

**VISUALISASI KISAH
LEGENDA RORO JONGGRANG
DALAM KOMIK FABEL
DENGAN TEKNIK LINOCUT**

TUGAS AKHIR KARYA



**OLEH
MEGA LESTARI REJEKI
NIM. 201491051**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2024**

**VISUALISASI KISAH
LEGENDA RORO JONGGRANG
DALAM KOMIK FABEL
DENGAN TEKNIK LINOCUT**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata-I (S-1)

Program Studi Seni Murni

Jurusan Seni Rupa Murni



OLEH

MEGA LESTARI REJEKI

NIM. 201491051

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2024**

PENGESAHAN

**VISUALISASI KISAH LEGENDA
RORO JONGGRANG
DALAM KOMIK FABEL
DENGAN TEKNIK LINOCUT**

Oleh

MEGA LESTARI REJEKI

NIM. 201491051

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan
Tim Penguji pada tanggal 28 Oktober 2024

Tim Penguji

Ketua Penguji : Deni Rahman, S.Sn., M.Sn.
Penguji Utama : Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing : Alexander Nawangseto M, S.Sn., M.Sn.

(.....)
(.....)
(.....)

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni
(S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 10 Januari 2025

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Anz Rosmiati, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197705312005012002

PERSETUJUAN

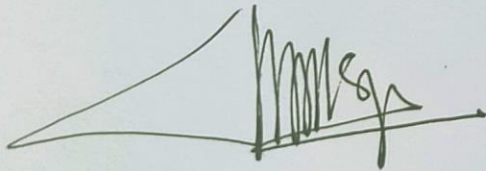
TUGAS AKHIR KARYA

**VISUALISASI KISAH LEGENDA
RORO JONGGRANG
DALAM KOMIK FABEL
DENGAN TEKNIK LINOCUT**

Oleh
MEGA LESTARI REJEKI
NIM 201491051

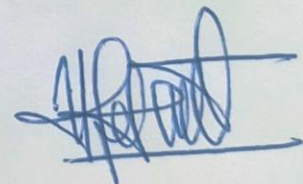
Telah disetujui oleh pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan
Surakarta, 10 Januari 2025

Mengetahui,
Ketua Program Studi



I Nyoman Suyasa, S.Sn, M.Sn.
NIP. 197607162008121004

Pembimbing



Alexander Nawangseto
Mahendrapati, S.Sn, M.Sn.
NIP. 197507072008121002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mega Lestari Rejeki
NIM : 201491051
Tempat, Tgl lahir : Ngawi, 15 April 2001
Alamat Rumah : RT.02, RW.05, Balebanjang, Jogorogo, Ngawi
Program Studi : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Kekaryaannya yang berjudul:
VISUALISASI KISAH LEGENDA RORO JONGGRANG DALAM KOMIK
FABEL DENGAN TEKNIK LINOCUT adalah karya saya sendiri dan bukan
jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti
sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi
sesuai ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online
dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan
etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 28 Oktober 2024
yang menyatakan,



Mega Lestari Rejeki
NIM. 201491051

ABSTRAK

Karya Tugas Akhir berjudul “Visualisasi Kisah Legenda Roro Jonggrang Dalam Komik Fabel Dengan Teknik Linocut” ini dilatarbelakangi dari kegemaran membaca buku cerita yang menjadi awal ketertarikan untuk mempelajari seni rupa. Karya seni grafis Tugas Akhir ini dibuat menjadi sebuah karya dalam bentuk komik yang mengambil dari kisah legenda Roro Jonggrang dengan visualisasi fabel menggunakan teknik *linocut*. Tujuan dari penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah menciptakan karya seni grafis berbentuk komik fabel yang menarasikan kisah legenda Roro Jonggrang dengan visualisasi karakter berwujud fabel serta menjelaskan konsep penciptaan, proses penciptaan, serta bentuk hasil karya seni grafis yang diciptakan. Penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini mengacu pada metode L.H Chapman, meliputi: upaya menemukan gagasan, menyempurnakan mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, serta visualisasi pada medium. Karya seni grafis Tugas Akhir ini memberikan wawasan yang lebih terkait alat, bahan dan teknik dalam proses penciptaan karya seni grafis bertema kisah visualisasi legenda Roro Jonggrang dalam bentuk komik fabel dengan menggunakan teknik *linocut*. Hasil dari pendalaman konsep karya seni grafis Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi penulis maupun civitas akademika seni rupa dalam berkarya seni serta dapat menyampaikan pesan-pesan moral dalam legenda Roro Jonggrang kepada masyarakat yang menyaksikan karya Tugas Akhir ini.

