

Utilization Of Digital Illustration Techniques In Various Of Cepot Visualizations On Social Media

Muhammad Hidayattuloh

Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta

Hidayattuloh69@gmail.com

orcid.id : 0000-0001-9169-6338

Abstract

West java is one of the provinces in indonesia which has a wealth of traditional arts, one of which is wayang golek. wayang golek is a traditional art that has existed since ancient times and still exists and is popular today. this art basically contains wayang stories that present several characters from the *satria*, *pongawa*, *buta*, and *punakawan*. Cepot, who is one of the sons of Semar, is also one of the punakawan figures who has high popularity and is sometimes awaited by the wayang golek audience. Cepot's popularity as one of the puppet show characters does not stop at the stage, but is also expressed in various existing media, both print media, installation works, and digital-based media. Looking at the manufacturing techniques of these various media, on digital-based media, cepot is presented through digital illustration techniques in its visualization. This technique is an illustration technique that is most often found on the internet, especially on social media, and its implementation requires computer equipment to support the work process.. this research will examine the visualization of cepot on social media with an illustrative approach in the realm of visual communication design studies. as a research methodology, this research is included in descriptive qualitative research which will present an explanation regarding the use of digital illustration techniques in producing a variety of cepot illustrations on social media. given the large number of social media, this discussion will limit it to instagram social media with consideration of its high popularity among indonesian people.

Keywords: wayang golek, cepot, digital illustration, instagram

1. Introduction

Wayang golek merupakan salah satu kebudayaan tradisional sunda yang keberadaannya masih eksis sampai saat ini bahkan pertunjukan wayang golek masih diselenggarakan di beberapa wilayah, terutama pada provinsi Jawa Barat. Seperti halnya pada pertunjukan wayang lainnya, wayang golek membawakan sejumlah kisah yang berasal dari epos Mahabarata, Ramayana atau bahkan membawakan kisah Carangan. Carangan merupakan lakon yang sudah lepas dari sumber cerita pokok (Mahabarata dan Ramayana) namun beberapa tokoh yang dianggap perlu tetap diambil dari cerita pokok (Priyanto, 2020). Selain dari wayang golek dengan beragam kisah tersebut, di daerah Jawa Barat, terdapat jenis wayang lainnya seperti wayang golek menak yang mengisahkan cerita Raja Menak dari Arab atau Amir Ambyah, wayang golek cepak yang mengisahkan cerita Raja Menak dan Babad Tanah Jawa, serta wayang pakuan yang berinti cerita Babad Pasundan, namun wayang golek yang berlatar belakang selain dari kisah Mahabaratha kurang populer di masyarakat Sunda sehingga tokoh-tokoh dari wayang menak, cepak, maupun wayang golek pakuan kurang diketahui oleh masyarakat Sunda (Suryana, 2002).

Melihat pada konteks pertunjukannya, wayang golek digerakan oleh dalang yang dibantu dengan perangkat penunjang pertunjukan lainnya seperti sinden, pemain karawitan ,dan lainnya untuk menunjang cerita yang disuguhkan. Dalam menggerakkan wayang golek, seorang dalang diharuskan menguasai beberapa teknis pedalangan yang beberapa diantaranya antara lain ialah *sabet* yaitu keterampilan dalang dalam menggerakkan wayang baik ketika

adegan perang, jogged atau *jejeran biasa*, *antawacana* yaitu kemampuan dalang dalam menyuarakan masing-masing tokoh dalam pewayangan secara khas dan mendialogkan setiap adegan dengan baik sehingga pagelarannya terlihat menjadi lebih hidup, *awicarita* yaitu menguasai cerita yang dipentaskan dengan gamblang, dan sejumlah teknis pedalangan lainnya yang mendukung pagelaran (Sauky & Bukhori, 2021).

Selain dari sejumlah aspek teknis pedalangan seperti yang telah disampaikan pada paragraph sebelumnya, dalang juga diharuskan untuk memahami setiap karakter wayang golek yang menjadi bagian dari pertunjukan. Secara umum, karakter wayang golek akan dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu satria, ponggawa, buta, dan punakawan. Setiap karakter akan memiliki raut wadanya tersendiri yang menggambarkan identitas, karakter maupun watak dari masing-masing karakter tersebut (Suryana, 2002). Sebagai salah satu tokoh punakawan, Cepot yang merupakan salah seorang putra dari Semar, menjadi karakter yang sangat divoritkan oleh para penonton. Bahkan oleh dalang, Cepot terkadang dijadikan sebagai sarana untuk berdialog secara langsung dengan para penonton, maupun dengan para pejabat pemerintahan yang hadir menyaksikan pertunjukan wayang golek secara langsung. Mengingat kepopulerannya yang sangat tinggi, Cepot dihadirkan juga pada beragam media di luar panggung pertunjukan wayang golek sebagai sarana ekspresi dalam menyampaikan suatu pesan.



