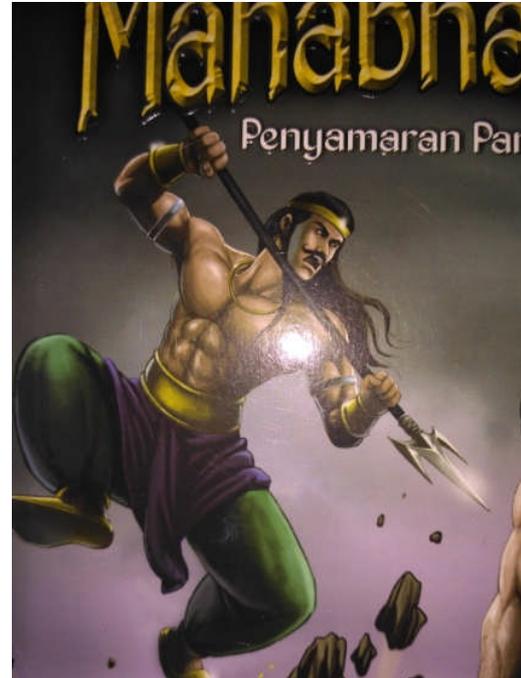
Background dalam karya tersebut digambarkan dengan hamparan tanah yang sangat luas, dalam karya tersebut terlihat langit yang biru dengan dengan awan – wan putih yang halus serta terdapat sedikit sinar matahari yang berada didepan Raden Yudhistira, hal ini member kesan suasana yang cerah dalam karya tersebut.

7. Tombak Kyai Karawelang Raden Yudhistira



Praboe Joedistira énggal amawas Kalimaoesada.

Gambar 52: Wayang Kulit Yudhistira
Sumber: (Syahban, 2011;142)



Gambar 53: Tombak Kyai Karawelang
Sumber: (Garjon,2013;1)

Dari perpaduan dua gambar diatas tercipta beberapa sketsa yang menggambarkan sosok Raden Yudhistira dengan gerak tubuh yang berbeda yang nantinya akan dipilih salah satu sketsa untuk dijadikan karya *digital imaging*. Sketsa – sketsa tersebut diciptakan dengan menyesuaikan cirikhas Raden Yudhistira, dalam karya ini penulis mencoba menonjolkan cirikhas Raden Yudhistira, yaitu sosok yang sedang memegang senjata pusaka bernama Tombak Kyai Karawelang. Berikut adalah sketsa awal karya dengan judul Tombak Kyai Karawelang Raden Yudhistira.



Gambar 54: Alternatif Skesa Kasar
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari tiga buah sketsa yang tercipta, terpilih satu sketsa yang dalam penggambarannya lebih sesuai dengan sosok Raden Yudhistira. Dalam sketsa tersebut digambarkan sosok Raden Yudhistira yang sedang dalam posisi berdiri menggunakan dua lututnya sebagai tumpuan dengan tangan yang sedang menghormati pusaka ditangan kanannya serta tetap menampilkan kesan kebijaksanaan dengan menggambarkan wajah murah senyum. Dalam sketsa tersebut digambarkan Raden Yudhistira sedang memegang salah satu senjata andalannya yang berupa tombak, tombak tersebut bernama Tombak Kyai Karawelang. Berikut sketsa terpilih dari karya Tombak Kyai Karawelang Raden Yudhistira.



Gambar 55: Sketsa Terpilih
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari sketsa kasar diatas tercipta sketsa *outline* yang merupakan tahap selanjutnya setelah menggambar sketsa kasar. Berikut adalah sketsa *outline* dari karya yang berjudul Payung Kyai Tunggul Naga Yudhistira.



