



Ilustrasi digital sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah: sebuah penelitian berbasis penciptaan seni

Inayatul Husna^{1}, Raden Kuncoro Wulan Dewojati²*

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No. 1 Condongcatur Depok, Sleman, 55281, Indonesia

*Corresponding Author: inayatulhusna.2018@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah sebagai objek penciptaan ilustrasi, mengetahui proses kreatif ilustrator Aprilia Muktirina sebagai inspirasi penciptaan ilustrasi, menyusun konsep penciptaan ilustrasi dengan objek sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah, dan melaksanakan visualisasi konsep penciptaan ilustrasi dengan objek sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah. Penelitian ini adalah penelitian *Art Based Research* yaitu penelitian yang menggunakan metode *art practice as research*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, eksplorasi, dan eksperimen. Pemeriksaan data penelitian ini dilakukan dengan triangulasi teknik dan triangulasi teori. Hasil penelitian menunjukkan karakteristik objek penciptaan ilustrasi meliputi latar belakang, tokoh yang terlibat, dan peristiwa sejarah berdirinya Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah. Inspirasi proses kreatif ilustrator Aprilia Muktirina adalah proses penggunaan teknik digital, warna, dan dekorasi. Konsep penciptaan ilustrasi berupa perancangan karya ilustrasi dalam bentuk buku cerita bergambar berjudul Sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah.

Kata Kunci: *Ilustrasi, Proses Kreatif, Aprilia Muktirina, Sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah*

ABSTRACT

This study aims to determine the historical characteristics of Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah as an object of illustration creation, to know the creative process of illustrator Aprilia Muktirina as inspiration for the creation of illustrations, to develop the concept of creating illustrations with historical objects of Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah, and to visualize the concept of creating illustrations with historical objects. Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah. This research is Art Based Research, namely research that uses art practice as research methods. This study uses data collection techniques through observation, interviews, documentation, exploration, and experimentation. Examination of the research data was carried out by technical triangulation and theoretical triangulation. The results of the study show the characteristics of the object of illustration creation including the background, the figures involved, and the historical events of the founding of the Mu'allimin Muhammadiyah Madrasah. The inspiration for illustrator Aprilia Muktirina's creative process is the process of using digital techniques, colors, and decorations. The concept of creating an illustration is in the form of designing an illustration work in the form of a picture story book entitled History of Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah.

Keywords: *Illustration, Creative Process, Aprilia Muktirina, The History of Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah*

Riwayat artikel

Dikirim:
3 Desember 2022

Diterima:
20 Desember 2022

Dipublikasikan:
30 Desember 2022

Sitasi:

Husna, I. and Dewojati. R. K. W. (2022). Ilustrasi digital sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah: sebuah penelitian berbasis penciptaan seni. *Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain dan Pembelajarannya* 1(2): 175-185.

PENDAHULUAN

Dalam proses peningkatan kompetensi sebagai seorang pendidik sekaligus seorang pencipta karya seni, guru seni rupa bisa menambah pengalaman berkarya seni rupa melalui kegiatan penciptaan seni. Penciptaan seni selalu memerlukan dukungan penguasaan keterampilan praktis dan pengetahuan teoretis (Sunarto, 2014). Berkarya merupakan proses dari perwujudan karya dari ide-ide melalui motif-motif yang telah didapatkan (Yudha & Gulendra, 2021). Salah satu cara belajar mencipta karya seni rupa adalah belajar melalui pencantrikan (magang) kepada ahli seni di bidangnya (Wiratno, 2018). Pengetahuan dan praktik penciptaan seni dapat menjadi inspirasi bagi seseorang untuk mengembangkan penciptaan karyanya sendiri. Proses pencantrikan akan mendapatkan ketepatan metode pembelajaran yang digunakan dan melanjutkannya ke dalam proses penciptaan karya.