Kata Kunci : Legenda Roro Jonggrang, Komik, Fabel, Seni Grafis, *Linocut*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatNya sehingga pengerjaan Tugas Akhir Kekaryaannya yang berjudul Visualisasi Kisah Legenda Roro Jonggrang Dalam Komik Fabel Dengan Teknik Linocut ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Penyusunan laporan Tugas Akhir ini dimaksudkan sebagai syarat ujian mencapai derajat sarjana (S-1) Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Selesainya Tugas Akhir karya ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak yang telah turut berpartisipasi memberikan dukungan moril maupun materi. Kesempatan kali ini saya mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya, Ayah Sigit Nugroho Utomo dan Ibu Harini Puji Astuti yang selalu memberikan dukungan baik moral, material, mental, maupun spiritual.
2. Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr. Ana Rosmiati S.Pd., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Dr.Sn. Syamsiar, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni.
5. I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn., selaku Kaprodi Seni Murni.
6. Alexander Nawangseto Mahendrapati, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing Tugas Akhir, yang selalu memberikan masukan, bimbingan, motivasi dan semangat untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
7. Deni Rahman, S.Sn., M.Sn., Wisnu Adisukma, S.Sn., M.Sn., Much Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn., Theresia Agustina Sitompul, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pengampu mata kuliah

Seni Grafis yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan dan motivasi selama berproses dalam penciptaan karya seni grafis di ISI Surakarta.

8. Seluruh dosen Jurusan Seni Murni yang telah memberikan banyak ilmu dan bimbingan selama perkuliahan di ISI Surakarta
9. Keluarga besar Eyang Salam terutama Mbah Prapti Hartatik, Keluarga besar Eyang Parlan dan keluarga lainnya yang turut berpartisipasi dalam kelancaran Tugas Akhir karya ini.
10. Teman-teman yang selalu mendukung dan membantu dalam kelancaran Tugas Akhir Karya ini.

Semoga penulisan laporan Tugas Akhir Karya ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Penulisan laporan Tugas akhir karya ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan, saya selaku penulis laporan Tugas Akhir Karya ini dengan sadar diri menerima segala bentuk kritik dan saran untuk penyempurnaan laporan.

Wassalamu,alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Penulis

Mega Lestari Rejeki

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide/Gagasan Penciptaan	6
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Manfaat Penciptaan	7
E. Tinjauan Karya dan Orisinalitas.....	8
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	23
A. Konsep Non Visual	23
B. Konsep Visual	31
BAB III. PROSES PENCIPTAAN KARYA.....	40
A. Metode Penciptaan	40
B. Proses Perwujudan Karya.....	41
BAB IV. KARYA	83
A. Pengantar Karya	83
B. Deskripsi Karya	84
BAB V. PENUTUP	113
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran.....	114
DAFTAR ACUAN	115
LAMPIRAN	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kisah Hidup Paman Gober (<i>The Life And Times Of Scrooge McDuck</i>).....	8
Gambar 2. Kisah Hidup Paman Gober (<i>The Life And Times Of Scrooge McDuck</i>), <i>The Cowboy Captain of the Cutty Sark</i>	11
Gambar 3. <i>Golden Smile</i>	15
Gambar 4. <i>God's Man : A Novel In Woodcut</i>	18
Gambar 5. <i>God's Man : A Novel In Woodcut</i> Bab 1 halaman 11 dan 12	20
Gambar 6. Hasil Brainstrom.....	42
Gambar 7. Literatur Cetak Sebagai Sumber Refensi.....	44
Gambar 8. Literatur Digital Sebagai Sumber Refensi.....	45
Gambar 9. Sketsa Desain Roro Jonggrang.....	46
Gambar 10. Sketsa Desain Raja Bok.....	46
Gambar 11. Sketsa Desain Raja Pengging	47
Gambar 12. Sketsa Desain Bandung Bondowoso.....	47
Gambar 13. Sketsa Desain Panglima Kerajaan Pengging.....	48
Gambar 14. Sketsa Desain Penduduk Kerajaan Boko.....	48
Gambar 15. Sketsa Desain Panglima Kerajaan Pengging.....	49
Gambar 16. Sketsa Desain Raja Jin.....	49
Gambar 17. Sketsa Akhir Halaman 1	50
Gambar 18. Sketsa Akhir Halaman 2.....	51
Gambar 19. Sketsa Akhir Halaman 3.....	51
Gambar 20. Sketsa Akhir Halaman 4.....	52
Gambar 21. Sketsa Akhir Halaman 5.....	52
Gambar 22. Sketsa Akhir Halaman 6	53