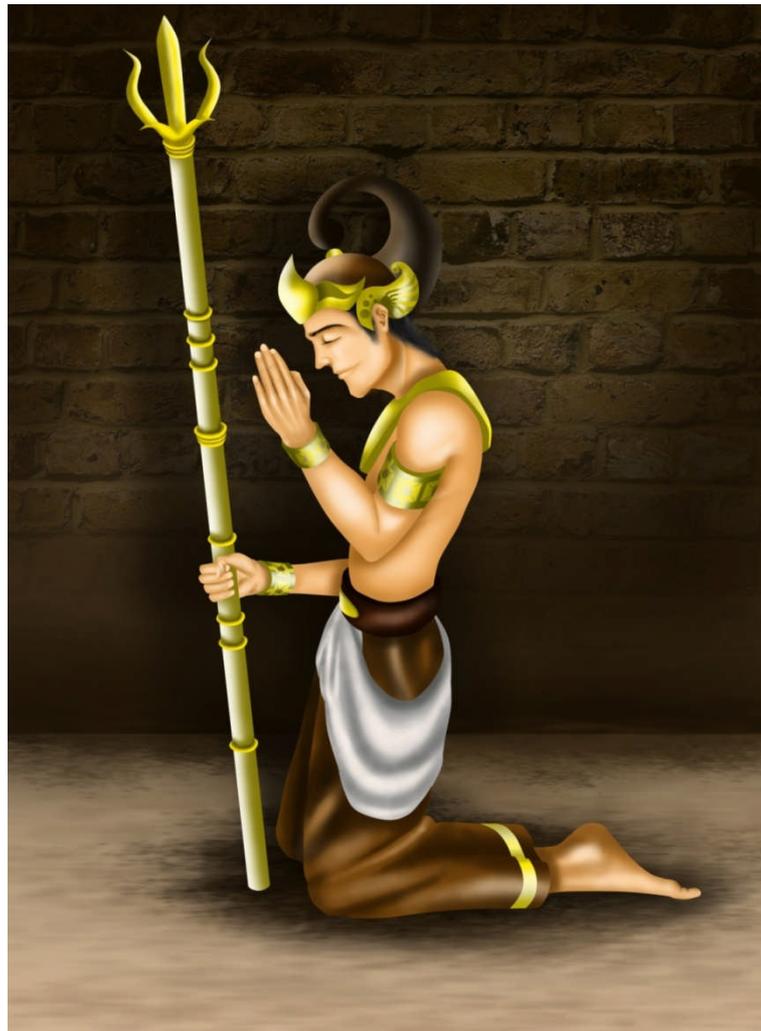
Gambar 56: Sketsa *outline* karya Tombak Kyai Karawelang Raden Yudhistira
Sumber: Dokumen Pribadi

Proses *coloring* atau pewarnaan pada karya ini juga sama dengan karya – karya sebelumnya yang banyak memakai warna coklat kulit sawo matang, dan penggunaan warna emas pada aksesorisnya. Dalam karya ini tombak yang dipegang oleh Raden Yudhistira berwarna hijau pada tongkatnya dan emas mengkilap pada pisau tombaknya. Berikut adalah hasil awal dari karya tersebut.



Gambar 57: Hasil awal Tombak Kyai Karawelang Raden Yudhistira
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah mendapat masukan - masukan, terdapat beberapa perbaikan pada bagian – bagian tertentu, diantaranya perbaikan pada mata tombak, dalam hasil awal karya tersebut terlihat kesalahan dalam menggambar trisula, perbaikan lainnya yaitu pada alis dan bulu mata, dengan menambah goresan *brush* yang lebih detail sehingga alis dan bulu mata tampak seperti nyata atau lebih *realis*. Pada *background* yang semula Raden Yudhistira berada pada hamparan tanah, setelah ada masukan *background* berubah menjadi ruangan dengan dinding batu bata. Berikut adalah hasil akhir karya yang berjudul Yudhistira dan sang Kyai Karawelang.



