

Eksplorasi Visual Cerita Rakyat Palembang “Legenda Pulau Kemaro” Dalam Karya Seni Digital

Putri Gracia Simatupang¹, Luh Budiaprilliana², I Made Ruta³

^{1,2,3} Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

E-mail: putrigraciasimatupang2003@gmail.com

Laporan penciptaan karya berjudul “Eksplorasi Visual Cerita Rakyat Palembang Legenda Pulau Kemaro” dalam Karya Seni Digital bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat Palembang sehingga dapat dikenal oleh masyarakat luas dan mendorong masyarakat untuk lebih mencintai budaya yang ada didaerahnya masing-masing. Proses penciptaan karya digital menggunakan metode Hawkins, yang mencakup eksplorasi, eksperimen, dan pembentukan, serta dilengkapi dengan metode *presenting* untuk menampilkan hasil karya. Dalam proses penciptaan karya, unsur-unsur seni rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang diterapkan dan dikombinasikan untuk menciptakan visual yang menarik. Karya ini diwujudkan melalui objek-objek anatomi non-proporsional berbentuk anak-anak dengan wajah gendut dan lucu, terinspirasi dari bentuk bakpau. Pemilihan bentuk ini memberikan keunikan visual serta kesan yang menarik. Hasil dari penciptaan karya ini adalah 16 (enam belas) karya digital yang memvisualisasikan cerita rakyat Palembang, Legenda Pulau Kemaro. Karya-karya tersebut kemudian dipresentasikan menjadi sebuah instalasi seni interaktif dengan judul “Sebuah Kisah.” Melalui karya ini, diharapkan cerita rakyat Palembang dapat lebih dikenal dan diapresiasi oleh masyarakat luas, serta mendorong kecintaan terhadap budaya lokal. Dengan demikian, karya ini berkontribusi pada pelestarian dan pengenalan budaya daerah kepada generasi yang lebih luas, menekankan pada penyampaian cerita yang kaya akan nilai-nilai budaya, dan memberikan pengalaman yang baru bagi para penikmat seni.

Kata Kunci: *Cerita Rakyat, Seni Digital, Pelestarian Budaya*

Visual Exploration of Palembang Folk Tale “Legend of Kemaro Island” in Digital Artwork

The report on the creation of the work entitled "Visual Exploration of Palembang Folklore, Legend of Kemaro Island" in Digital Art Works aims to introduce Palembang folklore so that it can be known by the wider community and encourage people to love the culture of their respective regions more. The process of creating digital works uses the Hawkins method, which includes exploration, experimentation and formation, and is equipped with a presentation method to display the results of the work. In the process of creating works, fine art elements such as points, lines, planes, shapes, spaces, colors, textures and light and darkness are applied and combined to create interesting visuals. This work is realized through non-proportional anatomical objects in the shape of children with fat and cute faces, inspired by the shape of bakpau. The choice of this shape provides visual uniqueness and an attractive impression. The results of the creation of this work are 16 (sixteen) digital works that visualize Palembang folklore, the Legend of Kemaro Island. These works were then presented as an interactive art installation with the title "A Story." Through this work, it is hoped that Palembang folklore can be better known and appreciated by the wider community, as well as encouraging a love of local culture. Thus, this work contributes to the preservation and introduction of regional culture to a wider generation, emphasizes telling stories that are rich in cultural values, and provides new experiences for art lovers.

Keywords: *Folklore, Digital Art, Cultural Preservation*

PENDAHULUAN

Di era modern segala sesuatu dapat berkembang dengan sangat pesat. Teknologi menjadi faktor utama dalam perkembangan tersebut. Kini teknologi menjadi hal yang sangat penting dalam aspek kehidupan manusia, teknologi menjadi semakin penting dalam keberlangsungan kehidupan sehari-hari. Dari berbelanja hingga menciptakan seni dapat dilakukan dengan teknologi. Dengan demikian dunia seni rupa juga ikut mengalami perkembangan, media dan teknik yang digunakan semakin bervariasi tidak sebatas cat dan kanvas. Dengan perkembangan teknologi, kini manusia dapat berkarya di mana saja dengan menggunakan teknologi berupa tablet atau laptop mereka dapat menciptakan sebuah karya seni. Karya seni digital atau *digital art* adalah karya seni dan desain yang mengeksplorasi komputer (alat teknologi, kode digital dan konten informasi) sebagai alat dan bahan dalam menciptakan sebuah karya seni dan desain (Marcos, 2009). Selain kemudahan dan efisiensi yang didapatkan dari perkembangan zaman dan teknologi, teknologi juga berdampak negatif bagi kebudayaan bangsa.

