

Eksplorasi Cerita Rajapala Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis Komik Digital

Made Aryandika¹, I Wayan Gulendra², I Wayan Mudana³

Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia.

E-mail : madearyandika36@gmail.com

Cerita Rajapala merupakan simbol dari percintaan dan perkawinan eskapis antara manusia dan bidadari. Pesan yang bisa dipetik dari cerita atau karya sastra ini adalah “janganlah mencari kenikmatan dengan cara akal bulus atau sifat akompli seperti I Raja Pala terhadap bidadari Ken Sulasih”. Oleh karena itu penulis menjadi terinspirasi untuk melakukan penulisan dan perwujudan yang berjudul “Eksplorasi Cerita Rajapala Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis Komik Digital”. Setelahnya dengan menelaah pesan dan makna cerita Rajapala, penulis terinspirasi untuk membuat alur cerita dengan gaya perwujudan penulis yang mereka ulang cerita Rajapala dengan didasarkan pada pendekatan teori buku “Membuat Komik”, Scott McCloud. Tak lupa juga penulis menggunakan Elemen-elemen seni lukis komik digital agar dalam upaya penciptaan dapat berjalan dengan baik. Oleh karena penciptaan komik digital penulis menggunakan metode penciptaan karya seni Lukis komik digital beberapa tahapan yakni eksplorasi, eksperimen, dan pembentukan sehingga dapat terciptanya karya seni komik digital. Penciptaan komik digital Rajapala merupakan upaya dalam mengeksplorasi cerita Rajapala.

Kata Kunci : *cerita Rajapala, penciptaan, karya seni Lukis komik digital.*

Exploration Of The Rajapala Story As Inspiration In The Creation Of Digital Comic Art

Rajapala's story is a symbol of the love and escaptic marriage between man and angel. The message that can be gleaned from this story or literary work is "do not seek pleasure by means of bulus wit or akompli nature like I King pala against the angel Ken Sulasih". Therefore the author became inspired to do the writing and embodiment entitled "Exploration Rajapala Story As Inspiration In The Creation Of Digital Comic Painting". Afterwards by examining the message and meaning of Rajapala's story, the author was inspired to create a storyline with the embodiment style of the author that they re-authored rajapala story based on the theoretical approach of the book "Making Comics", Scott McCloud. Not to forget also the author uses elements of digital comic painting so that in the creation effort can run well. Therefore, the creation of digital comics writers use the method of creation of digital comic painting works, namely exploration, experimentation, and formation so that digital comic art can be created. The creation of rajapala digital comics is an attempt to explore of Rajapala's story.

Keywords: *Rajapala's story, creation, digital comic painting artwork.*

Proses review: 1 -20 Maret 2022, dinyatakan lolos: 23 Maret 2022

PENDAHULUAN

Seni merupakan suatu bentuk ekspresi seniman terhadap sifat-sifat kreatif, emosional, individual dan universal. Dengan adanya salah satu sifat seni yaitu kreatif, maka seni dalam hal ini mencakup sebuah kemampuan yang dimiliki untuk menghasilkan kreasi-kreasi baru. Seni juga merupakan suatu elemen penting untuk menciptakan suatu peradaban menjadi lebih berkembang. Karena seni berasal dari sebuah hasil pencarian terhadap fenomena-fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, maka karya seni juga banyak ragamnya. Hal tersebut tidak terlepas dari potensi dari pengaruh dalam membangun potensi social budaya tempat seni itu diciptakan.

Dalam penulisan ini penulis berkesempatan untuk melakukan riset dalam program MBKM di Museum Rudana dan *Rudana Fine Art Gallery* (Galeri Seni Rupa Rudana). Program MBKM adalah adalah program yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan sebagai upaya mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan agar menjadi bekal memasuki dunia kerja. Dalam hal ini Merdeka belajar adalah suatu kebijakan tentang memberikan kebebasan dan otonomi kepada lembaga pendidikan, dan merdeka dari birokratisasi. Museum Rudana adalah museum seni rupa yang terletak di Ubud, Gianyar, Bali yang digunakan untuk memamerkan dan mempublikasikan karya seni berupa lukisan dan patung karya seniman Bali. Diantara karya seni yang dipamerkan adalah karya dari para maestro seni yang sudah almarhum misalnya I Gusti Nyoman Lempad, Nyoman Gunarsa dan Made Wianta. Di samping itu terdapat pula seniman-seniman kondang/maestro dari luar Bali, yang sudah almarhum Pula, misalnya Abdul Aziz, Affandi, dan Basuki Abdullah, maupun seniman-seniman besar yang masih hidup seperti: Srihadi Soedarsono, Sunaryo Sutono, serta seniman-seniman asing yang tinggal di Bali seperti almarhum Antonio Mario Blanco, dan Arie Smit serta yang lainnya. Sebagai sebuah museum seni rupa, Museum Rudana didirikan oleh pasangan suami istri kolektor seni lukis dan patung yakni Nyoman Rudana bersama istrinya Ni Olastini.

Dalam proses melakukan riset penulisan, penulis terinspirasi untuk melakukan sebuah penulisan dan penciptaan yang mengangkat sebuah tema cerita rakyat Rajapala yang didapat pada saat melihat karya lukisan Abdul Aziz yang berjudul Rajapala, lukisan Rajapala yang dikoleksi dan dipamerkan museum Rudana bukan hanya karya Abdul Aziz saja, namun ada seniman lain seperti Ida Bagus Rai yang memiliki tema yang sama. Karena dengan melihat dan menganalisa lukisan yang bertema Rajapala membuat penulis terinspirasi untuk memilih tema tersebut, Cerita Rajapala banyak dijumpai dalam sebuah geguritan yang telah lama diyakini masyarakat Bali. Geguritan Rajapala adalah tentang kisah hidup seorang pemuda bernama Rajapala yang mempunyai istri bidadari bernama Ken Sulasih dan dari pernikahannya dikaruniai seorang anak bernama I Durma. Oleh karena terdapat sebuah kasus/masalah dalam cerita Rajapala, karena cerita Rajapala memuat banyak pesan seperti: cinta, ikhlasan, karma dan cerita Rajapala termuat juga nilai dan norma kehidupan masyarakat, oleh karena itu penulis mencoba mengkaitkan dengan fenomena-fenomena masa kini. Sehingga dapat menyampaikan makna filosofis yang terdapat dalam cerita Rajapala dalam kehidupan masa kini.

Di dalam kehidupan masyarakat Bali dewasa ini, sering dijumpai beberapa fenomena sosial yang menimbulkan suatu permasalahan. Dalam hal ini penulis mencoba membahas salah satu dari permasalahan masyarakat Bali yaitu tentang hubungan percintaan yang memandang catur warna atau strata sosial. Catur warna adalah suatu sistem yang membagi masyarakat menjadi beberapa golongan, dan biasanya sistem ini dijalankan dengan melihat garis darah/keturunan masyarakat. Penggolongan-penggolongan seperti ini bisa terjadi dalam setiap kegiatan kehidupan masyarakat.