Gambar 58: Tombak Kyai Karawelang Raden Yudhistira
Print on paper, 144 dpi, 83 cm x 118 cm, 2016

Karya dengan judul Yudhistira dan sang Kyai Karawelang ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0. Karya tersebut merupakan penggambaran tokoh Yudhistira yang sedang memegang salah satu pusakanya yang berupa tombak, dan tombak tersebut bernama Payung Kyai Karawelang. Pada karya tersebut terlihat posisi Raden Yudhistira yang sedang berlutut dengan memegang pusaka tombaknya, tombak tersebut berwarna hijau mengkilap pada bagian badan tombak, dan ujung tombak

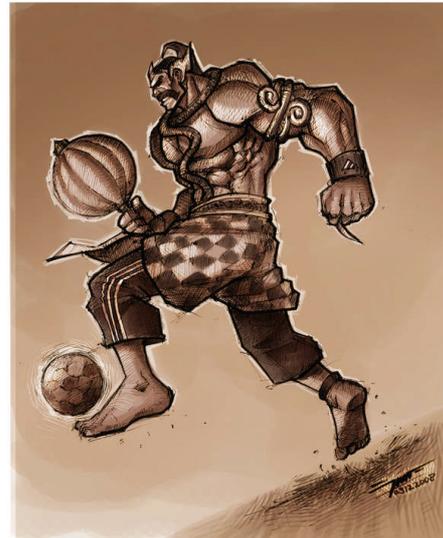
yang tajam berwarna emas yang mengkilap, ujung tombak tersebut berbentuk trisula yang berarti ada tiga mata tombak yang tajam. Penggambaran Raden Yudhistira ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Yudhistira khas jawa, yaitu Raden Yudhistira yaitu menggunakan busana yang sederhana, yaitu irah – irahan gelung keling, sumping prabangayun serta memakai kain bokong banyakan, bermata liyepan,, berhidung walimiring dengan mulut berbentuk salitan tanpa kumis.

Background dalam karya ini digambarkan Raden Yudhistira sedang berada didalam ruangan dengan dinding batu bata dan hanya beralaskan tanah, serta digambarkan dalam tempat ini bernuansa sepi.

8. Bima Perkasa



Gambar 59: Wayang Kulit Yudhistira
Sumber: (Syahban, 2011;146)



Gambar 60: Bima
Sumber: (<http://img01.deviantart.net>)

Dari perpaduan dua gambar diatas tercipta beberapa sketsa yang menggambarkan sosok Raden Bima dengan gerak tubuh yang berbeda yang nantinya akan dipilih salah satu sketsa untuk dijadikan karya *digital imaging*. Sketsa – sketsa tersebut diciptakan dengan menyesuaikan cirikhas Raden Bima, dalam karya ini penulis mencoba menonjolkan cirikhas Raden Bima, yaitu sosok yang berbadan kekar, dan menonjolkan kuku Pancanaka yang dimiliki oleh Raden Bima, serta senjata andalan Raden Bima yaitu Gada Rujakpolo. Berikut adalah beberapa sketsa kasar dari karya yang berjudul Bima Perkasa.



Gambar 61: Alternatif Skesa Kasar
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari tiga buah sketsa yang tercipta, terpilih satu sketsa yang dalam penggambarannya lebih sesuai dengan sosok Raden Bima. Dalam sketsa tersebut digambarkan sosok Raden Werkudara atau yang biasa dikenal dengan Bima yang sedang dalam posisi berdiri dan terlihat dari samping, dengan membawa sebuah gada yang merupakan salah satu senjata andalannya, gada tersebut bernama Gada Rujakpolo, gada tersebut memiliki bentuk seperti buah labu. Dalam sketsa tersebut digambarkan Raden Werkudara memiliki wajah yang sangar, seperti sedang marah dan memiliki tubuh dan otot yang sangat kuat dan juga berbadan besar. Berikut adalah sketsa terpilih dari karya Bima Perkasa.



Gambar 62: Sketsa Terpilih
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari sketsa kasar diatas tercipta sketsa *outline* yang merupakan tahap selanjutnya setelah menggambar sketsa kasar. Berikut adalah sketsa *outline* dari karya yang berjudul Bima Perkasa.