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman ras, suku dan budaya yang memiliki keunikan masing-masing di setiap daerah. Salah satu keberagaman budaya daerah itu adalah cerita rakyat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia cerita rakyat merupakan cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Namun seiring dengan perkembangan zaman, cerita rakyat yang merupakan identitas sebuah daerah mulai terlupakan. Banyak cerita dari budaya luar yang mulai mendominasi negeri ini. Komik dan novel merupakan karya yang paling banyak diminati oleh generasi saat ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengingatkan kembali akan budaya yang kita miliki perlu diberikan penyadaran terhadap generasi muda. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui cerita legenda asal muasal suatu daerah dan budaya yang ada di dalamnya dikemas dengan media yang lebih modern seperti sebuah ilustrasi yang menarik, sehingga dapat diterima oleh semua kalangan khususnya generasi muda.

Palembang merupakan ibu kota dari provinsi Sumatera Selatan yang pada abad ke-7 hingga akhir abad ke-14, provinsi ini merupakan pusat Kerajaan Buddha Sriwijaya. Salah satu peninggalan Sejarah yang masih ada hingga kini adalah Pagoda dan Pulau Kemaro yang berlokasi di Palembang. Di balik peninggalan Sejarah tersebut terdapat cerita rakyat, yang dipercaya memiliki kaitan dengan kisah putri dari Raja Kerajaan Sriwijaya dan putra Raja Kerajaan Tiongkok. Saat ini Masyarakat di daerah Palembang dan sekitarnya masih banyak yang belum mengetahui asal usul Pulau Kemaro tersebut. Sehingga penulis mengangkat Cerita Legenda Pulau Kemaro untuk dijadikan tema dalam penciptaan karya. Selain itu Cerita Legenda Pulau Kemaro belum pernah diangkat dan disajikan dalam bentuk ilustrasi dengan media yang lebih nonkonvensional, sehingga penulis berencana menciptakan ilustrasi bergambar tentang asal mula Pulau Kemaro menggunakan media digital sehingga dapat diterima tidak hanya oleh generasi muda namun juga semua kalangan, hal ini di karena ilustrasi tersebut dapat diakses di mana saja dengan mudah melalui sebuah platform.

Karya seni digital yang dipilih merupakan ilustrasi bergambar karena pada dasarnya media ilustrasi lebih efektif digunakan karena dapat memudahkan dalam memahami sebuah cerita, memberi hiburan bagi pembaca agar tidak bosan, tetapi ilustrasi bergambar lebih menonjolkan satu ilustrasi dalam halaman yang mewakili banyak kejadian (Ilham, 2020). Ilustrasi memiliki ejaan kata "*Illustrare*" yang bermakna menjelaskan atau menerangkan. Ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan dari suatu cerita melalui lukisan. Dengan kata lain, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang dibuat untuk memperjelas atau menerangkan ide suatu peristiwa. Ilustrasi terdiri dari, Ilustrasi kartun, ilustrasi karikatur, ilustrasi komik, dan ilustrasi karya sastra. Sementara untuk jenis ilustrasi yang akan digunakan dalam penciptaan karya seni digital adalah ilustrasi bergambar. Selain itu penulis juga akan menyajikan ilustrasi tersebut dengan cara yang lebih inovatif sejalan dengan eksplorasi media nonkonvensional.

Dengan diciptakannya visual ilustrasi dari cerita tentang Legenda Pulau Kemaro diharapkan dapat

menumbuhkan antusias kepada masyarakat dan generasi muda terkait cerita rakyat, bukan hanya menarik minat mengenai cerita rakyat Legenda Pulau Kemaro tetapi untuk semua cerita rakyat yang ada di Indonesia.