Gambar 23. Sketsa Akhir Halaman 7	53
Gambar 24. Sketsa Akhir Halaman 8	54
Gambar 25. Sketsa Akhir Halaman 9	54
Gambar 26. Sketsa Akhir Halaman 10	55
Gambar 27. Sketsa Akhir Halaman 11	55
Gambar 28. Sketsa Akhir Halaman 12	56
Gambar 29. Sketsa Akhir Halaman 13	56
Gambar 30. Sketsa Akhir Halaman 14	57
Gambar 31. Sketsa Akhir Halaman 15	57
Gambar 32. Sketsa Akhir Halaman 16	58
Gambar 33. Sketsa Akhir Halaman 17	58
Gambar 34. Sketsa Akhir Halaman 18	59
Gambar 35. Alat Tulis	62
Gambar 36. Buku Gambar	63
Gambar 37. Kain Perca	64
Gambar 38 Pisau Cukil	65
Gambar 39. Roll Karet	66
Gambar 40 Kento.	67
Gambar 41. Baren	68
Gambar 42. Sarung Tangan Dan Kertas Pencapit	69
Gambar 43. Kuas	70
Gambar 44. Cairan M3	71

Gambar 45. Linoleum.	72
Gambar 46. Kertas Concord	73
Gambar 47. Tinta Cetak Offset	74
Gambar 48. OO Varnish.....	75
Gambar 49. Cairan Lignolie	76
Gambar 50. Proses Mentransfer Sketsa Pada Matriks/Klise	77
Gambar 51. Proses Mencukil Matriks/Klise	78
Gambar 52. Proses Menyiapkan Tinta Cetak	79
Gambar 53. Proses Menorehkan Warna Pada Linoleum	79
Gambar 54. Proses Meletakkan Linoleum Di Atas Kento	80
Gambar 55. Proses Meletakkan Kertas Concord	80
Gambar 56. Proses Mencetak Menggosok Kertas Concord.....	81
Gambar 57. Proses Mencetak Mengambil Kertas Yang Telah Tercetak	81
Gambar 58. Mempersiapkan Cat Untuk Perwarnaan	82
Gambar 59. Pewarnaan Dengan Teknik <i>Hand Coloring</i>	82
Gambar 60. Halaman 1 “Suasana Kerajaan Boko”	84
Gambar 61. Halaman 2 “Pernyataan Perang”	86
Gambar 62. Halaman 3 “Pertempuran Antara Dua Kerajaan”	87
Gambar 63. Halaman 4 “Keberangkatan Bandung Bondowoso ”	89
Gambar 64. Halaman 5 “Bandung Bandung Bondowoso”	91
Gambar 65. Halaman 6 “Bandung Bondowoso Melawan Raja Jin”	93
Gambar 66. Halaman 7 “Kemenangan Bandung Bondowoso”	94
Gambar 67. Halaman 8 “Bandung Bondowoso Melawan Raja Boko”	96
Gambar 68. Halaman 9 “Kemenangan Kerajaan Pengging”	98
Gambar 69. Halaman 10 “Kabar Duka”	99