Gambar 63: *Outline* karya Bima Perkasa
Sumber: dokumen pribadi

Proses *coloring* atau pewarnaan pada karya ini sedikit lebih rumit dibandingkan karya – karya sebelumnya, hal ini dikarenakan desain sketsa tubuh bima sangat besar dan berotot, pada bagian yang berotot itulah proses pewarnaan harus teliti dan hati-hati. Dalam karya ini gada yang dipegang oleh Raden Werkudara berwarna emas mengkilap, aksesoris yang menempel pada tubuh Bima juga berwarna emas, sedangkan warna kulitnya berwarna coklat sawo matang. Berikut adalah hasil awal dari karya tersebut.



Gambar 64: Karya awal Bima Perkasa

Sumber: dokumen pribadi

Setelah mendapat masukan - masukan, terdapat beberapa perbaikan pada bagian - bagian tertentu, diantaranya perbaikan bentuk gada menjadi lebih besar dan lebih mirip buah labu, dan perbaikan pada bagian - bagian yang berambut seperti alis, rambut kepala dan rambut jambangnya. Perbaikan lainnya terdapat pada bagian ikat pinggang dan motif pada gelang yang dipakai oleh Raden Werkudara. Pada bagian mata dan pipi Raden Bima juga terdapat perbaikan yakni menambah warna gelap pada sekitar mata dan pipi dengan tujuan agar mata Raden Bima terlihat lebih tajam tatapannya serta terlihatnya dimensi bentuk mata dan bentuk pipi Raden Bima atau Raden Werkudara. Berikut adalah hasil akhir dari karya tersebut.



Gambar 65: Hasil akhir karya Bima Perkasa
Print on paper, 144 dpi, 83 cm x 118 cm, 2016

Karya ini berjudul Bima Perkasa yang diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0. Karya tersebut merupakan penggambaran tokoh Bima, dalam karya tersebut Bima digambarkan dengan sosok berwajah seram, mempunyai bulu dada, berlengan kuat, berbadan besar, mempunyai jenggot dan jambang. Bima dalam karya tersebut seolah-olah sedang menghadapi bahaya dan siap untuk bertarung.

Bima digambarkan dengan figur yang sedang berdiri dengan badannya yang sangat besar dan kuat serta tangan yang besar, dada yang besar dan berotot, dalam karya ini digambarkan tangan kanan Raden Bima yang sedang memegang senjatanya berupa gada, gada tersebut merupakan salah satu senjata andalan milik Bima, gada itu bernama gada Rujakpolo, gada yang dipegang Raden Bima memiliki bentuk seperti buah labu yang besar, dan berwarna emas mengkilap.

Mata Raden Bima pada karya ini terlihat seakan – akan sedang melihat musuh yang akan dihadapi Raden Bima dengan tatapan yang sangat tajam, karena Raden Bima memang dikenal mempunyai tatapan yang sangat tajam. Pada ibu jari tangan bima terdapat kuku yang tumbuh panjang, sangat tajam seperti pisau, dan kuat seperti tulang, kuku itu dipakai oleh bima sebagai senjata dalam melawan musuh, kuku itu bernama kuku Pancanaka. Penggambaran Raden Bima ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Bima khas Jawa, yaitu dengan busananya meliputi irah – irahan gelung sapit urang / minangkara, sumping pudhak sinupet, / pandhan binethot, pupuk jaroting asem (terdapat diatas kening), kelat bahu dan gelang tangan candrakirana, tidak menggunakan celana, tetapi kain jangkahan koncabayu bermotif poleng bang bintulu aji, ia memiliki wok, jenggot, dan simbar dhadha, warna wajahnya hitam atau emas, bentuk jarinya kuku pancanaka, posisi kakinya jangkah, kuku ibu jari tangannya panjang dan tajam bernama kuku pancanaka

Background dalam karya tersebut digambarkan Bima berada di lembah yang memiliki banyak tebing dan bebatuan yang menjulang tinggi, dan matahari yang sedang terbenam sehingga menambah kesan seram dan dramatis pada karya tersebut.