Ilustrasi adalah salah satu bentuk karya visual yang terbentuk dari proses penciptaan karya oleh seorang ilustrator. Ilustrator layaknya seniman perlu memiliki kompetensi dalam teknik berkarya seni rupa yang mesti dimiliki seperti dasar seni rupa, ilmu anatomi, dan penguasaan teknik-teknik berkarya (Salam, 2017). Pada penelitian ini, terdapat proses belajar kepada seorang ilustrator dari Yogyakarta yang bernama Aprilia Muktirina. Aprilia Muktirina memiliki latar belakang pendidikan seni yang kemudian berkarir di dunia ilustrasi. Aprilia Muktirina dikenal sebagai ilustrator buku ilustrasi anak yang memiliki *style whimsical* dengan karakter tidak anatomis, ekspresif, kreatif, dekoratif, dan eksploratif. Proses kreatif Aprilia Muktirina dalam penciptaan karya ilustrasi dapat memberikan inspirasi untuk mengembangkan metode penciptaan karya sendiri disesuaikan dengan karakteristik berekspresi pribadi.

Penelitian penciptaan seni ilustrasi ini mengangkat sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah sebagai ide serta objek penciptaan ilustrasi. Berdirinya Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah memiliki nilai sejarah yang penting bagi dunia pendidikan dan persyarikatan Muhammadiyah di Yogyakarta. Hasil dari penelitian penciptaan ilustrasi ini berupa buku ilustrasi cerita bergambar dengan tema sejarah berdirinya Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah di Yogyakarta. Sebagai karya seni rupa yang memiliki nilai media pendidikan, penciptaan buku cerita bergambar harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan seni rupa anak dan teknologi masa kini yaitu teknologi digital.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui karakteristik sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah sebagai objek penciptaan ilustrasi, mengetahui proses kreatif ilustrator Aprilia Muktirina sebagai inspirasi penciptaan ilustrasi, menyusun konsep penciptaan ilustrasi dengan objek sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah, melaksanakan visualisasi konsep penciptaan ilustrasi dengan objek sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Art Based Research* yaitu *art practice as research* (penciptaan seni sebagai penelitian) dengan pendekatan deskriptif kualitatif (Coemans dkk, 2015). Sullivan (2010) dalam *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts* memandang penciptaan seni sebagai aktivitas penelitian. Metode ini menggabungkan metode penelitian pendidikan dengan metode penciptaan seni rupa. Pada penelitian ini terdapat keterlibatan aktif peneliti dalam proses pembuatan karya berdasarkan sumber ide penciptaan. Sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah sebagai objek penciptaan dan proses kreatif Aprilia Muktirina sebagai inspirasi penciptaan ilustrasi.

Hasil akhir dari metode penelitian ini difokuskan pada karya seni ilustrasi. Subjek penelitian ini adalah ilustrator Aprilia Muktirina yang beralamatkan di Perum Trimulyo Blok 1, No.46, Kembangsono, Jetis, Bantul 55781. Objek penelitian ini adalah proses kreatif dalam penciptaan karya ilustrasi. Data penelitian ini meliputi data proses kreatif dalam penciptaan ilustrasi Aprilia Muktirina berupa dokumen seperti hasil teks wawancara dengan ilustrator Aprilia Muktirina, artikel, gambar, dan data lain yang berkaitan. Data tentang sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah berupa buku, artikel, jurnal, gambar, dan data lainnya. Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri yang dibantu dengan perekam suara, kamera, dan alat tulis

(Sidiq & Choiri, 2019). 3 Untuk memperoleh data, peneliti juga dibantu dengan instrumen lain di antaranya pedoman observasi, pedoman wawancara, pedoman dokumentasi, dan pedoman eksplorasi eksperimentasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah untuk memperoleh data dengan cara yang sistematis dan paling strategis (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, eksplorasi, dan eksperimentasi. Pada penelitian ini, observasi dilakukan secara partisipan dan nonpartisipan. Observasi partisipan dilakukan dengan cara pengamatan langsung kepada ilustrator Aprilia Muktirina. Observasi nonpartisipan dilakukan untuk menggali data mengenai proses penciptaan ilustrasi Aprilia Muktirina melalui akun media sosial Instagram dan Behance. Data sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah juga didapatkan dari observasi nonpartisipan melalui pengamatan film Sang Pencerah.

Wawancara dilakukan dengan teknik wawancara semi terstruktur kepada ilustrator Aprilia Muktirina. Tujuan wawancara pada penelitian ini untuk memperoleh data mengenai proses kreatif dan proses penciptaan ilustrasi oleh ilustrator Aprilia Muktirina. Wawancara diawali dengan menyusun pedoman wawancara untuk memudahkan dalam proses pengambilan data. Teknik dokumentasi dilaksanakan untuk mendapatkan dokumen berupa proses penciptaan ilustrasi Aprilia Muktirina berupa sketsa, gambar karya, foto, katalog, dan dokumen lainnya. Teknik tersebut juga dilaksanakan untuk mendapatkan data sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah berupa artikel, jurnal, buku, foto, arsip, dan dokumen lain.