TINJAUAN SUMBER

Tinjauan Pustaka atau kajian sumber yang digunakan dalam pendekatan maupun acuan dalam penciptaan tentang “Eksplorasi Visual Cerita Rakyat Palembang “Legenda Pulau Kemaro” Dalam Karya Seni Digital. Tinjauan pustaka merupakan hal yang sangat penting dalam dunia akademik dan ilmu pengetahuan. Hal ini dikarenakan pada dasarnya tidak ada sesuatu yang betul - betul baru di dunia ini. Pengetahuan baru dapat kita kenal dan per oleh berdasarkan pengetahuan yang telah ada sebagaimana yang dimuat di dalam literatur. Tanpa adanya tinjauan bagaimana hal itu telah diteliti, dan apa masalah utamanya. Tanpa adanya tinjauan pustaka pula, kita tidak akan memperoleh pemahaman yang cukup tentang topik penelitian yang akan kita teliti atau tentang bidang keahlian kita (Zulfikri, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian Sutopo B (2015) dalam penelitiannya mengenai Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Pacitan ditemukan 11 nilai karakter luhur yang dapat diamati dari sikap dan perilaku yang ditunjukkan oleh tokoh-tokoh di dalamnya. Data-data temuan mengenai nilai pendidikan karakter dalam kumpulan cerita rakyat dari Pacitan tersebut menjadi bukti adanya warisan budaya dan keluhuran budi dari nenek moyang yang patut diteladani. Oleh karena itu, generasi muda sebagai generasi penerus bangsa berkewajiban menjaga dan melestarikannya.

Cerita rakyat sebagai salah satu jenis sastra tidak hanya mempunyai fungsi hiburan, tetapi yang paling penting di dalamnya terdapat hal-hal yang dapat digunakan sebagai media pendidikan, komunikasi, dan aktualisasi nilai-nilai luhur masyarakat pendukungnya. Dengan

demikian dapat diartikan bahwa cerita rakyat juga dapat digunakan sebagai media untuk mengedukasi dan membentuk karakter dan kepribadian seseorang.

Indiarti (2017) dalam penelitiannya mengenai Cerita rakyat Banyuwangi yang berjudul Asal-usul Watu Dodol juga menemukan nilai-nilai pembentuk karakter bangsa di dalamnya. Adapun temuannya berjumlah sepuluh nilai pembentuk karakter, yaitu; religius, jujur, kerja keras, ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, peduli sosial dan tanggung jawab. Dari temuan nilai-nilai pembentuk karakter yang diperoleh menunjukkan bahwa cerita rakyat tersebut mengandung cukup banyak nilai-nilai pembentuk karakter yang perlu dimiliki oleh setiap manusia agar dalam dirinya terbentuk sikap dan moral yang lebih baik. Dari hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa cerita daerah memiliki nilai-nilai karakter yang membentuk moral dan sikap seseorang.

Kemudian seperti yang dikemukakan oleh ahli filsafat dan budaya dalam (Sabatari, 2006), bahwa seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan oleh manusia, maka menurut jalan pikiran ini seni adalah suatu produk keindahan, suatu usaha manusia untuk menciptakan yang indah-indah yang dapat mendatangkan kenikmatan. Oleh sebab itu penulis ingin menciptakan karya seni yang memuat cerita rakyat sehingga masyarakat yang menyaksikan karya penulis dapat melihat estetika dari karya tersebut, namun di luar daripada itu penulis juga dapat memperkenalkan cerita rakyat dari Palembang serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Landasan teori mencakup pendapat dan analisis dari berbagai ahli dan pakar dibidang tertentu. Penggunaan Landasan teoritis dalam penyusunan laporan MBKM ini memastikan bahwa argumen yang dipaparkan tidak hanya sekedar narasi atas seluruh peristiwa yang relevan, namun juga menelaah hukum sebab

akibat dan kondisi lingkungan sosial budaya yang mendukung peristiwa tersebut. Pada bab ini, penulis memberikan daftar referensi untuk membantu pertimbangan penulisan laporan MBKM “Eksplorasi Visual Cerita Rakyat Palembang “Legenda Pulau Kemaro””.