9. Raut Wajah sang Werkudara



Gambar 66: Wayang Kulit Bima
Sumber: (Syahban, 2011;146)



Gambar 67: Bima
Sumber: (id.pinterest.com)

Dari perpaduan dua gambar diatas tercipta beberapa sketsa yang menggambarkan sosok Raden Bima dengan gerak tubuh yang berbeda yang nantinya akan dipilih salah satu sketsa untuk dijadikan karya *digital imaging*. Sketsa – sketsa tersebut diciptakan dengan menyesuaikan cirikhas Raden Bima, dalam karya ini penulis mencoba menonjolkan cirikhas Raden Bima, yaitu sosok yang mempunyai wajah paling sangar dan terlihat menakutkan sehingga membuat musuh dari Raden Bima takut untuk menatapnya. Berikut adalah beberapa sketsa kasar dari karya yang berjudul Raut Wajah Sang Werkudara.



Gambar 68: Alternatif Skesa Kasar
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari tiga buah sketsa yang tercipta, terpilih satu sketsa yang dalam penggambarannya lebih sesuai dengan sosok Raden Bima. Dalam sketsa tersebut digambarkan sosok Raden Werkudara atau yang biasa dikenal dengan Raden Bima sedang dalam posisi berdiri dengan menunjukkan raut wajahnya yang sangar, sketsa ini diciptakan dengan tujuan untuk memperlihatkan salah satu ciri – ciri Raden Bima, ciri – ciri tersebut yaitu Bima memiliki wajah paling seram diantara saudara Pandawa lainnya.. Berikut adalah sketsa terpilih dari karya yang berjudul Raut Wajah Sang Werkudara.



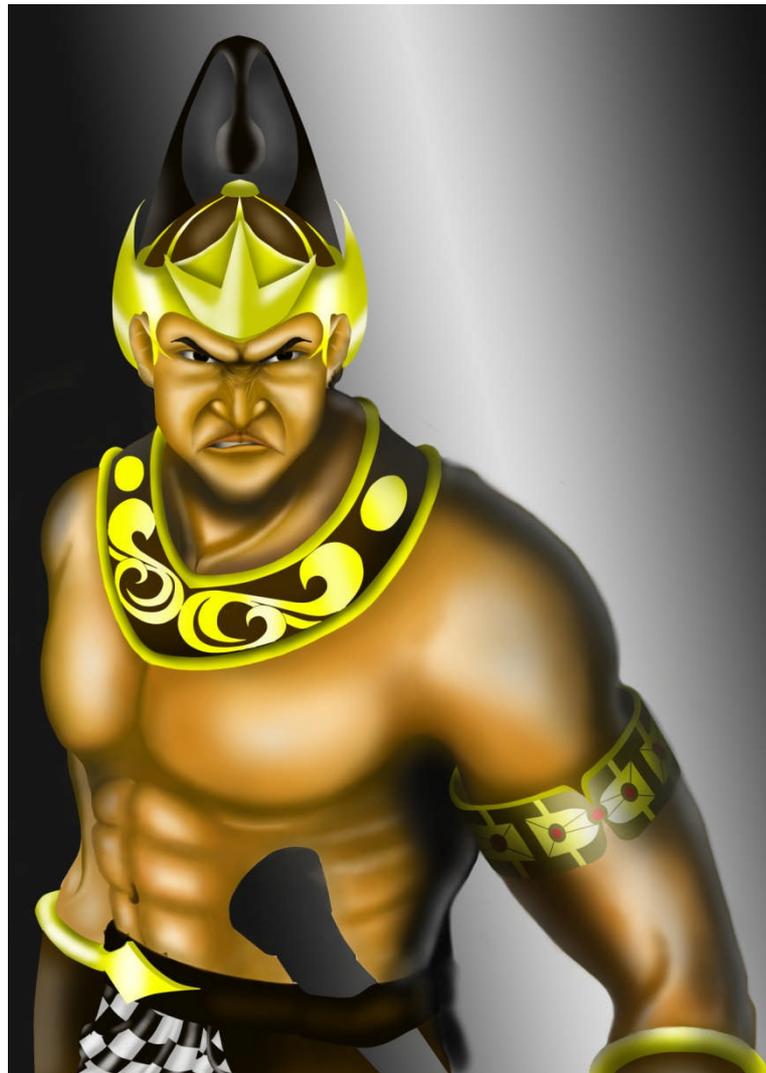
Gambar 69: Sketsa Terpilih
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari sketsa kasar diatas tercipta sketsa *outline* yang merupakan tahap selanjutnya setelah menggambar sketsa kasar. Berikut adalah sketsa *outline* dari karya yang berjudul Raut Wajah Sang Werkudara.