Eksplorasi dan eksperimentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan tahapan proses kreatif penciptaan seni ilustrasi berdasarkan inspirasi ilustrator Aprilia Muktirina. Eksplorasi dan eksperimentasi penciptaan karya ilustrasi terfokus pada objek sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah. Eksplorasi visual dilakukan untuk mengembangkan bentuk-bentuk objek berupa sketsa digital berdasarkan referensi yang telah didapatkan.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Penelitian ini berfokus pada inspirasi proses kreatif dalam penciptaan ilustrasi oleh Aprilia Muktirina dan objek sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah. Tahap analisis data menurut Huberman dan Miles (1994) terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi dilakukan dengan cara merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dan mencari tema serta polanya (Harahap, 2020). Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Pada tahap ini kesimpulan sudah ditemukan sesuai dengan bukti-bukti data akurat dan faktual yang ada di lapangan.

Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Tujuan triangulasi untuk mengecek kebenaran data secara multimetode dari berbagai sumber. Pemeriksaan data proses kreatif ilustrator Aprilia Muktirina dan data sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah dilakukan dengan triangulasi teori dan triangulasi teknik. Triangulasi teori bertujuan untuk membandingkan dengan perspektif teori yang relevan dan meningkatkan kedalaman pemahaman dalam menggali pengetahuan teoretik atas hasil analisis data yang telah diperoleh (Rahardjo, 2010). Triangulasi teknik bertujuan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda (Abdussamad, 2021). Teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi pada penelitian ini diuji kredibilitas datanya dan dipastikan dengan benar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah, proses kreatif ilustrator Aprilia Muktirina sebagai inspirasi penciptaan ilustrasi, konsep penciptaan ilustrasi, dan visualisasi konsep penciptaan ilustrasi diuraikan sebagai berikut.

1. Karakteristik Sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah sebagai Objek Penciptaan Ilustrasi

Karakteristik objek penciptaan ilustrasi di atas, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Objek Penciptaan Ilustrasi

No	Objek Penciptaan	Karakteristik Sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah
1	Tokoh	Tokoh utama dari objek ilustrasi ini adalah K.H. Ahmad Dahlan. Tokoh pendukung pada objek ilustrasi seperti kolonial Belanda, warga kauman, murid K.H. Ahmad Dahlan, pimpinan Muhammadiyah, dan santri Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah
2	Busana	Busana tokoh utama terdiri dari gamis atau jubah, serban, jas khas Belanda, jarik, dan selop Jawa. Busana tokoh pendukung seperti baju khas Jawa dengan bawahan jarik dan penutup kepala jarik. Busana lainnya menyesuaikan peran masing-masing tokoh.
3	Latar	Latar tempat utama berada di Yogyakarta dengan latar khusus menyesuaikan narasi cerita seperti musala K.H. Ahmad Dahlan, Kauman, dan lainnya.

Karakteristik objek penciptaan ilustrasi meliputi latar belakang, tokoh yang terlibat, dan peristiwa sejarah berdirinya Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah. K.H. Ahmad Dahlan menjadi tokoh utama sebagai pendiri Muhammadiyah dan Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah. Busana yang dipakai K.H. Ahmad Dahlan adalah busana gamis atau jubah dan serban yang umumnya orang yang sudah berhaji pakai saat itu. Misi dakwah K.H. Ahmad Dahlan dipengaruhi oleh kondisi Indonesia yang muram saat itu dimulai dari kemiskinan serta kebodohan yang merajalela akibat penjajahan Belanda dan terdapat praktik mistik peribadatan di kalangan Islam.