DAFTAR ACUAN

Daftar Pustaka

- Adi, Sigit. Purnomo. (2020). *SENI CETAK TINGGI (EDISI SENI CETAK TINGGI)*. Penwerbitan dan percetakan UNS (UNS Press).
- Ananda, Yasmine. Dhea. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Fabel Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah 4 Pakembang*. Palembang: Repository Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Arianti, Andini. Setya. (2019). *Kajian Visual Gaya Gambar Komik Aksi Indonesia Studi Kasus Pandji Tengkorak (1968) dan Raibarog (2016)*. Unikom.
- Cahyadi, Dian. (2023). *ANTROPOMORFI : IMAJI REKAAN*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Herb, Steven. L. (2011). *WORLD LIBRARIES. Storyteller without words : The Graphic Novels of Lynd Ward*.
- Kembaren, Mardinah. Mawar., Nasution, Arie. Azharie., & Lubis, M. Husnan. (2020). CERITA RAKYAT MELAYU SUMATERA UTARA BERUPA MITOS DAN LEGENDA DALAM MEMBENTUK KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT. *Rumpun Jurnal Persuratan Melayu*, 8(1), 1-12.
- Khali, Adul. Mundhir. (n.d.). *Misteri dunia Jin*. KAKTUS.
- Komandoko, Gamal. (2013). *Koleksi Terbaik 100 Plus Dongeng Rakyat Nusantara*. Cabe Rawit.
- Luzar, Laura. Christina. (2011). KARYA SENI GRAFIS YANG MENARIK DAN KREATIF MELALUI TEKNIK CUKIL. *HUMANIORA*, 300-310.
- McCloud, Scott. (2001). *Understanding Comics (Memahami Komik)*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Prasetya, Adhitya. (2017). *HOBİ SEBAGAI PRESENTASI GAYA HIDUP*. INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA. YOGYAKARTA: INSTITUTIONAL REPOSITORY INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA.
- Prasetyo, Yanuar. Ady. (2014). ILUSTRASI BUKU CERITA FABEL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK. *Arty: Journal of Visual Arts*, 3(1), 1-9.
- Rosa, Don. (2012). *Kisah Hidup Paman Gober (The Life and Times Of Scrooge McDuck) Edisi Bundel*. Gramedia Majalah Delivering Ideas.
- Sahman, Humar. (1993). *Mengenalı Dunia Seni Rupa*. IKIP Semarang Press.

Wachidah, Liana. Rochmatul., Suwignyo, Heri., & Widiati, Nita. (2017). POTENSI KARAKTER TOKOH DALAM CERITA RAKYAT SEBAGAI BAHAN BACAAN LITERASI MORAL. *Jurnal Pendidikan*, 894-901.

Sumber Internet

Love Peace, & Understanding. (2012, Desember 7). Dedokbali.
<https://dedokbali.blogspot.com/2012/12/love-peace-understanding.html?m=1> diakses pada 1 November 2024.

Fiska, Rahma. Pengertian dan Contoh Cerita Rakyat di Indonesia. Gramedia.com:
<https://www.gramedia.com/literasi/contoh-cerita-rakyat-diindonesia> diakses 3 Juni 2023

Hakim, Luqman. (2024, Oktober 17). Majas Personifikasi Adalah : Pengertian, Ciri dan Contoh. Deepublish Store: <https://deepublishstore.com/blog/contoh-majas-personifikasi> diakses 14 Mei 2023.

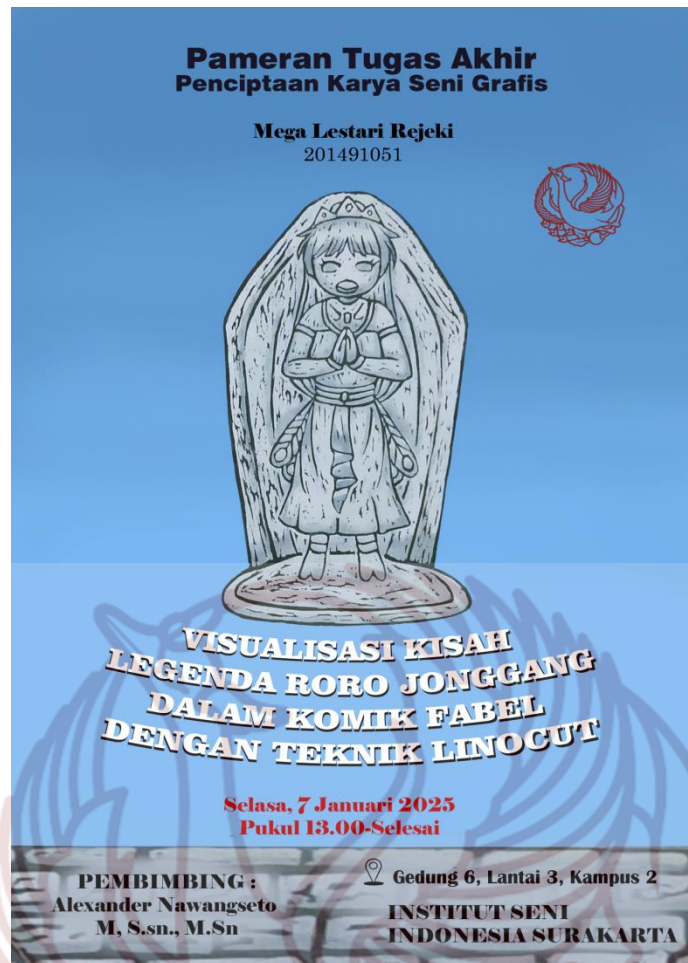
Hibdawati, Winie. (2020, September 23). Komik Tanpa Dialog? Ini Dia Rekomendasi Komik Bisu Weebtoon! Jagadmedia: <https://www.jagadmedia.id/2020/09/rekomendasi-silent-komik-webtoon.html> diakses pada 26 Desember 2023.