Gambar 70: Sketsa *Outline* Bima Perkasa
Sumber: Dokumen Pribadi

Langkah selanjutnya yaitu proses pewarnaan atau *coloring*, pada karya ini badan bima diberi warna coklat sawo matang, sama seperti warna kulit pada karya sebelum – sebelumnya, aksesoris yang menempel pada badan Bima pun sama seperti pada karya sebelumnya, yaitu berwarna emas mengkilap. Berikut adalah hasil awal dari karya tersebut setelah proses pewarnaan.



Gambar 71: Hasil Awal Karya Bima Perkasa
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah mendapat masukan - masukan, terdapat beberapa perbaikan pada bagian – bagian tertentu, diantaranya perbaikan pada alis mata, perbaikan pada bagian rambut karena sejatinya Raden Bima memiliki rambut jambang dan kumis pada wajahnya, dan juga Raden Bima tidak memegang pedang maka gambar pedang yang terletak pada bagian perut dihapus. Berikut adalah hasil akhir dari karya tersebut.



Gambar 72: Raut Wajah Sang Werkudara
Print on paper, 144 dpi, 83 cm x 118 cm, 2017

Karya dengan judul Kemarahan sang Bima ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0. Karya tersebut merupakan penggambaran tokoh Bima yang memiliki wajah menakutkan, sangar dan berkesan seperti seseorang yang kejam, walaupun seperti

itu, tokoh Bima sendiri sebenarnya memiliki sifat yang baik hati, tidak suka terhadap kejahatan, suka menolong, patuh dan sangat jujur terhadap semua orang. Penggambaran Raden Bima ini tidak lupa disesuaikan dengan ciri – ciri wayang kulit Raden Bima khas jawa, dengan busananya meliputi irah – irahan gelang sapit urang / minangkara, sumping pudhak sinupet, / pandhan binethot, pupuk jaroting asem (terdapat diatas kening), kelat bahu dan gelang tangan candrakirana, tidak menggunakan celana, tetapi kain jangkahan koncabayu bermotif poleng bang bintulu aji, ia memiliki wok, jenggot, dan simbar dhadha, warna wajahnya hitam atau emas.

Background dalam karya ini hanya digambarkan dengan gradasi warna antara warna hitam dan putih, hal ini bertujuan untuk memberi kesan dramatis pada karya ini mengingat gambar Raden Bima pada karya ini terlihat sedang marah dengan menunjukkan wajahnya yang sangar.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada tiap bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penciptaan karya seni lukis dengan menggunakan teknik *digital imaging* berupa karakter fantasi tokoh Pandawa tersebut dilakukan secara manual dan digital, mulai dari *sketching* yang dikerjakan secara manual, dan *inking, coloring, detailing, dan finishing* yang dikerjakan secara digital dengan menggunakan *software Photoshop Cs 5*, dan dibuat dengan ukuran 83 cm x 118 cm dengan resolusi 144 dpi yang lalu dicetak pada media kertas ivory berukuran A0, kemudian dibingkai dengan menggunakan bingkai poster.
2. Tema dari penciptaan karya *digital imaging* ini adalah tokoh Pandawa lalu diimplementasikan kedalam karakter fantasi dengan menjadikan gambar wayang kulit khas Jawa sebagai acuan dan dibuat dengan konsep menampilkan cirikhas dari masing – masing tokoh Pandawa dengan tujuan untuk mendeskripsikan cirikhas masing – masing tokoh Pandawa serta mendeskripsikan proses pembuatan digital imaging dengan menggunakan wayang kulit sebagai acuan penciptaan karakter tokoh Pandawa berupa gambar digital 2D. Pandawa sendiri merupakan nama dari putra Pandhudewata yang terdiri lima lelaki bersaudara yakni Raden Yudhistira, Raden Bima, Raden Arjuna, Raden Nakula

dan Raden Sadewa, dari kelima tokoh Pandawa tersebut memiliki cirikhas yang berbeda – beda, mulai dari senjata pusaka dan ajian yang digunakan, sifat dan watak yang tentunya berbeda dan juga postur tubuh dari mereka berlima yang berbeda – beda