Sejalan dengan penelitian yang relevan oleh Roostamaji (2018), konten buku ilustrasi cerita bergambar tentang sejarah tidak hanya menampilkan tokoh utama namun juga menampilkan cerita sejarah yang terjadi. Cerita sejarah dikemas menjadi narasi yang berisi perjuangan dakwah Islam dan perjuangan pembebasan dari kebodohan, kemiskinan, dan keterpurukan. Latar tempat dalam cerita ini berubah-ubah dan menyesuaikan dengan adegan yang ditampilkan. Perjuangan K.H. Ahmad Dahlan yang penuh lika-liku seperti ditentang, dianggap kafir, dan sampai terjadi perobohan paksa musala miliknya. K.H. Ahmad Dahlan adalah tokoh yang memiliki tekad yang kuat untuk tidak berhenti dalam berjuang. Pemikirannya yang semakin terbuka dibuktikan ketika ia menjadi anggota Boedi Oetomo. Dari Boedi Oetomo, ia mendapatkan pelajaran cara membentuk persyarikatan dan mengajar sekolah seperti di *Kweekschool* Jetis. K.H. Ahmad Dahlan juga menjadi tokoh yang tidak anti terhadap kemajuan. Ia memadukan serban, jas, jarik, dan sandal Jawa. Gerakannya ditandai dengan pendirian sekolah di ruang tamu miliknya hingga akhirnya mendirikan Muhammadiyah pada 18 November 1912 bertepatan dengan 8 Dzulhijjah 1330 Hijriyah.

K.H. Dahlan mendirikan sekolah bagi calon guru yang diberi nama Al Qismul Arqo. Sekolah ini mengalami perkembangan dan penyesuaian dengan keadaan yang terjadi. Perubahan nama terus terjadi hingga akhirnya berubah menjadi Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah. Perubahan lainnya juga ditandai pemisahan sekolah antara laki-laki dan perempuan. Sumber-sumber pendanaan sejak awal berasal dari kas *Hoofdbestuur* Muhammadiyah, infaq anggota,

donasi dari warga Muhammadiyah yang berprofesi sebagai pengusaha, sumbangan operasional, dan iuran bulanan (SPP) dari murid.

Tujuan berdirinya Madrasah Mu'allimin adalah menyiapkan kader yang memimpin ajaran Islam di tengah-tengah masyarakat, menciptakan kader Muhammadiyah yang penuh tanggung jawab dan mengabdikan kepada masyarakat. Misi dakwah diperluas kembali dengan dicetuskannya Dai Benum Muhammadiyah yang akan menjadi anak panah Muhammadiyah. Mereka dikirim ke berbagai pelosok negeri untuk berbaur dengan masyarakat setempat dan berdakwah di sana.

2. Proses Kreatif Ilustrator Aprilia Muktirina sebagai Inspirasi Penciptaan Ilustrasi

Proses kreatif Aprilia Muktirina sejalan dengan Wallas (1926) bahwa proses kreatif melibatkan empat tahap berupa *preparation* (tahap persiapan), *incubation* (tahap peneraman), *illumination* (tahap ilham atau inspirasi), dan *verification* (tahap pembuktian atau pengujian). Proses kreatif Aprilia Muktirina terdiri dari persiapan dengan melakukan proses riset, penggalan ide dengan cara mencari referensi. Aprilia Muktirina juga melakukan aktivitas lainnya yang bisa membuatnya rileks untuk mendukung penemuan gagasan. Tahap ini sejalan dengan tahap peneraman. Tahap inspirasi yang dilakukan Aprilia Muktirina berupa kegiatan merangkai ide melalui pembuatan *mind map* dan *mood board*. Pembuatan *mind map* oleh Aprilia Muktirina sejalan dengan penelitian yang relevan oleh Anas (2019) bahwa *mind map* dilakukan sebagai pemetaan gagasan untuk mengelompokkan hasil yang dianggap memiliki keterkaitan satu sama lain pada proses perancangan. Hasil rangkaian ide selanjutnya dibuat sketsa kasar dan diujikan untuk mendapatkan *insight* baru hingga proses pewarnaan dan finalisasi.

Inspirasi proses kreatif ilustrator Aprilia Muktirina adalah penggunaan teknik digital sebagai teknik penciptaan ilustrasi. Proses yang dilakukan berupa langkah-langkah dalam hal pembuatan karya seni ilustrasi. Inspirasi proses kreatif tersebut memberikan sumbangsih terkait tahap-tahap dalam proses penciptaan karya ilustrasi dengan teknik digital. Teknik digital pada penciptaan ilustrasi ini berupa tahap penggambaran sketsa, pewarnaan, dan finalisasi. Penggunaan warna pada ilustrasi Aprilia Muktirina menjadi inspirasi penciptaan dalam berkarya ilustrasi. Warna yang digunakan adalah warna bumi yang dikombinasikan dengan warna coklat. Perpaduan warna yang dicampur dengan coklat menjadi lebih redup dan keruh untuk memberikan kesan lampau (Hidayat dkk, 2021). Dekorasi menjadi inspirasi penciptaan yang digunakan sebagai pendukung penggambaran suasana pada ilustrasi. Fungsi dekorasi pada ilustrasi sebagai penghias dengan bentuk sederhana maupun bentuk yang diletakkan lebih-lebihkan (Arviandani & Putra, 2021).