Sering kali secara tidak disadari dimasyarakat umum diluar Bali, permasalahannya serupa dengan permasalahan masyarakat Bali, namun yang membedakan penggolongan tersebut berdasar pada kekayaan, suku atau ras atau berdasar pada jabatan dan pangkat seseorang. Fenomena tersebut juga secara tidak langsung dialami oleh penulis karena fenomena menjadi melekat dalam kehidupan masyarakat sekarang. Memandang menggejalanya fenomena di atas penulis pun menjadi tergerak untuk melakukan penciptaan karya lukisnya dengan tema yang terinspirasi Rajapala dengan tujuan untuk memberikan *cerminan visual kritis* terhadap apa yang terjadi sekarang ini.

Dalam perwujudan penulis melalui proses berpikir dan bereksperimen tentang bagaimana cara menggaitkan sebuah permasalahan fenomena masa kini yang diangkat dari pemahaman terhadap cerita Rajapala. Dalam hal ini penulis ingin melakukan proses penciptaan yang berorientasi pada media, simbol, teknik dan pola artistik yang dimiliki oleh penulis untuk mencoba memvisualkan cerita Rajapala yang memiliki pesan moral yang ingin dituju dalam penulisan dan penciptaan. Setelah melalui pendalaman dan perenungan dalam proses visualisasi cerita Rajapala, akhirnya penulis memutuskan menggunakan Teknik digital yang diperoleh dari kegiatan acara dan bimbingan narasumber program magang di museum Rudana.

Secara umum komik digital sering dipahami sebagai sebuah cerita bergambar, berupa garis grafis, yang sifatnya cenderung mudah dicerna (karena menghilangkan detail serta menyederhanakan anatomi) dan kadang lucu (bersifat kartun atau karikatural). Dulu, komik analog bisa juga ditemukan di majalah dan surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Kini, karena semakin jarang penerbitan media analog, komik pun muncul di media digital (bukan di media analog berupa buku komik) di media sosial, layar computer atau di layar telepon mobile. Dalam penulisan ini komik digital dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita Rajapala secara digital.

Hal tersebut merupakan uraian sepiantas tentang pengetahuan yang diperoleh dari proyek magang yang dilaksanakan di museum Rudana, baik filosofi, tema maupun *style* atau Teknik digital sebagai hasil transfer pengetahuan dari data sumber mitra kepada penulis di museum Rudana yaitu keterampilan teknik digital dalam proses penciptaan.

TINJAUAN PUSTAKA

Gambaran Umum Mitra

Museum Rudana didirikan oleh Nyoman Rudana dan istrinya, Wayan Olasthini Rudana. Hal ini

tidak lain merupakan bukti cinta kedua pasangan ini terhadap budaya dan seni Indonesia. Uniknyanya, di Indonesia, umumnya museum-museum seni terbesar didirikan dengan upaya mandiri. Sejarah Museum Rudana dimulaidengan awal yang rendah hati. Dengan berbekal hobi untuk menikmati karya seni Bali, Nyoman Rudana bersemangat untuk mengumpulkan karya-karya seni rupa dari seniman lokal, baik dari Bali maupun dari luar Bali. Teman dan kerabat Nyoman Rudana akan datang ke kediamannya yang menampung karya seni. Beberapa tamu, terutama wisatawan mancanegara berkunjung untuk menikmati karya seni dan yang lainnya berupaya untuk membeli.

Pemicu lain yang mendorong tekadnya untuk membuka galeri seni pertamanya sekitar empat dekade yang lalu, tepatnya pada tahun 1974, bahwa banyak seniman yang mulai berdatangan kepadanya untuk memintanya menjual karya mereka. Akhirnya, berkat usahanya dalam mempromosikan seni, keterampilan manajerial menjalankan galeri, dan kegigihannya dalam memilih karya-karya seniman, ketenaran galerinya mulai menjaditenar di kalangan wisatawan pada tahun 70-an. Setelah masuknya pengunjung ke Bali pada era boom pariwisata dari 70-an, kedua pasangan Nyoman Rudana dan Wayan Olasthini mulai sangat prihatin menyaksikan berpindahnya seni Bali langka menjadi milik pribadi atau untuk koleksi di galeri-galeri dan museum-museum di luar negeri, termasuk Eropa. Kesadaran kedua pasangan Nyoman Rudana dan Wayan Olasthini akan pentingnya mempertahankan seni berakar dalam rasa hormat mereka pada keyakinan leluhur.

Dengan demikian mereka pun berada di sebuah persimpangan kontradiktif antara mempromosikan karya-karya seni melalui galeri dengan panggilan hati untuk melestarikan warisan tak ternilai dari karya-karya besar maestro seni yang beredar. Dilema pasangan Rudana perlahan-lahan mulai teratasi, kala mereka bersepakat mulai mengumpulkan koleksi karya seni langka, dan ketika mereka mulai berkenalan dengan kenalan seniman dari pulau-pulau lain. Misalnya pulau Jawa, Sumatera dan Kalimantan. Ketika mulai sadar pentingnya mempertahankan karya-karya yang bernilai historis untuk Bali dan Indonesia. Tercetuslah gagasan untuk mendirikan sebuah museum. Setelah lebih dari dua dekade berupaya terus-menerus untuk mengumpulkan dan menyimpan karya seni berharga, mereka berkesimpulan bahwa waktunya sudah tiba untuk mempertahankan, menyimpan dan mengembangkan seni rupa langka di negara ini.

Akhirnya, secara resmi Nyoman Rudana membuka

Museum Rudana di 1995. Pembukaan museum ini juga sejalan dengan peringatan 50 tahun kemerdekaan Indonesia. Museum Rudana berusaha untuk mempromosikan tempat ini sebagai pusat pendidikan di mana pengunjung dapat memperoleh pengetahuan tentang berbagai aspek seni tradisional dan modern. Melalui berbagai program seni seperti workshop seni rupa, kompetisi seni dan kegiatan lainnya, pengunjung dapat menjadi peserta aktif dalam menghargai kekayaan seni rupa Indonesia. Museum Rudana dalam perjalanan memiliki struktur denah tata letak bangunan museum dan gallery, struktur kepemilikan dalam museum dan struktur organisasi.