B. Saran

1. Karakter – karakter dalam karya ini dapat dikembangkan menjadi karakter dalam sebuah komik grafis atau komik *motion*.
2. Karakter – karakter dalam karya ini juga dapat dikembangkan menjadi karakter dalam sebuah *game* baik itu *game* strategi, RPG (*Role-Playing Game*) atau *action game*.

Daftar Pustaka

Buku:

- Hendratman, Hendi. 2015. *Computer Graphic Design* (edisi revisi ke dua). Bandung: Informatika Bandung.
- Rosmawati, Deka Anjar. 2012. *Digital Painting & Desain Karakter dengan Adobe Photoshop*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Sugianto, Mikael 2011. *Adobe Photoshop CS5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sony Kartika, Darsono. 2004. *Seni Rupa Modern* Bandung: Rekayasa Sains.
- Susanto, Mike. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta dan Bali: Dicti Art Lab dan Djagad Art House.
- Susilamadya, Sumanto. 2014. *Mari Mengenal Wayang Jilid 1*. Yogyakarta: Adi Wacana.
- Yasasusastra, Joko Syahban 2011. *Mengenal Tokoh Pewayangan, Biografi, Bentuk dan Perwatakannya*. Yogyakarta: Pustaka Mahardika.

Internet

- <http://deviantart.net>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2017.
- <http://geocities.ws/>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2017.
- <http://kbbi.co.id/>. Diakses pada tanggal 22 November 2016.
- <http://more-sky.com>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2017.
- <http://pgsdtik.blogspot.co.id>. Diakses pada tanggal 16 Februari 2017.
- <http://photobucket.com>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2017.
- <http://pinterest.com>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2017.
- <http://rifqirasyad.blogspot.co.id>. Diakses pada tanggal 18 Oktober 2016.
- <http://wayang.files.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2017.

LAMPIRAN

Gambar Acuan



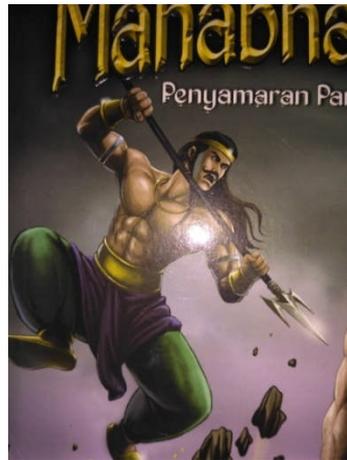
Praboe Joedistira énggal amawas Kalimaesada.