LAMPIRAN

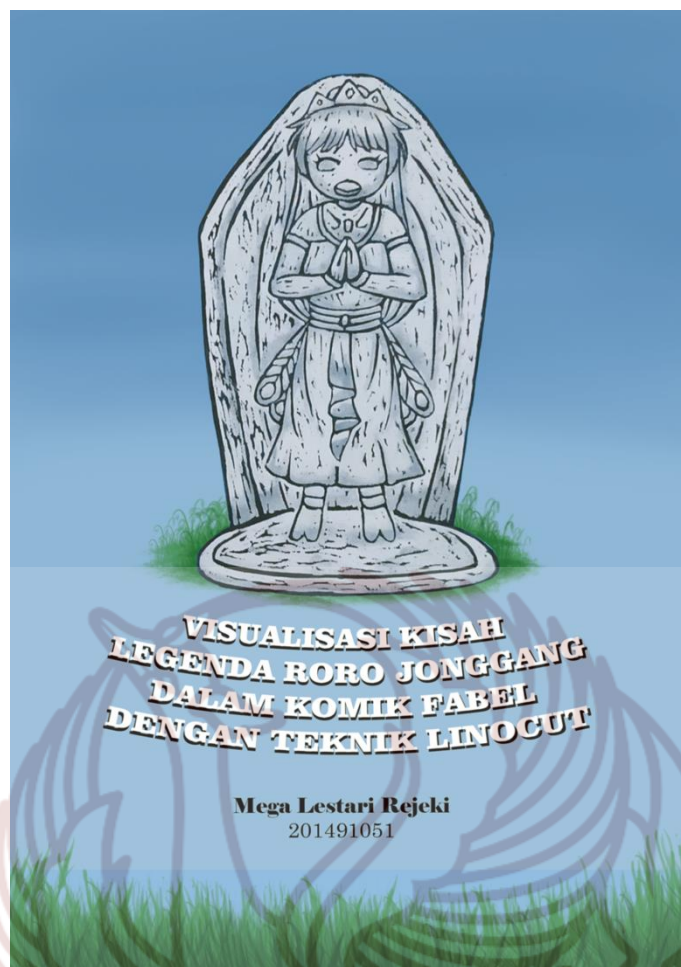
BIODATA



Nama : Mega Lestari Rejeki
NIM : 201491051
Tempat dan Tanggal Lahir : Ngawi, 15 April 2001
Alamat : Dsn. Balepanjang, Rt 02/Rw 05,
Ds. Jogorogo, Kec. Jogorogo,
Kab. Ngawi, Jawa Timur
Email : Megalestrairejeki@Gmail.com
Nomor Telepon : 082338376278



Gambar 78. Dokumentasi Poster Pameran Tugas Akhir
(Dokumentasi : Mega Lestari Rejeki, 2025)



Gambar 79. Dokumentasi Katalog Pameran Tugas Akhir
(Dokumentasi : Mega Lestari Rejeki, 2025)



Gambar 80. Dokumentasi Display Pameran Tugas Akhir
(Dokumentasi : Mega Lestari Rejeki, 2025)



Gambar 81. Dokumentasi Foto Bersama penguji
(2025)