Dalam landasan teori ini penulis akan menguraikan beberapa literatur dan penjelasan konsep yang relevan dengan permasalahan yang dikaji. Baik menurut para ahli dari sumber buku, jurnal, dan sumber pustaka lainnya yang sesuai dengan permasalahan yang dikaji.

METODE

Metode berasal dari bahasa Yunani “*Greek*”, yakni “*Metha*” berarti melalui, dan “*Hodos*” artinya cara, jalan, alat atau gaya. Dengan kata lain, metode artinya jalan atau cara yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penciptaan merupakan proses, cara, perbuatan menciptakan. Sehingga, metode penciptaan merupakan cara atau proses mewujudkan karya seni secara sistematis. Tahapan penciptaan karya seni menguraikan rancangan proses penciptaan karya seni sesuai dengan tahapan-tahapan berkarya sejak mendapat inspirasi (ide), perancangan, sampai perwujudan karya seni. Salah satu contoh adalah metode yang dikembangkan oleh Hawkins (dalam Soedarsono, 2001:207) terdiri atas, Eksplorasi, Improvisasi, dan Pembentukan.

Eksplorasi dalam seni rupa sering kali digunakan dengan tujuan mematangkan, permasalahan dan ide penciptaan serta pengalaman empiris yang intens lewat komunikasi dengan data-data visual (artefak) pada karya-karya selektif dan pustaka terkait. Mematangkan berarti, mengumpulkan modal kreatif, inovatif melalui proses berpikir kreatif (W, 2015). Sehingga eksplorasi dapat disimpulkan sebagai tahap pencarian dan pematangan ide dan visual serta mencari referensi dari tema yang telah ditentukan

sebelumnya. Dalam proses penciptaan dalam Eksplorasi Visual Cerita Rakyat Palembang “Legenda Pulau Kemaro” dalam karya seni digital penulis mengadopsi beberapa metode, di antaranya eksplorasi, eksperimen, pembentukan, dan *presenting*.

1. Eksplorasi

Proses penciptaan dalam Eksplorasi Visual Cerita Rakyat Palembang “Legenda Pulau Kemaro” dalam karya seni digital di mulai dengan melakukan eksplorasi dalam penciptaannya dilakukan pengamatan dan menelaah narasi atau text dari berbagi versi pada cerita rakyat tersebut. Hal ini ditujukan untuk menemukan narasi cerita yang faktual serta menarik sehingga dapat menemukan visual-visual yang terkandung dalam narasi cerita rakyat tersebut dan divisualkan melalui karya seni digital. Visual yang ditampilkan harus menarik dan indah namun tetap dapat menyampaikan setiap cerita yang ada pada narasi.

2. Eksperimen

Dalam melakukan eksperimentasi, ada lima komponen kreativitas produksi dari gagasan baru yang bernilai yang ditawarkan oleh Sternberg dan Lubant dalam Myers, (2004: 102-104), yang meliputi komponen pertama adalah keahlian. Semakin banyak gagasan yang kita peroleh melalui pembelajaran, semakin banyak - banyak kesempatan yang kita miliki untuk mengombinasikan ide - ide dengan cara yang kreatif. Komponen kedua adalah keterampilan-keterampilan berpikir imajinatif. Dalam momen-momen kreativitas, kita melihat segala hal dengan cara-cara baru, mengenali berbagai pola dan menciptakan berbagai hubungan. Setelah menguasai anasir-anasir mendasar dari sebuah persoalan, kita mendefinisikan ulang atau mengeksplorasinya dengan cara baru. Komponen ketiga adalah kepribadian yang senang bertualang. Pribadi yang kreatif mampu menanggung ketaksamaan dan risiko, gigih dalam mengatasi berbagai rintangan, dan berusaha mencari pengalaman baru. Komponen keempat adalah motivasi dari dalam. Masyarakat akan menjadi lebih kreatif

ketika mereka merasa termotivasi terutama oleh kepentingan, kesenangan, kepuasan dan tantangan dari dalam diri sendiri. Komponen yang kelima adalah lingkungan yang kreatif. Gagasan-gagasan yang baru dan bernilai sering kali dicetuskan, didukung dan disaring oleh banyaknya hubungan (Ramadhana & Sattar, 2015). Kelima gagasan di atas telah memberikan dorongan untuk melakukan eksperimentasi membuat sketsa digital dan juga eksperimentasi dalam pengembangan teknik dengan media digital.