Sejarah visual dari seni Barat dari periode pra renesans dengan periode kontemporer, orang tersebut dapat melihat kemegahan Musee de Louvre atau Musee D'Orsay di Paris, Museum of Modern Art (MOMA) di New York, atau Museum Nasional seni di Sydney. Namun, pecinta seni yang ingin mempelajari sejarah seni rupa Bali dan Indonesia bisa pergi ke Museum Rudana untuk mengagumi koleksi seni rupa - yang juga menjadi bagian warisan Asia Tenggara, jika tidak, dunia. Adapun beberapa karya penting yang dikoleksi di antara lain adalah sebagai berikut: *Kematian Dursasana* (Anak Agung Gede Meregge), *Rencana Penyerangan Ke Alengka* (I Dewa Nyoman Tjita), *Sita Melabuh Gni* (Wayan Lantir), *Kematian Kumbakarna* (I Ketut Budiana), *Babak Cerita Ramayana* (I Dewa Ketut Ding), *Pengintaian Surpanaka* (Ida Bagus Made Nadera), *Pemuteran Mandara Giri* (I Nyoman Sumantra), *Ratih Ditelan Kala Rau* (I Gusti Ketut Kobot), *Pertempuran Melawan Indrajit* (I Nyoman Sumantra), *Pertarungan Arjuna Melawan Siwa* (Ida Bagus Made), *Barong Landung* (Ida Bagus Made Wija), *Raja Pandu Dikutuk Oleh Kijang Brahmana* (I Nyoman Sumantra).

Tentang Eksplorasi

Secara umum eksplorasi merupakan proses pencarian atau penjelajahan yang bertujuan untuk menemukan sesuatu. Eksplorasi menjadi sebuah kegiatan dalam berkesenian, pemikiran tersebut selalu menjadi alasan untuk mendapatkan kepuasan batin seorang seniman dalam menuangkan ide ke dalam bentuk karya seni. Dalam ruang lingkup seni rupa pengolahan

material, media, gagasan ataupun ide menjadi kegiatan eksplorasi untuk mendapatkan kemungkinan baru. Kegiatan eksplorasi juga dapat menimbulkan bentuk, gejala, ataupun hal-hal yang tak terduga yang dapat dieksplorasi kembali untuk mendapatkan sebuah karya seni yang unik (UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.2014:hal 2).

Tentang cerita Rajapala

Cerita rakyat yang merupakan nilai dan norma budaya yang diwariskan dalam bentuk cerita Rajapala. Adapun Rajapala menceritakan sebuah kisah seseorang yang bernama Rajapala yang berwajah tampan, yang berasal dari Wanakeling. Pekerjaan Rajapala adalah berburu. Pada saat berada dalam perburuan di tengah hutan, ia merasa kelelahan dan kehausan, sehingga timbulah keinginannya untuk mencari air. Dalam perjalanannya mencari mata air, Rajapala melewati sebuah asrama yang kosong, lalu ia berteduh di bawah pohon tigaron, disampingnya ada pancuran dengan air yang jernih, dikelilingi dengan pepohonan dan bunga-bunga yang harum. Pada saat menikmati keheningan, tiba-tiba terlihatnya tujuh orang bidadari (widyadhari) yang cantik-cantik, sedang asyik mandi di kolam.

Sang Rajapala mengintip dari celah-celah pohon pudak. Terkesima dengan kecantikan bidadari tersebut, terbersitlah keinginannya untuk mendapatkan seorang dari tujuh bidadari itu. Maka, timbullah niatnya, untuk mengambil baju bidadari itu. Lalu baju itu diambilnya menggunakan galah yang panjang. Karena baju itu lalu disembunyikannya, akhirnya seorang dari tujuh bidadari itu tidak dapat terbang kembali ke Kahyangan. Bidadari Kahyangan itu lalu bertanya kepada Rajapala, “Wahai laki-laki tampan, adakah tuan melihat baju saya, jika ada saya akan menukarnya, dengan mas permata yang indah”.

Rajapala menjawab, “Wahai engkau gadis cantik, yang menawan hati, bukan mas permata yang saya inginkan, tetapi seorang anak laki-laki, yang bijaksana, pengarang ulung, berwibawa dan kelak menjadi raja, dihormati rakyat, pandai, tampan, berbudi luhur dan kata-katanya menawan hati”.

Sang bidadari lalu memberi kepastian, “Wahai kakanda yang tampan, amat berat permintaan kakanda, walaupun demikian saya bersedia, tetapi hanya berputra seorang, setelah itu saya akan kembali ke Kendran (Kahyangan)”.

Setelah lama dalam ikatan perkawinan Rajapala

dengan Ken Sulasih di dalam hutan, hamillah Ken Sulasih. Ia memohon untuk hidup di tempat tinggal Rajapala di luar hutan, agar nantinya dapat merawat anak yang akan lahir dengan baik. Akhirnya mereka pulang ke Singapanjaron, dengan mulai hidup saling mencintai. Setelah kandungan berumur, lahirlah seorang anak laki yang tampan. Kelahirannya itu ditandai dengan sinar matahari yang redup, hujan gerimis, berpelangi, diselingi guntur, hujan bunga, puja dan doa dari angkasa, sloka, sruti, yang menyambut kelahiran putranya.

Dengan kelahiran putranya itu Rajapala sangat bahagia. Setelah berumur 3 (tiga) bulan, kelihatan ketampanan putranya, bagaikan arca mas. Semua orang ikut gembira, melihat ketampanan dan kewibawaan putranya, diandaikan bagaikan penjelmaan Dewa Asmara. Setelah berumur 7 (tujuh) oton, Ken Sulasih mohon pamit kepada Rajapala sesuai dengan perjanjiannya. Rajapala sedih ditinggal pergi oleh Ken Sulasih, mengingat anaknya masih kecil, akan hidup sengsara, karena kemiskinannya. Dengan kepergian Ken Sulasih, dengan cara membakar diri dan menghilang, ia hanya berpesan agar putranya diberi nama Durma. Ken Sulasih pulang ke Kahyangan dan Rajapala pergi bertapa kehutan.

Tentang Sebagai Seni Lukis Komik Digital

Menurut Scot McCloud seni Lukis adalah sekelompok gambar untuk menyampaikan informasi atau untuk melihat keindahan dari itu merepakan respons. Semua teks cerita dalam komik disusun rapi dan saling terkait antara gambar (karakter visual) dan kata-kata (karakter verbal). Gambar dalam komik didefinisikan sebagai gambar statis yang ditumpuk secara seri dan saling berhubungan antara gambar dan gambar lain untuk membentuk cerita. Seni adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kehendak kemewahan, kenikmatan, ataupun karena dorongan kebutuhan spiritual (Everyman Encyclopedia, 2002 : 354). Dalam penciptaan karya seni lukis komik digital, penulis mencoba mewujudkan sebuah ide/gagasan yang dimilikinya ke dalam sebuah media, berguna untuk kepuasan pribadi. Dari karya seni lukis komik digital ini penulis bisa mengekspresikan keunikan serta makna dari

cerita Rajapala.

Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya yang disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya (Soedarso. 2002 : 354). Dalam berkarya penulis akan membuat suatu karya yang mampu menyampaikan makna tertentu tentang cerita Rajapala. Untuk menjadikan karya menarik, penulis membuat sebuah karya dengan ide-ide yang unik untuk menarik perhatian orang yang menikmati atau melihat karya.

Penjelmaan rasa indah yang terkandung dalam jiwa manusia, dilahirkan dengan perantara alat-alat ke dalam bentuk yang dapat ditangkap oleh indera pendengar (seni suara), penglihatan (seni rupa), atau dilahirkan dengan perantara gerak (seni tari) (Hoeve, 1992 : 11).