Gambar 1: Karakter Cepot pada wayang golek sunda
Sumber gambar: images.google.co.id pada 27/07/2023 pukul 11.00

Pada era social media ini, visualisasi cepot juga menjadi sarana ekspresi dari beberapa pemilik akun. Melihat pada fenomena yang terjadi pada social media intagram, pada pengekspresiannya cepot dijadikan sebagai sarana untuk menunjukkan identitas dari para pemilik akun melalui desain profile picture yang ada pada bagian awal social medianya. Salah satu yang membedakan antara Cepot yang ada pada panggung pertunjukan wayang golek dan social media ialah teknik visualisasinya. Jika pada pertunjukan wayang golek cepot terbuat dari kayu yang diukir sehingga berwujud tiga dimensi, maka pada social media cepot dibuat dengan menggunakan teknik ilustrasi digital yang bersifat dua dimensi. Perubahan teknis ini akan menjadi focus penelitian dikarenakan pada ilustrasi digital terdapat perubahan visualisasi cepot secara stilasi pada aspek penggambarannya.

2. Method

Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah kualitatif interpretative dengan pendekatan studi kasus. Sebagai objek penelitian, akun @cepot.ers pada social media

instagram yang menampilkan beragam visualisasi cepot dijadikan sebagai data primer. Selain dilandasi dengan banyaknya ragam ilustrasi cepot yang ada pada akun tersebut, jumlah follower sebanyak 28,7 ribu yang termasuk dalam golongan mikro influencer (Musman, 2023) menjadi alasan lain dalam pemilihan akun tersebut sebagai objek penelitian.


3. Findings and Discussion

Sebagai bagian dari desain komunikasi visual, ilustrasi digunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Berdasarkan paparannya, kusrianto menjelaskan bahwa ilustrasi memiliki fungsi yang antara lain ialah (Kusriyanto, 2009) :

- a. Memberikan gambaran tokoh.
- b. Menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran.
- c. Memvisualkan langkah langkah pada suatu instruksi dalam panduan teknik.
- d. Sekedar membuat pembaca tersenyum atau tertawa.

Seiring dengan perkembangan waktu, media ilustrasi berkembang tidak hanya pada media berbasis manual, melainkan pada perangkat digital baik pada computer ataupun mobile gadget lainnya, secara umum ilustrasi yang diproduksi dengan perangkat computer tergolong dalam ilustrasi digital. Secara definisi, ilustrasi digital merupakan metode penciptaan karya lukis secara digital dimana garis, warna, maupun gambar terbentuk dari point/ titik yang ada di layar computer. Pada perkembangannya, ilustrasi digital mengalami perkembangan yang sangat pesat dan lazim digunakan pada beragam industry seperti pada industry komik, ilustrasi buku, dan lain sebagainya yang tidak lepas dari karakter ilustrasi digital yang memiliki beragam kelebihan pada karakternya seperti: warna yang dihasilkan lebih jelas, rata dan mudah dalam mencari pilihan komposisi warna, mudah dalam mengkoreksi jika terjadi kesalahan, serta proses editing yang lebih mudah (Asmawan, 2019). Dalam pembuatan ilustrasi digital, terdapat dua jenis gambar yang dihasilkan yaitu vector dan bitmap. Vektor merupakan gambar yang dihasilkan dari kurva, garis, dan bidang, serta memiliki unsure fill dan stroke. Sedangkan bitmap dibentuk dari sekumpulan titik yang biasa disebut pixel dan memiliki pengaruh terhadap resolusi (Lembang et al., 2022).

Pada akun @cepot.ers di social media instagram, sejumlah ilustrasi cepot dihadirkan dengan beragam bentuk dan pose. Ilustrasi tersebut menjadi konten pada akun tersebut di samping konten-konten lainnya yang bertemakan cepot. Beberapa ilustrasi yang terdapat di akun tersebut, ditampilkan pada table di bawah ini.

No	Gambar	Keterangan
1		Ilustrasi cepot yang terdapat pada bagian profile picture di akun @cepot.ers

2		Ilustrasi cepot pada akun @cepot.ers yang mendapatkan like 150 dan 2 comment
3		Ilustrasi cepot pada akun @cepot.ers yang mendapatkan like 828 dan 42 comment
4		Ilustrasi cepot pada akun @cepot.ers yang mendapatkan like 328 dan 5 comment

Tabel 1: Ragam ilustrasi cepot yang terdapat pada akun @cepot.ers di social media instagram.

Sumber gambar: akun instagram @cepot.ers, di unduh pada 27/07/2023 pukul 11.34

Berdasarkan pada table di atas, terlihat beberapa ilustrasi cepot yang ada pada akun instagram @cepot.esr mengalami perubahan visual jika dibandingkan dengan visual cepot pada awalnya namun masih mempertahankan cirri utama dari karakter cepot. Ikat kepala, warna kulit merah, kain sarung, posisi gigi, dan baju pangsi yang menjadi cirri dari karakter cepot tetap di pertahankan. Merujuk pada table tersebut, perubahan visual tampak jelas pada aspek perwajahan dari karakter Cepot baik pada dimensi wajah, detail ikat kepala, bentuk tangan, maupun ekspresi yang dihidirkannya.