3. Konsep Penciptaan Ilustrasi dengan Objek Sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah

Sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah diceritakan dan divisualisasikan dalam bentuk buku ilustrasi yang berisi teks dan ilustrasi bergambar. Kesesuaian antara ilustrasi dan materi yang diceritakan, bermanfaat untuk membantu *audience* terutama pada kalangan anak dalam memahami pesan secara mudah (Gilang dkk, 2017). Sejalan dengan Anas (2019), media ilustrasi menjadi inovasi untuk memudahkan tersampainya informasi dan penanaman pendidikan karakter. Pesan sejarah bermanfaat untuk mengembangkan potensi generasi muda untuk mengenal perjuangan masa lalu agar disesuaikan dengan kehidupan masa kini dan dikembangkan untuk kehidupan masa depan (Hasan, 2012).

Target *audience* untuk buku ilustrasi ini adalah anak usia 12-15 tahun yang setara dengan jenjang SMP. Usia ini termasuk dalam usia membaca lanjut yang sesuai dengan bacaan tentang pengetahuan (Ghozali, 2020). Usia pada jenjang tersebut sudah mulai mempelajari dan mendapatkan materi berkaitan dengan pendidikan sejarah dan dakwah sebagai pengetahuan. Buku ilustrasi ini berisi tentang kisah perjalanan sejarah dengan kronologi waktunya, cerita keteladanan berupa perjuangan dakwah agama Islam, dan hikmah pelajaran yang penting untuk membentuk kepribadian serta pendidikan karakter pada anak (Wardaya dkk, 2020).

Buku ilustrasi ini berjudul Sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah dengan sub judul Sekolah Anak Panah Muhammadiyah. Buku ini menggunakan bahasa Indonesia dengan gaya komunikasi yang ringan dan mudah dipahami untuk disesuaikan dengan target *6 audience*. Hal ini sejalan dengan pendapat Wardaya (2020), dalam membangun karakter anak maka diperlukan sebuah buku yang mudah untuk dibaca dan dipahami oleh anak. Gaya ilustrasi menggunakan gaya semi realis dengan citraan surealistik dan dekoratif berdasarkan pengembangan gaya dari inspirasi karya ilustrasi Aprilia Muktirina. Penggambaran tokoh manusia akan menggunakan

gaya semi realis dan citraan surealistik. Hal ini mempertimbangkan bahwa penggambaran tokoh yang memerlukan ilustrasi yang lebih serius atau yang tidak terlalu banyak bermain bentuk untuk memvisualisasikan ceritanya (Ghozali, 2020).

Ilustrasi dikerjakan secara digital painting dengan teknik bitmap menggunakan aplikasi Photoshop dan alat berupa pen tablet wacom. Buku ini menggunakan ukuran 20x20 cm dengan jumlah 28 halaman. Buku ini menggunakan jenis huruf yang digunakan adalah *font* Myriad Pro dengan jenis huruf Sans Serif Humanis yang memberikan kesan tidak kaku dan mudah dibaca. Ukuran *font* disesuaikan untuk mempertimbangkan tingkat keterbacaannya (Ghozali, 2020). Proses pewarnaan berdasarkan pada proses eksperimentasi dari hasil eksplorasi ilustrasi Aprilia Muktirina. Penciptaan ilustrasi ini terdapat persamaan dengan Aprilia Muktirina yang menggunakan berbagai campuran warna yang dipadukan dengan warna coklat untuk memberikan kesan lampau (Hidayat dkk, 2021). Warna yang digunakan adalah warna *warm autumn color* atau warna panas musim gugur. Memilih warna-warna ini karena alami dan berorientasi pada alam pada musim gugur dengan menggunakan *earth tone color*.