Definisi akhir yang disepakati untuk koleksi komik digital adalah sebagai berikut merupakan sebuah Ruang lingkup koleksi ini mencakup item dengan karakteristik berikut:

- a) Item koleksi harus dipublikasikan dalam format digital.
- b) Item koleksi harus berisi gambar panel tunggal atau serangkaian gambar yang saling bergantung.
- c) Item koleksi harus memiliki jalur membaca semi-dipandu.1 Selain itu, item koleksi kemungkinan akan berisi yang berikut:
 - Bingkai yang terlihat
 - Simbol ikonik seperti balon kata

Huruf gaya tulisan tangan yang dapat menggunakan bentuk visualnya untuk mengkomunikasikan makna additional Item tidak harus :

- Murni gambar bergerak
- Murni audio (Jen Aggleton. 2019:396).

Elemen Elemen Komik Digital

Elemen – elemen dalam komik digital adalah sebuah bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi dan bagian pembentuknya dapat dipisah- pisah menjadi bagian yang lebih kecil (M.S Gumelar,2011:26). Dalam hal ini Elemen-elemen desain dalam komik digital, sebagai berikut:

- 1) *Space*, komik memerlukan space (ruang) seperti kertas, ruang dikanvas, ruang yang berada dalam suatu media digital dan media lainnya bila ada. Space atau ruang tertentu dibiarkan kosong pada panel tertentu agar pembaca merasakan “kelega’an”

dan arahan karakter melakukan sesuatu.

- 2) *Image*, dalam komik image biasanya gambar goresan tangan (hand drawing atau free hand).
- 3) *Teks* sebenarnya adalah image dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Dan simbol belum tentu sama antara satu bangsa dengan bangsa lainnya.
- 4) *Point & Dot Titik dan bintik* tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, ellipsis kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk- bentuk lainnya dalam ukuran kecil. Dot berbentuk lebih bulat kecil.
- 5) *Line*, garis sesungguhnya adalah gabungan dari beberapa garis yang ada pada komik digital.
- 6) *point* yang saling overlapping dan menyambung. Line tidak harus selalu lurus, garis lurus disebut dengan nama Straight Line, garis lengkung disebut dengan nama Curve Line.
- 7) *Shape* adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar.
- 8) *Form* adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X, Y dan Z atau dapat juga berupa panjang, lebar dan tinggi.
- 9) *Tone/Value (gradient, lighting & shading)* adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. Gradiasi, lighting, dan shading dapat pula dilakukan dengan cara arsir (render).
- 10) *Colour (Hue)* adalah hue (warna). Warna terbagi dari pembentukannya terbagi menjadi 3 kelompok besar yaitu:
 - a) *Light Color* warna cahaya terkadang sering disebut additive color, dihasilkan dari tiga cahaya warna utama (light primary colours), yaitu Red (merah), Green (hijau) dan Blue (biru) atau RGB.
 - b) *Transparent Colour* warna cat transparan dihasilkan dari 4 warna utama (primary colours) yaitu Cyan (birumuda), Magenta (Pink), Yellow (Kuning, dan Black (Hitam tidak solid atau Abu-abu Gelap) atau CMYK.
 - c) *Opaque Colour* warna *opaque* terdiri dari 5 warna utama (primary colours) atau kadang-kadang disebut juga sebagai subtractive colours, yaitu warna putih, kuning, merah, biru dan hitam.

Landasan Teori Seni Lukis Komik Digital

Dalam buku “Membuat Komik”, Scott McCloud, ada dua hal dasar yang ingin dicapai dari komik, yaitu. Agar pembaca memahami cerita dan membaca cerita sampai selesai. Untuk mencapai tujuan pertama maka diperlukan komunikasi yang jelas, dan untuk mencapai tujuan kedua diperlukan elemen yang dapat membujuk pembaca agar tetap mengikuti komik tersebut. Dalam komik cerita tersebut dituangkan dalam bentuk rangkaian citra dan bisa juga di lengkapi dengan kata-kata. Komik merupakan aliran pilihan yang berkesinambungan, yang terdiri dari pencitraan, alur cerita, dialog, gesture dan banyak pilihan lainnya. Pilihan-pilihan itu dapat di bagi menjadi lima tipe dasar, yaitu:

- 1) *Choice of moment* adalah kita harus menentukan momen yang akan kita masukan dalam sebuah komik, dari cerita yang kita maksudkan kita harus bisa membagi apa gambar yang akan kita masukan untuk menjelaskan bagian dari cerita tersebut, sehingga tidak perlu membuat panel berlebihan hanya untuk menjelaskan suatu adegan.
- 2) *Choice of frame* adalah tentukan jarak antar frame dan sesuaikan dengan angle akan momen tersebut, sehingga tercipta alur membaca yang nyaman, apabila kita bisa memanfaatkan frame dengan baik kita bisa membuat gambar keluar dari frame.
- 3) *Choice of image* adalah kita harus bisa merender karakter, objek yang digunakan dan juga environment dalam frame secara jelas, gunakan shading dengan baik, supaya terlihat jelas objek yang berada di depan dan belakang.
- 4) *Choice of word* adalah pilih kata-kata yang menjelaskan informasi dari cerita dengan jelas dan dapat juga cocok dengan gambar yang ada.
- 5) *Choice of flow* adalah bagaimana bisa membantu pembaca membaca dengan nyaman. Mengarahkan mata dari atas kiri ke kanan bawah. Membuat pembaca mudah mengikuti flow perpanel yang ada. (library binus. 2015:2001).

METODE PENCIPTAAN

Pada proses penulisan atau mewujudkan karya seni komik digital terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui oleh penulis, diawali dengan ide penciptaan yang berupa cerita tentang Rajapala. Metode pada dasarnya merupakan cara untuk mendapatkan data

dengan tujuan dan kegunaan tertentu” (Sugiono, 2012, hlm.2). Dalam menciptakan suatu karya seni Lukis komik digital, diperlukan metode dan beberapa proses penciptaan karya seni yang akan diwujudkan. Adapun dalam penulisan ini penulis menggunakan teori Hawkins (dalam Setem, 2009: 43), memaparkan bahwa penciptaan sebuah karya seni yang baik selalu melewati empat tahap yakni: penjelajahan (eksplorasi), percobaan (eksperimen), pembentukan (forming), penyelesaian (finishing). Dari keempat tahap tersebut dapat pula diterapkan dalam proses penciptaan karya seni Lukis komik digital.