Melihat pada gambar no 2,3, dan 4, ilustrasi cepot yang dihidirkan mengalami sejumlah stilasi. Secara defnisinya, stilasi merupakan pengayaan bentuk pada suatu objek (Nindi Setya Ika Herliyanti, 2020). Pada aplikasinya, stilasi terkadang melakukan gubahan pada bentuk aslinya dan hanya meninggalkan esensinya saja dan hampir menghilangkan ciri asalnya (Faroni, 2016). Pada gambar no 2, aspek perwajahan cepot yang pada bentuk aslinya cenderung membulat, dibuat menjadi lebih lonjong dengan menampilkan bentuk mata dan mulut yang lebih ekspresif, selain dari itu, bentuk tangan juga mengalami perubahan jika pada aslinya tangan cepot cenderung mengempal maka pada ilustrasi tersebut visualisasi tangan dibuat seolah-olah sedang menunjuk ke arah dirinya. Dalam gambar no 3, stilasi pada perwajahan cepot terlihat pada dua aspek, yang pertama ialah dengan menyederhanakan bentuk ikat kepala dengan menghilangkan motif kain batik, selain dari itu, pada ekspresi mulut juga mengalami perubahan, jika pada awalnya mulut cepot lebih kearah ekspresi tersenyum maka pada gambar tersebut ekspresi mulut lebih menunjukkan ekspresi sedih. Di dalam gambar no 4, visualisasi cepot mengalami stilasi pada bagian pipi dan mulut. Bagian pipi dibuat lebih membulat pada kedua sisinya, sedangkan mulut dihilangkan sebagai dampak dari stilasi yang dilakukan dibagian pipi tersebut.

4. Conclusions

Sebagai bagian dari kesenian tradisional, Cepot secara langsung maupun tidak langsung menjadi ikon pertunjukan wayang golek dan memiliki kepopuleran dalam pertunjukan tersebut yang selanjutnya menjadi sarana ekspresi dalam ranah social media. Pada aplikasinya, terjadi perubahan dalam aspek teknis terkait pembuatan maupun visualisasi yang terjadi pada perwajahan cepot. Jika pada awalnya cepot terbuat dari pahatan kayu yang diukur dan di cat secara manual, maka pada social media, visualisasi cepot sebagai bentuk ilustrasi digital yang menggambarkan ekspresi dari pembuatnya. Dalam menunjang ekspresi tersebut dilakukan sejumlah stilasi pada visualisasinya yang membuat ilustrasi cepot menjadi berbeda dengan bentuk aslinya tanpa menghilangkan ciri yang dimilikinya.

5. References

- Asmawan, F. A. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting “Culinary Experience Of Malang” Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/10.32664/mavis.v1i1.271>
- Faroni, M. F. R. Al. (2016). Naga Sebagai Ornamen Dalam Penciptaan Produk Kerajinan Kulit Nabati Dengan Teknik Pyrography. *Jurnal Pendidikan Kriya*, 1–9.
- Kusriyanto, A. (2009). *Pengantar desain komunikasi visual*. andi.
- Lembang, I. R., Riyadhi, A. N., & DK, M. R. R. T. M. (2022). Teknik Ilustrasi Digital Freehand dalam Pembuatan Buku Cerita Bergambar “Friends” untuk Anak Usia Dini. *Proceeding Seminar Nasional Tetamekraf*, 1(2), 45–51.
- Musman, A. (2023). *The Art of Copywriting: Cara Mudah Mendapatkan Konsumen dan Mencetak Cuan di Atas Rata-rata*. Anak Hebat Indonesia.
- Nindi Setya Ika Herliyanti, I. (2020). KAJIAN BENTUK DAN MAKNA RAGAM HIAS PADA RELIEF KEPALA KALA DI CANDI BAJANG RATU , MOJOKERTO. *Racana*, 1(1).
- Priyanto, B. M. M. (2020). Jurnal Vokasi Indonesia. *Jurnal Vokasi Indonesia*, 8(1), 49–54. <http://www.jvi.ui.ac.id/index.php/jvi/article/view/110>
- Sauky, M. A., & Bukhori, B. (2021). Makna Sosial dalam Nilai-nilai Budaya Sunda pada Lakon Wayang Golek Ki Dalang Wisnu Sunarya. *TEMALI : Jurnal Pembangunan Sosial*, 4(2), 155–167. <https://doi.org/10.15575/jt.v4i2.12722>
- Suryana, J. (2002). *Wayang Golek Sunda Kajian Estetika Rupa Tokoh Goleh*. Kiblat Buku Utama.