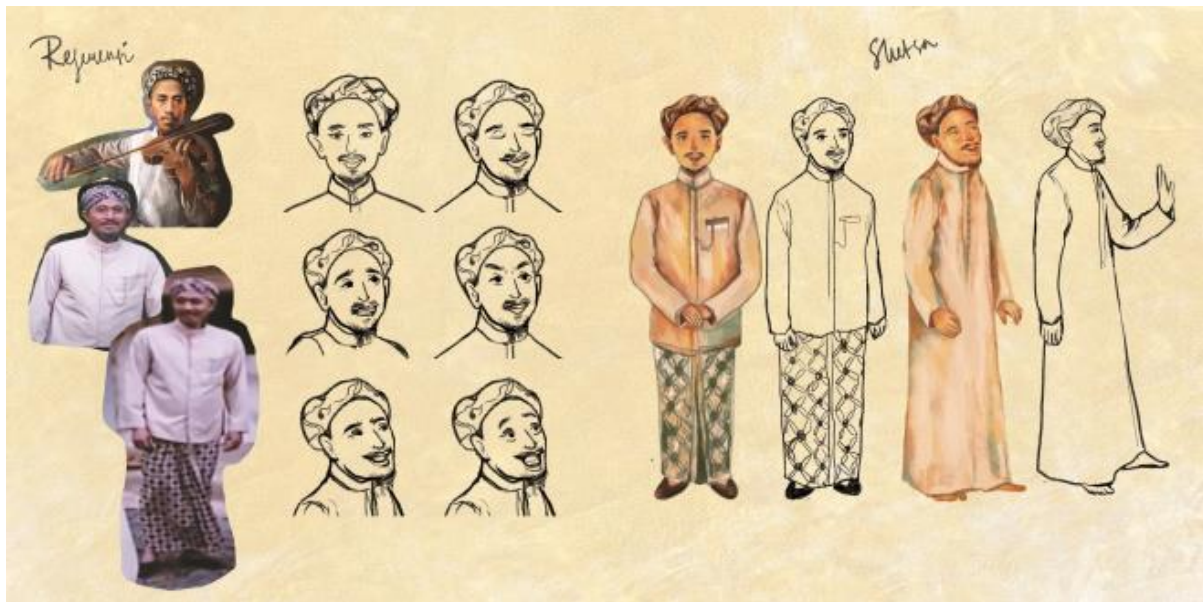
Gambar 1. *Warna Ilustrasi*

Buku ini menggunakan *column grid* dengan dua kolom. Jenis *grid* ini untuk memudahkan dalam mengintegrasikan antara gambar dan teks. Penggunaannya akan menjadi lebih fleksibel dan dinamis. Berdasarkan konsep penciptaan ilustrasi tersebut, proses kreatif ilustrator Aprilia Muktirina sebagai inspirasi penciptaan ilustrasi yang diperoleh melalui pencantrikan disesuaikan dengan karakteristik berekspresi pribadi. Pencantrikan kepada Aprilia Muktirina sejalan dengan penelitian Way dan Wong (2010) berupa aspek pencantrikan kognitif. Aspek tersebut seperti *modelling* (pemodelan) untuk mendapatkan penjelasan proses kreatif Aprilia Muktirina, *coaching* (pembinaan) untuk mendapatkan dukungan data proses kreatif dan pembinaan dari Aprilia Muktirina, *scaffolding* (perancah atau bantuan) untuk mendapatkan bantuan dalam proses sketsa dan pembuatan *storyboard*, *articulation* (artikulasi) untuk melakukan penciptaan sendiri dan dipantau secara bertahap, *reflection* (merefleksikan) sebagai proses menilai sendiri perkembangan proses berkarya ilustrasi, dan *exploration* (eksplorasi) sebagai kegiatan mengeksplorasi penciptaan karya. Dalam hal ini, prosedur yang dipilih oleh setiap ilustrator dalam berkarya bersifat spesifik sesuai dengan gaya dan preferensi perseorangan (Salam, 2017).

Tahap persiapan pada penciptaan ilustrasi ini diawali dengan proses riset data sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah sebagai objek penciptaan. Data tersebut didapatkan dari hasil observasi film *Sang Pencerah* dan dokumen yang berisi rangkaian cerita sejarah Muhammadiyah serta sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah. Data tersebut juga digunakan untuk mengetahui busana, atribut, dan latar pada zaman dahulu. Kunci inspirasi pada penciptaan ilustrasi ini berkaitan erat dalam penggambaran ilustrasi secara imajinatif yang memiliki makna tersirat. Pada tahap pengujian ide, dilakukan pembuatan sketsa secara spontan dengan teknik digital berdasarkan ide yang didapatkan.