Tahapan Pelaksanaan Penciptaan

- 1) Observasi adalah suatu proses pengambilan data primer yang dilakukan secara langsung ke lokasi. Observasi dilakukan penulis di museum Rudana yang berada di peliatan, ubud, Gianyar. Observasi bertujuan untuk memperoleh gambaran awal terhadap topik yang ingin diangkat dalam penulisan, dalam hal ini penulis melakukan observasi berupa melihat tentang hal apa saja yang dapat dijadikan obyek untuk diangkat sebagai judul dan tema penulisan dan perwujudan. Adapun penulis tertarik terhadap karya lukisan- lukisan yang dikoleksi di museum Rudana khususnya saat melihat karya lukisan Abdul Aziz yang berupa lukisan Rajapala. Sehingga dalam melakukan kegiatan observasi penulis lebih memfokuskan terhadap hal- hal berkaitan dengan cerita Rajapala yang berada di museum Rudana.
- 2) Riset Data merupakan suatu kegiatan pengumpulan data berhubungan dengan topik yang dijadikan dalam penulisan. Dalam melakukan riset menggunakan beberapa metode antara lain: survei dan wawancara. Data yang didapatkan dari metode tersebut dikalaborasi sehingga mendapatkan data yang lebih kompleks. Adapun dalam penulisan ini penulis melakukan riset data terhadap cerita Rajapala. Riset data terhadap cerita Rajapala bertujuan untuk lebih mengetahui kronologi peristiwa, sehingga mampu memberikan runtutan dalam proses penulisan dan memvisualkan cerita Rajapala. dalam hal ini penulis riset data yang dilakukan dibagi menjadi dua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dengan cara observasi atau pengamatan langsung yang dilakukan di museum Rudana dan data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui sumber-sumber lain seperti buku, wawancara dengan narasumber lain, majalah, dan bisa juga melalui internet dan sosial media.
- 3) Eksperimen pada proses seni Lukis komik digital ini merupakan suatu usaha percobaan- percobaan yang dilakukan dalam sebuah media digital, untuk menemukan hasil yang dapat menyampaikan pesan terhadap audiens dan memberikan suatu kekhasan karya yang dimiliki penulis. Eksperimen adalah suatu cara belajar mengajar dimana siswa aktif mengalami dan membuktikan secara langsung proses serta hasil dari percobaan itu. Sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan (Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 1999:157).
- 4) Proses eksperimen dilakukan kegiatan dengan membuat sketsa-sketsa awal halaman komik menggunakan pensil dan diatas kertas A4 (21 x 29,7 cm). Hasil karya sketsa yang sudah tercipta nantinya akan dijadikan petunjuk atau dituangkan ke dalam aplikasi Canva. Sketsa sangatlah penting karena akan menentukan proses berkarya.

Gambar 1. Cerita Rajapala chapter 8
(Sumber Foto : Made Aryandika, 2021)

Pembentukan

Pada tahap pembentukan penulis mencoba mengungkapkan berbagai kemungkinan dari ide-ide, imajinasi dan konsep-konsep yang sudah dilakukan pada tahap eksplorasi. Tahap pembentukan



merupakan suatu proses dimana dalam hal ini pelukis mampu menuangkan ide kreativitas penulis kedalam media digital. Dalam tahap pembentukan diperlukan beberapa proses yaitu :

- 1) Tahap Pertama, Menyiapkan alat dan bahan yang

akan dibutuhkan dalam proses pembentukan komik digital cerita Rajapala, adapun alat dan bahan yang digunakan berupa iPad, stylus pen, aplikasi procreate dan canva. iPad digunakan sebagai alat untuk membuat tokoh dalam cerita Rajapala dan berguna juga dalam menggabungkan beberapa tokoh dalam satu chapter yang dibuat. Stylus pen berguna sebagai alat yang mempermudah dalam pembuatan tokoh

karena bentuknya yang menyerupai pena/ballpoint. Procreate berguna sebagai tempat untuk membuat tokoh karena diaplikasi ini banyak fitur yang memudahkan pengguna untuk menggambar atau membuat tokoh dan terakhir canva berfungsi sebagai tempat untuk menggabungkan tokoh yang telah dibuat diprocreate.

- 2) Tahap Kedua, membuat sketsa tokoh yang terdapat dalam cerita Rajapala. Dari banyaknya sketsa tokoh yang dibuat penulis memilih satu yang terbaik untuk dijadikan tokoh yang termuat dalam cerita Rajapala penulis. Dalam pembuatan sketsa tokoh inipenulis menggunakan aplikasi procreate.
- 3) Tahap Ketiga, penulis mencoba memberikan warna pada sketsa tokoh cerita Rajapala, adapun sketsa tokoh dipilih dari beberapa tokoh yang telah dibuat dalam app procreate, pewarnaan tokoh dilakukan tetap dalam apk procreate. Pewarnaan menggunakan warna-warna yang cerah sehingga dapat menampilkan kesan yang naif dan kekanak-kanakan, karena untuk penyampain dan pemahaman pesan yang lebih mendalam, terutama untuk anak-anak.
- 4) Tahap Keempat, penulis melakukan kegiatan penggabungan beberapa tokoh yang telah dibuat dalam apk procreate dipindahkan ke apk canva. Tokoh tokoh yang digabungkan disesuaikan dalam beberapa chapter yang akan termuat dalam komik digital cerita Rajapala. Dalam penggabungan penulis memberikan perbedaan urutan pembacaan sehingga tidak terjadi kesalahan membaca.
- 5) Tahap Kelima, Penulis mencoba mengamati dan mengevaluasi beberapa chapter yang telah dibuat dalam apk canva. Adapun kesalahan mungkin terjadi dalam penempatan tokoh yang belum serasi dengan tokoh lainnya, jenis huruf disesuaikan agar lebih

menarik dan dapat dibaca dengan baik. Kegiatan pengamatan dan evaluasi bertujuan agar menciptakan karya komik digital yang menarik, harmonis dan orisinal dari penulis. Penulis memperbaiki kesalahan-kesalahan penulisan – font, tata bahasa, tata letak, dansterusnya.

Pelaksanaan dan Hasil

Dalam penulisan bab ini penulis menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan dan hasil yang telah dilakukan di museum Rudana. Berkaitan dengan itu hasil yang didapatkan penulis terinspirasi dari cerita-cerita tentang Rajapala yang berada di museum Rudana, dalam perwujudan hasil ide dan gagasan yang dituangkan dalam sebuah media komik digital. Karena penulis beranggapan bahwa komik digital dapat menjadi sebuah media yang dapat mewariskan nilai dan norma yang ada di masyarakat, penulis juga memberikan pembaruan-pembaruan tentang perilaku tanpa menggeser atau menghilangkan nilai dan norma sehingga dapat mendekatkan terhadap pola berpikir masyarakat sekarang, sehingga mampu menyalurkan pesan yang penulis tuangkan dalam karya komik digital.

Alih Pengetahuan

Penulis dalam alih pengetahuan berkaitan dengan penulisan tentang “Eksplorasi Cerita Rajapala Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis Komik Digital”. Dalam hal ini pembahasan berorientasi tentang cerita Rajapala, yang ingin disampaikan penulis adapun sebagai berikut:

- 1) Cerita Rajapala, derita- cerita tentang cerita Rajapala banyak ditemukan dalam kehidupan masyarakat daerah Bali, oleh karena itu dalam penulisan ini penulis mencoba memperbandingkan dengan data-data yang telah didapatkan penulis dari serangkaian kegiatan dalam riset data. Oleh karena itu dengan itu riset data berupa wawancara, tinjauan Pustaka dan karya.