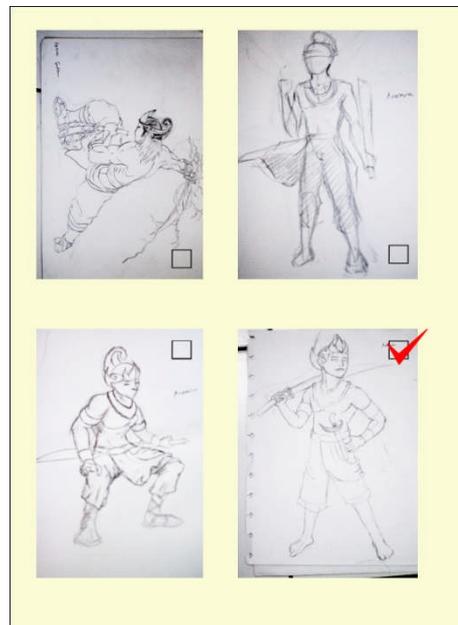
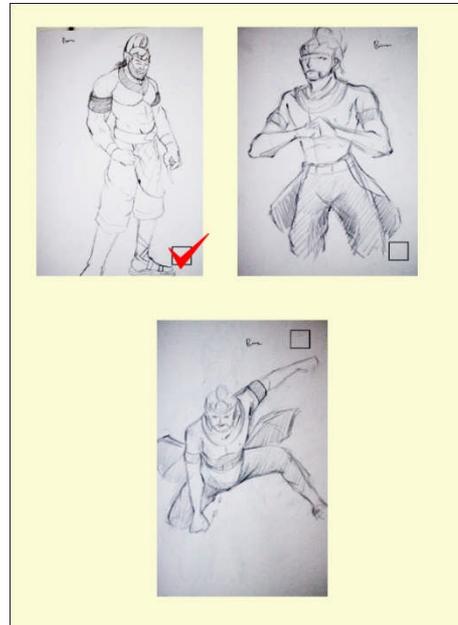
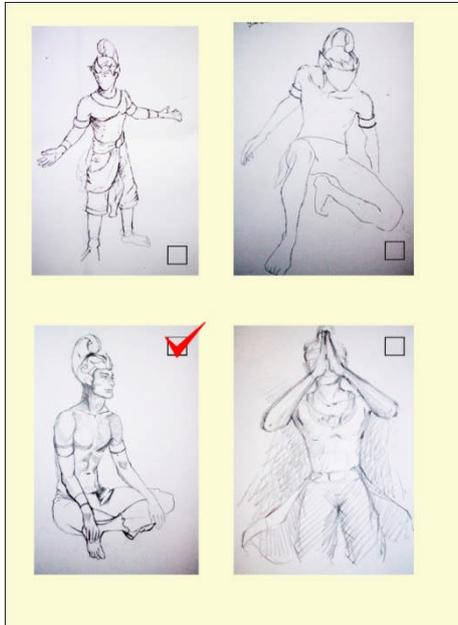


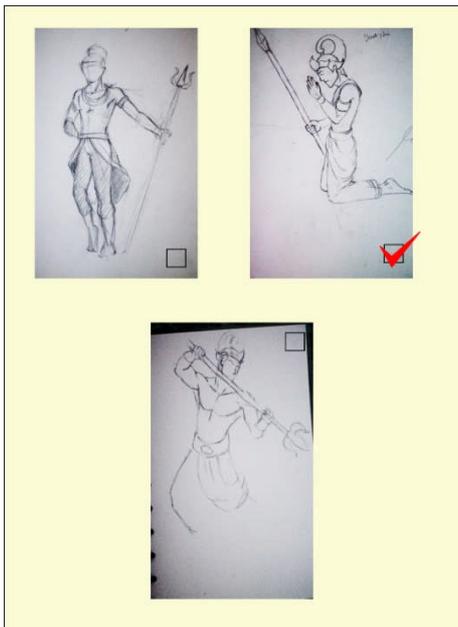
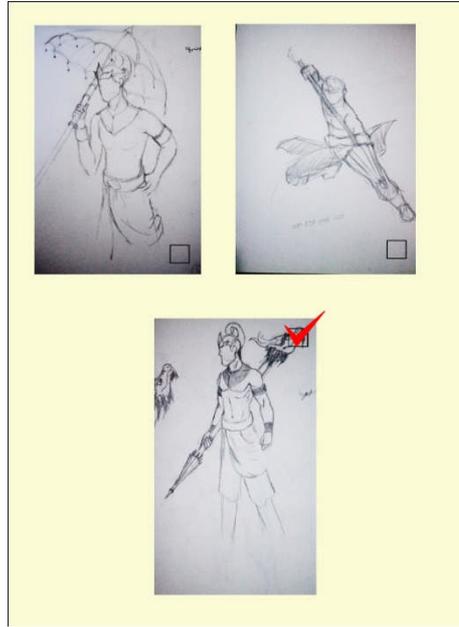


Praboe Joedistira énggal amawas Kalimaoesada.



Alternatif Sketsa







Proses manual pembuatan alternatif sketsa



Proses Digital (Outline, detailing, finishing)



Contoh Hasil Akhir Digital Imaging