Hasil eksperimentasi dari sketsa tersebut diseleksi kemudian beberapa dipilih untuk direkonstruksi, serta dielaborasi untuk menjadi rancangan yang akan diwujudkan dan dipakai sebagai acuan dalam penciptaan karya seni digital. Selain eksperimentasi dalam pembuatan sketsa, penulis juga melakukan eksperimentasi dalam penciptaan teknik yang digunakan dalam penciptaan karya digital. Penulis melakukan eksperimen menggunakan media digital. Penulis mencoba berapa eksperimen dalam menentukan teknik dan *brush* yang cocok untuk digunakan dalam penciptaan karya digital.

3. Pembentukan

Pembentukan merupakan proses perwujudan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan. Pada tahap ini, seniman menentukan bentuk kreasi yang dirasa tepat dengan memadukan materi yang didapat dari eksplorasi sebelumnya. Tahap pembentukan dimulai dari sketsa, ide atau gagasan yang masih dalam bentuk abstrak dituangkan ke dalam sketsa untuk memudahkan proses kerja visual. Memilih kesatuan dan keserasian yang tepat seperti komposisi, warna, tekstur dan lain sebagainya serta pemilihan bentuk dan keserasian unsur seni. Penyelesaian pekerjaan juga termasuk dalam tahap ini karena proses ini menentukan hasil akhir dari karya seni yang dibuat (Hawkins 1964).

4. *Presenting*

Dalam penciptaan karya, selain penggunaan metode Hawkins dalam prosesnya, penulis juga menambahkan satu metode yang digunakan untuk melengkapi penciptaan karya, yaitu *presenting*.

Presenting atau penyajian karya dalam seni merujuk pada cara di mana karya seni tersebut dipersembahkan atau dipertunjukkan kepada penonton atau *audiens*. Ini melibatkan penggunaan berbagai platform atau medium untuk menampilkan karya seni tersebut, seperti galeri seni, pameran, situs web, media sosial, atau pertunjukan langsung. Penyajian karya seni merupakan langkah penting dalam proses artistik karena ini merupakan kesempatan bagi seniman untuk berbagi visi, inspirasi, dan pesan yang terkandung dalam karya mereka dengan audiens. Melalui penyajian, penonton memiliki kesempatan untuk mengalami dan menginterpretasikan karya seni tersebut, serta menangkap makna dan nilai artistik yang ingin disampaikan oleh seniman.

Untuk *presenting* karya penulis akan membuat instalasi interaktif *art* yang berbentuk buku. Dalam penyajiannya penulis menggunakan ukuran A3. Selain itu, penulis juga menggunakan tatakan seperti rekam yang digunakan sebagai penopang dari buku yang ada di atasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari proses penciptaan karya menggunakan metode Hawkins menghasilkan 16 (enam belas) karya digital yang memvisualisasikan cerita rakyat Palembang, Legenda Pulau Kemaro. Karya-karya tersebut kemudian dipresentasikan menjadi sebuah instalasi seni interaktif dengan judul “Sebuah Kisah.” Dalam karya tersebut, terdapat narasi dan representasi visual dari cerita Legenda Pulau Kemaro, sebagai berikut:



Karya pertama merupakan visualisasi dari narasi berikut: "Siti Fatimah adalah putri kesayangan Raja Sriwijaya. Parasnya cantik jelita, dan sikapnya ramah kepada semua orang. Tidak mengherankan banyak pemuda yang menaruh hati dan ingin menjadikannya istri." Dalam visualisasi karya pertama, seorang putri digambarkan berada di atas menara, yang melambangkan perbedaan status sosial antara sang putri dan rakyat jelata. Lambaian tangan dari sang putri memvisualisasikan keramahan yang menjadi bagian dari narasi cerita. Latar belakang menampilkan menara yang melambangkan keagungan. Selain itu, terdapat pohon dan dedaunan yang menunjukkan latar tempat dari karya tersebut. Teknik blur digunakan pada dedaunan di bagian depan sebagai foreground, menciptakan ilusi jarak dan menunjukkan bahwa dedaunan tersebut berada lebih dekat. Dari ke-16 (enam belas) karya digital yang diciptakan, kemudian dipresentasikan menjadi sebuah instalasi seni interaktif, sebagai berikut:



Gambar 2. Presenting Karya
Sumber: (Putri Gracia Simatupang, 2024)

Judul: "Sebuah Kisah"
(Visualisasi Cerita Rakyat Palembang : Legenda Pulau Kemaro)
Media: *Artpaper Print*
Ukuran: 42 cm x 59 cm x 5cm
Tahun : 2024

Deskripsi Karya:

Cinta kepada sesama manusia tidak hanya sekadar kata-kata atau ucapan, tetapi juga melalui pengorbanan yang mendalam. Dalam pengorbanan itu, tercipta kisah cinta yang abadi, yang hidup selamanya dalam setiap hembusan angin dan gemericik air, menjadi bagian dari semesta yang tak pernah berakhir.

Gambar 1. Gambar narasi 1

(Sumber: Putri Gracia Simatupang, 2024)

Presentasi karya ini diberi judul "Sebuah Kisah", judul ini diberikan untuk menggambarkan keseluruhan dari karya digital yang telah dibuat. Judul yang diambil berdasarkan penggambaran tokoh imajinatif, Pangeran dari negeri Cina dan Puteri dari Kerajaan Sriwijaya yang saling jatuh cinta. Pada dasarnya karya ini merupakan visualisasi cerita dari narasi kisah "Legenda Pulau Kemaro" yang mengisahkan pertemuan antara Pangeran dari Negeri Cina dan Puteri dari Kerajaan Sriwijaya yang saling jatuh cinta dan hidup abadi.

PEMBAHASAN **Konsep Penciptaan**

Dalam proses penentuan visual karya yang digunakan dalam penciptaan "Eksplorasi Visual Cerita Rakyat Palembang: Legenda Pulau Kemaro Dalam Karya Seni Digital", dilakukan riset yang mendalam melalui kajian terhadap berbagai sumber dan media yang relevan. Salah satu sumber yang menjadi acuan utama dalam pengambilan narasi adalah batu yang mengandung cerita, yang disusun oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Palembang dan diposisikan di depan Pagoda Pulau Kemaro, Kota Palembang.

(1). **Karakter Tokoh.** Dalam upaya pencarian visualisasi bentuk tokoh, dilakukan penelitian terhadap berbagai gaya gambar yang dapat menarik perhatian, estetis, namun tetap konsisten dengan gaya seni yang umumnya digunakan oleh penulis, yang cenderung mengarah pada gaya naif dalam berkarya seni. Melalui hasil riset dan eksperimen yang telah dilakukan, diciptakan visualisasi bentuk karakter imajinatif yang kepala tokohnya terinspirasi dari bentuk bakpau. Bentuk bakpau yang bundar dan lembut mencerminkan sifat ramah dan bersahabat, karakteristik utama yang ingin ditonjolkan pada tokoh ini. Dengan menggabungkan elemen visual dari bakpau, visual tokoh mampu menggambarkan anak-anak dengan gaya yang khas, namun tetap menampilkan kesan

lucu, ceria, dan memikat perhatian. Selain itu, tokoh imajinatif tetap mempertahankan konsistensi dengan gaya dan estetika dari gambar penulis.