Dalam hal ini cerita Rajapala menurut bapak Muhammad Bhundhowi, yaitu Cerita Raja Pala merupakan simbol dari percintaan dan perkawinan eskapis antara manusia dan bidadari. Amanah yang bisa dipetik dari cerita atau karya sastra ini adalah “janganlah mencari kenikmatan dengan cara akal bulus atau sifat akompli seperti I Raja Pala terhadap bidadari Ken Sulasih”. Kenikmatan (kama) yang diperoleh dengan adharma (menipu, memperdaya) akan menjadi

bumerang bagi pelakunya. Kenikmatan I Raja Pala beristri bidadari Ken Sulasih harus ditebus dengan seimbang dengan kesedihan yang amat dalam saat ia ditingal oleh istrinya. Berbanding dengan pendapat bapak I Nyoman Muka cerita Rajapala terbagi menjadi dua kata yaitu raja adalah manusia atau seseorang dengan kemuliaan, lalu pala adalah sebuah hasil. Dalam hal ini cerita Rajapala adalah sebuah folklore atau cerita rakyat yang mempresentasikan tentang perilaku seseorang yang ditanam dalam kehidupan, akan nantinya menghasilkan masa depan atau hasil yang tergantung dari perilaku seseorang. Sedemikian tentang beberapa hasil riset data yang didapatkan penulis, sehingga penulis menarik sebuah pemikiran tentang cerita Rajapala, yaitu cerita tentang sebuah eksistensi adanya karma pala, yang dimana digambarkan dengan cerita perjalanan hidup Rajapala semasa hidupnya.

Komik Digital dalam proses penulisan alih pengetahuan penulis mendapatkan sebuah wawasan baru berupa komik digital, yaitu suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Sedangkan menurut bapak Muhammad Bundhowi tentang komik digital adalah sebuah cerita gambar yang dirangkai sedemikian rupa untuk menghasilkan sebuah cerita, yang dimana cerita bergambar digunakan dalam setiap segi kehidupan manusia yang disebarkan melalui sebuah media massa dalam bentuk data dalam internet. Melainkan dengan pendapat bapak I Nyoman Muka komik digital merupakan suatu cerita bergambar yang sebar dalam media massa yang terhubung dalam internet, komik digital dinilai sebuah media yang tepat dalam menyebarkan nilai dan norma dalam cerita rakyat sehingga tetap dapat melestarikan budaya setempat. Oleh karena ada dari perbandingan tersebut, penulis mendapatkan sebuah kesimpulan tentang komik digital yang berupa cerita bergambar yang dirangkai menjadi sebuah cerita, yang dimana fungsi komik digital sebagai media penyebaran dan pelestarian terhadap nilai dan norma masyarakat.

Alih Keterampilan

Alih keterampilan dalam penulisan ini, penulis mencoba menghubungkan dengan tema cerita

Rajapala, oleh karena itu dalam pembahasan memuat tentang perwujudan yang dilakukan penulis. Adapun pembahasan dilakukan sebagai berikut:

- 1) Media yang digunakan dalam proses perwujudan karya cerita Rajapala yaitu komik digital. Menurut pemikiran penulis komik digital merupakan media yang tepat dalam perwujudan cerita Rajapala, oleh karena itu komik adalah sekumpulan gambar atau lukisan yang saling berkaitan dan dapat bercerita tentang suatu peristiwa. Oleh karena itu membantu dalam menyampaikan pesan berupa nilai dan norma masyarakat yang terdapat dalam cerita Rajapala. Digital merupakan suatu proses perwujudan komik menggunakan peran teknologi dan internet sehingga dalam penyebaran komik cerita Rajapala dapat lebih luas.
- 2) Simbol dalam perwujudan cerita Rajapala penulis mencoba menyisipkan beberapa simbol-simbol yang mempunyai peran penting dalam perjalanan cerita Rajapala. Adapun simbol-simbol yang terdapat dalam cerita Rajapala dalam komik digital, sebagai berikut.
 - a. Rajapala dalam perwujudan tokoh Rajapala penulis mencoba menggambarkan sebagai sosok yang tampak sederhana, lusuh dan tidak rapi. Oleh karena itu perwujudan tokoh Rajapala menyimbolkan sebagai orang yang biasa – biasa saja atau sederhana dalam kehidupan masyarakat.
 - b. Ken Sulasih dalam perwujudan dalam komik digital digambarkan sebagai Wanita mempesona, pakaian sutra, memakai perhiasan. Karena perwujudan Ken Sulasih tersebut sehingga mampu menyimbolkan sebagai orang dengan strata tinggi, bangsawan dan orang kaya.
 - c. Pernikahan Rajapala dan Ken Sulasih menurut pemikiran penulis adalah sebuah simbol tentang penggabungan dua unsur yang bertolak belakang menjadi satu, dalam kehidupan masyarakat sekarang sering terjadi pernikahan yang memiliki perbedaan antara kedua mempelai.
 - d. Rumah Bali Rajapala, dalam perwujudan rumah penulis mencoba menggambarkan rumah Bali yang diartikan sebagai identifikasi lokasi dan suku yang dimiliki Rajapala, sehingga memudahkan audiens mengetahui peristiwa itu terjadi di Bali.
 - e. Dua Buah Penjor, dalam cerita Rajapala penulis memberikan bentuk visual dua buah penjor. Dua buah penjor menurut penulis sebagai sebuah simbol yang menandakan scene pernikahan cerita Rajapala dalam komik

digital.

- 3) Pola Artistik yang ditampilkan dalam perwujudan karya cerita Rajapala dalam komik digital menitikberatkan terhadap beberapa elemen- elemen seni rupa yang dimana dapat berupa :
 - a. Garis dalam karya cerita Rajapala komik digital menampilkan sebuah garis yang tegas dan tebal, ini dimaksudkan untuk meperjelas antar tokoh, background dan bagian- bagian penunjang dalam komik digital.
 - b. Titik dalam karya cerita Rajapala komik digital digunakan sebagai elemen untuk detail terhadap semua tokoh cerita, pakaian,background dll.
 - c. Warna yang digunakan penulis terhadap karya cerita Rajapala komik digital menggunakan warna- warna yang cerah terhap tokoh, lalu penulis memberikan warna semu atau redup untuk background, agar berguna sebagai pembeda antara tokoh dan background.
- 4) Bentuk dalam penulisan cerita Rajapala komik digital mencoba mewujudkan dengan bentuk yang naif dan kekanakanakan, karena penulis beranggapan bahwa dengan bentuk tersebut menjadikan karya cerita Rajapala mempunyai keunikan dan daya Tarik tersendiri terhadap audiens yang melihatnya. Sehingga pesan dalam karya tersebut dapat tersampaikann dengan baik.
- 5) Ruang yang ditampilkan oleh penulis dalam karya cerita Rajapala komik digital memiliki keunikan tersendiri. Karena dalam karya komik digital penulis memberikan beberapa ruang positif dan negative, ruang positif yang dimaksudkan penulis dengan mengisi tokoh- tokoh dan obyek penunjang karya komik digital, sedangkan dengan ruang negatif penulis tidak memberikan tokoh ataupun obyek. Dengan adanya ruang negatif membuat audiens menjadi dapat bernapas dan menikmati tokoh- tokoh yang berada diruang positif.
- 6) Teknik yang penulis gunakan dalam penulisan “Eksplorasi Cerita Rajapala

Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis Komik Digital” berhubungan tehnik yang sering ditemukan dalam seni Lukis, yaitu teknik plakat dan tehnik kolase. Teknik plakat yang digunakan penulis, berguna sebagai untuk memvisualkan tokoh- tokoh dalam cerita Rajapala. Lalu tehnik kolase digunakan sebagai penggabungan beberapa tokoh yang dibuat dengan Teknik plakat, sehingga terwujudkan beberapa scene cerita Rajapala yang diharapkan penulis.

- 7) Peralatan yang digunakan dalam mewujudkan cerita Rajapala menjadi komik digital, penulis membutuhkan beberapala alat yang dapat menunjang dalam proses perwujudan dari gambar yang dibuat penulis dengan menggunakan cara konvensional menjadi digital. Adapun alat yang dibutuhkan sebagai berikut :
 - a. Pensil digunakan penulis untuk gambaran/ sketsa awal membuat tokoh- tokoh, latar, susunan dan obyek penunjang dalam cerita Rajapala
 - b. Kertas digunakan dalam penulisan ini sebagai media dalam pembuatan gambaran/ sketsa awal tokoh, latar dan penulis juga dapat membuat susunan awal perjalanan cerita rajapala yang diinginkan.
 - c. Ipad menggunakan peralatan Ipad untuk memudahkan pemindahan gambar konvensional yang dibuat penulis menjadi gambar digital, lalu di Ipad juga penulis mampu memberikan kepada tokoh cerita, dan setelah pemberian warna penulis juga mampu menggunakan Ipad untuk menggabungkan beberapa tokoh untuk menciptakan suatu scene- scene yang ada cerita Rajapala.
 - d. Stylus pen digunakan penulis dalam penulisan “Eksplorasi Cerita Rajapala Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis Komik Digital” sebagai alat bantu untuk mempermudah dalam proses perwujudan tokoh- tokoh cerita, sehingga penulis dapat mempersingkat waktu dalam pembuatan komik digital.
 - e. Procreate dalam penulisan ini digunakan sebagai media atau tempat mengubah gambaran/sketsa awal yang masih berbentuk konvensional menjadi digital. Penulis memilih menggunakan aplikasi procreate karena pilihan fitur lengkap dan tampilan sederhana sehingga memudahkan penulis dalam proses pemindahan tokoh dan latar yang telah dibuat penulis.
 - f. Canvas dalam proses- proses penggabungan tokoh dan latar menggunakan tambahan aplikasi,

dalam hal yang dapat mempermudah penulis. Oleh karena itu penulis memilih aplikasi canva, karena canva memiliki banyak pilihan fitur lengkap dalam proses penggabungan tokoh dan latar cerita Rajapala.

Alih Teknologi

Alih teknologi dalam penulisan yang berjudul “Eksplorasi Cerita Rajapala Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis Komik Digital” membutuhkan beberapa cara dalam proses perwujudannya. Penulis membutuhkan 2 cara yaitu konvensional/ manual dan digital, oleh karena itu penjelasan dari 2 cara, sebagai berikut:

1. Konvensional/Manual dalam proses perwujudan cerita Rajapala dalam komik digital berperan sebagai gambaran atau sketsa awal, dalam hal ini penulis membuat beberapa sketsa- sketsa tentang perwujudan tokoh, latar, dan susunan cerita. Oleh karena adanya gambaran awal mempermudah penulis dalam pemindahan ke digital, sehubungan dengan itu cara konvensional membutuhkan beberapa peralatan berupa kertas dan pensil.
2. Digital dalam proses perwujudan cerita Rajapala dalam komik digital sebagai salah satu cara mengubah dan merangkai dari gambaran awal yang bersifat konvensional/manual telah dibuat penulis menjadi berwujud digital. Dalam proses perubahan tersebut penulis membutuhkan beberapa peralatan yang dapat membantu penulis dalam proses tersebut, dalam hal ini peralatan yang dibutuhkan penulis antara lain: ipad, stylus pen, app procreate dan app canva.

Analisa

Cerita Rajapala adalah sebuah cerita masyarakat Bali yang terus dilestarikan dan diceritakan kepada setiap fase kehidupan budaya masyarakat khususnya Bali, sehubungan dengan itu cerita Rajapala dapat menjadi representasi dari kehidupan masyarakat terhadap nilai dan norma pada kehidupan masyarakat. Oleh karena itu penulis menghasilkan beberapa analisa dalam proses penulisan yang dilakukan. Adapun penulisan berjudul “Eksplorasi Cerita Rajapala Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis Komik Digital”. Oleh karena penulis

menemukan beberapa Analisa dalam proses penulisan dan perwujudan cerita Rajapala dalam komik digital, dengan demikian Analisa, sebagai berikut:

- a. Dalam proses penulisan dan perwujudan cerita Rajapala kedalam sebuah komik digital, penulis melakukan riset data dalam prosesnya. Sehingga penulis menyadari beberapa elemen – elemen penting dalam proses dalam melakukan penulisan dan perwujudan tersebut, dalam hal ini penulis memanfaatkan elemen – elemen tersebut yang mana berupa : medium, simbol, pola artistik, teknik dan peralatan kedalam seni lukis komik digital. Dengan memanfaatkan elemen – elemen tersebut penulis berharap karya seni Lukis komik digital dapat menjadi media pelestarian nilai dan norma yang terkandung dalam cerita Rajapala.
- b. Perwujudan cerita Rajapala dalam komik digital sebagai identitas kepribadian. Dalam proses perjalanan perwujudan cerita Rajapala dalam komik digital, penulis memiliki ide dan gagasan dalam memberikan pembaharuan karya sesuai dengan ciri khas yang dimiliki. Dengan adanya ciri khas tersebut memberikan karya cerita Rajapala sebagai ekspresi tentang identitas diri penulis untuk perwujudan karya cerita Rajapala dalam komik digital.



Gambar 2. Panel Adegan 31
(Sumber Foto : Made Aryandika, 2022)

- c. Makna filosofis cerita Rajapala dalam kehidupan masyarakat. Cerita Rajapala dalam komik digital memiliki banyak makna kehidupan yang memiliki orientasi dalam kehidupan masyarakat masa kini, namun dalam penulisan ini merujuk pada pandangan penulis tentang apa saja makna filosofis yang terdapat dalam penulisan ini. Makna filosofis dalam cerita Rajapala dalam komik digital, antara lain, makna cinta dalam cerita Rajapala yang mana cinta mampu membuat seseorang menjadikan gila, menimbulkan perubahan secara masif, melupakan

sesuatu yang menjadi beban, dapat juga membuat seseorang menjadi hancur, lalu menerima takdir dalam cerita Rajapala adalah kita sebagai manusia dalam mendapatkan sesuatu harus memiliki keberanian dan keikhlasan apabila mengalami kehilangan sesuatu yang telah didapatkan dan karma dalam cerita Rajapala yaitu perbuatan yang ditanam dimasa lampau akan menghasilkan nasib dimasa depan, yang tergantung dari perbuatan baik atau buruk.

Makna filosofis cerita Rajapala tersebut dalam kehidupan masa kini menurut pandangan penulis sangat relevan karena semakin pesatnya teknologi dan pergeseran budaya semakin kontras membuat masyarakat menjadi memiliki ego dan lebih bersifat individualis, sehingga dalam penulis dan perwujudan ini mampu memberikan kesadaran akan nilai dan norma kearifan lokal masyarakat khususnya di Bali.

KESIMPULAN

Dalam penulisan ini penulis melaksanakan program kuliah yang berupa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Karena hal itu penulis memilih program belajar berupa magang yang dilaksanakan di museum Rudana, museum Rudana merupakan museum seni rupa yang terletak di Ubud, Gianyar, Bali yang digunakan untuk memamerkan dan mempublikasikan karya seni berupa lukisan dan patung karya seniman khususnya Bali. Dalam kegiatan ini penulis melakukan observasi dan riset di museum Rudana yang berguna untuk menentukan sebuah ide/ gagasan untuk melakukan penulisan dan perwujudan karya dalam program magang. Dalam hal ini penulis mendapatkan sebuah pemantik ide pada saat melihat karya lukisan Abdul Aziz yang berjudul lukisan Rajapala.

Dalam ide atau gagasan cerita Rajapala penulis mencoba menerapkan ilmu tentang komik digital yang didapatkan dari museum Rudana. Dalam melakukan penulisan dan perwujudan penulis menggunakan pendekatan teori buku "buku Comic Book Design" Dave Gibbons dan buku "Membuat Komik", Scott McCloud. Dalam hal ini metode digunakan penulis untuk

pengumpulan data adalah: teknik observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi. Ide cerita Rajapala tersebut penulis realisasikan melalui tahap eksplorasi karya dengan mempertimbangkan Teknik dan elemen- elemen yang terdapat dalam komik digital, sehingga karya komik digital menjadi tampak lebih harmonis dan unik dalam setiap panel cerita Rajapala. Penulis menuangkan ide/ gagasan ke dalam sebuah media komik digital yang berada dalam sebuah aplikasi yang disebut procreate dan canva sesuai dengan keterampilan yang penulis miliki, dengan dibantu adanya alat dan bahan yang dapat menunjang pembuatan karya komik digital. Cerita Rajapala merupakan simbol dari percintaan dan perkawinan eskapis antara manusia dan bidadari. Amanah yang bisa dipetik dari cerita atau karya sastra ini adalah "janganlah mencari kenikmatan dengan cara akal bulus atau sifat akompli seperti I Raja Pala terhadap bidadari Ken Sulasih". Kenikmatan (kama) yang diperoleh dengan adharma (menipu, memperdaya) akan menjadi bumerang bagi pelakunya. Kenikmatan I Raja Pala beristri bidadari Ken Sulasih harus ditebus dengan seimbang dengan kesedihan yang amat dalam saat ia ditinggal oleh istrinya.

Berdasarkan makna dan nilai budaya yang terkandung pada cerita Rajapala, mampu menginspirasi penulis untuk mentransformasi cerita Rajapala sebuah karya komik digital, sehingga dalam usaha menuangkan suatu imajinasi serta ide/gagasan penulis ke dalam suatu penulisan dan perwujudan karya yang berjudul "Eksplorasi Cerita Rajapala Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis Komik Digital". Oleh karena itu dalam proses dan tahapan yang dilalui oleh penulis dalam penulisan dan perwujudan karya komik digital ini merupakan sebagai upaya tambahan dalam memperkaya sumber data dalam usaha melestarikan cerita-cerita rakyat yang mengandung nilai dan norma kebudayaan masyarakat di Indonesia, khususnya Bali.

Dalam proses perwujudan penulis menggunakan dua cara yaitu manual dan digital. Dalam cara manual penulis terlebih dahulu memunculkan ide- ide yang kreatif penulis melalui sebuah sketsa- sketsa awal sebagai gambaran awal dalam proses perwujudan karya, dan dalam cara digital merupakan suatu proses dalam upaya pemindahan sketsa yang telah dibuat menjadi digital agar dapat dirangkai menjadi karya komik digital. Lain dari hal tersebut dalam mengimplementasikan bahan dan teknik dalam mengekspresikan cerita Rajapala ke dalam karya komik digital membutuhkan konsentrasi penuh dalam merangkai antar panel yang berisi tentang berbagai

aspek nilai dan norma masyarakat yang ingin disampaikan penulis.

DAFTAR RUJUKAN

Rujukan Pustaka

Aziz, marry northmore. (2005), *ABDUL AZIZ: the artist and his art, mary nothmore-aziz*, www.artistabdulaziz.com, bali, Indonesia.

LAT. (1980), *TOWN BOY*. Berita Publishing Sdn Bhd, Jalan 4/109e Desa Business Park no. 16-20, Kuala lumpur, Malaysia.

Lingga Agung, *ESTETIKA: Pengantar Sejarah dan Konsep*. PT.Kanisius, Jl. Cempaka 9, Deresan, Caturtunggal, Depok, Seleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281, INDONESIA.

Sumardjo, Jakob. (2000). *Filsafat Seni*, ITB-Bandung.

Susanto, Mikke. (2011), *DIKSI RUPA: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*, DictiArt Lab, Yogyakarta & Jagad Art Space, Bali.

Rujukan Internet

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:OlQrgBp3YJEJ:library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2013-2-02015-DS%2520Bab2001.pdf+&cd=6&hl=ban&ct=clnk&gl=id>. Diakses pada tanggal 2 Januari 2022.

<https://dribbble.com/shots/14697746-Procreate-Logo-Redesign>. Diakses pada tanggal 21 November 2021

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Kampung_Boy. diakses pada tanggal 14 Desember 2021

https://p2k.unkris.ac.id/en3/1-30652962/Sri-Asih_193416_p2k-unkris.html. Diakses pada tanggal 11 Desember 2021

<https://propng.id/blog/996/cara-membuat-watermark-di-canva-tips-membuat-watermark-khusus/> Diakses pada tanggal 10 Desember 2021.

<https://storiesthatstaywithus.com/2018/05/10/town-%20boy-by-lat/>. Diakses pad tanggal 14 Desember 2021.

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2017/02/06/sri-asih-sosok-wanita-super-indonesia>. Diakses pada tanggal 9 Desember 2021