(2). **Kostum.** Ide dan penentuan pakaian atau kostum yang dikenakan oleh karakter tokoh imajinatif dilakukan melalui kombinasi berbagai bentuk yang relevan. Pakaian yang diperankan oleh tokoh Raja dan Puteri dari kerajaan Sriwijaya disusun dengan mempertimbangkan pada beragam bentuk pakaian adat yang masih dilestarikan di Palembang saat ini, sekaligus mempertimbangkan referensi dari pakaian adat yang digunakan pada zaman kerajaan Sriwijaya. Selain itu, penambahan aksesoris dan ornamen khas Palembang turut memberikan sentuhan yang kaya akan detail dan mendalam, sehingga memperkuat kesan keberadaan tradisi dalam setiap kostum yang dibuat. Hal ini secara efektif menghasilkan kostum yang tidak hanya mencerminkan karakteristik masa lalu, tetapi juga memberikan nuansa autentik yang memperkaya dimensi visual dari karya tersebut.

(3). **Background.** Penggambaran *background* dilakukan melalui proses penafsiran naratif menjadi representasi visual yang menarik. Dalam proses kreatif ini, penulis menggambarkan latar belakang dengan mengambil inspirasi dari berbagai elemen nyata, seperti laut dan atmosfer kerajaan yang khas di Indonesia, serta warisan sejarah dari masa kejayaan kerajaan Sriwijaya. Semua elemen ini kemudian di satukan menjadi latar belakang yang kompleks namun tetap sesuai dengan cerita yang diinterpretasikan. Selain itu, penulis juga memperhatikan konteks zaman yang digambarkan dalam narasi cerita, sehingga cenderung menciptakan suasana yang lebih redup atau gelap untuk mendapatkan nuansa yang lebih tradisional dan lawas. Serta mengedepankan unsur-unsur tradisi, seperti corak dan ornamen dan bentuk-bentuk yang lebih sederhana.

(4). **Objek Pendukung.** Ide dari penggambaran objek pendukung dilakukan setelah menemukan latar belakang yang sesuai pada karya. Objek pendukung digambarkan dengan lebih sederhana namun tetap menunjukkan bentuk dari benda aslinya. Objek pendukung digunakan untuk mengisi ruang-ruang kosong yang ada di dalam gambar atau menjadi objek yang mendukung cerita dari latar belakang.

KESIMPULAN

Proses penciptaan karya seni digital ini bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat Palembang melalui visualisasi agar dikenal luas dan mendorong cinta budaya lokal. Metode Hawkins yang digunakan meliputi eksplorasi, eksperimen, pembentukan, dan presentasi, dengan pemahaman aplikasi untuk mewujudkan konsep menjadi karya unik dan menarik. Media yang digunakan adalah iPad dan aplikasi Procreate, dengan prinsip seni rupa seperti garis, bidang, dan warna. Keaslian karya terlihat pada objek anatomi non-proporsional berbentuk anak-anak dengan wajah gendut, terinspirasi dari bakpau, memberikan kesan unik dan menarik. Konsep ini adalah hasil eksplorasi orisinal, dengan objek dan gambar yang mendukung visualisasi narasi cerita berasal dari interpretasi kreatif penulis. Karya ini menonjolkan estetika dan nilai keaslian yang tinggi, mencerminkan identitas dan kreativitas penulis.

DAFTAR RUJUKAN

- Ilham, M. (2020). *Pengertian Ilustrasi - Manfaat, Fungsi, Tujuan, Jenis jenis, Dan Contoh*. Diambil kembali dari Materi belajar: <https://materibelajar.co.id/pengertian-ilustrasi/>
- Marcos. (2009). *The Creation Process in Digital Art*. New York: Handbook of Multimedia for Digital and Arts.
- Ramadhana, A. E., & Sattar, M. (2015). Narasi Seni Urban Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis. *Jurnal Seni Rupa dan* , hal. 199.
- Sabatari, W. (2006). Seni: Antara Bentuk Dan Isi. *Jurnal Imaji*, hlm 238 - 250.
- W, M. M. (2015). Metode Penciptaan Seni Rupa: Praktek Berbasis Penelitian. *Corak Jurnal Seni Kriya*, 33.
- Zulfikri. (2020). *Menyusun Tinjauan Pustaka: Untuk Skripsi, Tesis, dan Disertai Sebagai Artikel Ilmiah*. Salemba Humanika.