Sketsa dibuat untuk menggambarkan karakter tokoh yang terlibat dalam sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah beserta pewarnaannya. Objek penciptaan tersebut dikembangkan

menjadi karya ilustrasi berdasarkan data sejarah yang ada dan dilakukan proses riset. Proses pembuatan sketsa dan karakter tokoh dilakukan dengan cara mengumpulkan data berupa gambar yang berkaitan dengan tokoh yang terlibat seperti tokoh utama, yaitu K.H. Ahmad Dahlan dan tokoh-tokoh lainnya sebagai tokoh pendukung. 7 Data gambar K.H. Ahmad Dahlan didapatkan dari lukisan yang berada di PP Muhammadiyah Cik Ditiro dan gaya busana didapatkan dari film *Sang Pencerah* sebagai referensinya.



Gambar 2. Pembuatan Sketsa dan Pewarnaan Karakter

Pada tahap ini, pembuatan *storyboard* dimulai dengan menggambar sketsa secara digital menggunakan aplikasi *Photoshop* dan alat *pen tablet wacom*. Dalam pembuatan sketsa, aspek pembuatan visual karakter dirancang berdasarkan karakter khas pribadi. Penggambaran karakter dibuat dengan gaya yang cenderung mengarah ke realis dengan menambahkan citraan surealistik. Dalam hal ini, ilustrasi ditampilkan unsur emosi agar gambar lebih hidup serta dibuat lebih imajinatif dengan menyesuaikan target *audience*. Beberapa penggambaran objek menampilkan unsur simbolik untuk mengomunikasikan dan menginterpretasikan sesuatu. Dalam pembuatan *storyboard*, hal yang diperhatikan tidak hanya penggambaran sketsa ilustrasi tetapi juga pengaturan tata letak ilustrasi dan teks. Pada saat mengatur tata letak ilustrasi, peletakkan objek terutama karakter utama tidak boleh sampai terpotong di area margin. Dalam buku cerita bergambar, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai penghias akan tetapi juga sebagai pelengkap yang bersifat komunikatif memuat apa yang tidak tercantum di dalam teks. Hasil *storyboard* yang telah dibuat, selanjutnya dilakukan tahap diskusi dan konfirmasi kepada ilustrator Aprilia Muktirina yang telah berpengalaman dalam bidang ilustrasi terutama ilustrasi buku anak. Tahap tersebut dimaksudkan untuk mendapatkan *insight* yang memungkinkan untuk pembuatan ide baru dengan sudut pandang berbeda.

4. Visualisasi Konsep Penciptaan Ilustrasi dengan Objek Sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah

Pewarnaan kasar atau *blocking* warna dilakukan secara digital dengan pengaturan CMYK karena menyesuaikan hasil akhir yang akan dilakukan proses cetak. Proses pewarnaan menggunakan brush dari *Photoshop*. Warna tidak dibuat jernih dan ciri khas pada pewarnaan ini adalah adanya perpaduan beberapa warna panas musim gugur (*warm autumn color*) seperti merah, kuning, hijau, oranye, dan coklat dengan ciri khas warna *earth tone color*. Warna-warna ini dipadukan dengan sedikit redup untuk memberikan kesan lampau. Warna kasar yang digunakan sesuai dengan palet warna yang telah dirancang.



Gambar 3. Pewarnaan Kasar

Pada penciptaan ilustrasi ini, pewarnaan detail dilakukan untuk pembuatan gelap terang, bayangan, pencahayaan, dan tekstur. Gelap terang pada tahap ini dilakukan untuk memberikan kesan dimensi pada objek. Gelap terang menggunakan warna yang lebih gelap dengan mencampurkan warna komplementer pada bagian sisi gelap objek. Tekstur dibuat untuk menyesuaikan dekorasi sebagai pendukung objek. Tekstur dibuat dari penggunaan *brush* aplikasi *Photoshop* dengan menggunakan jenis pastel dan *grain* (bintik percikan).



Gambar 4. Tekstur Ilustrasi

Karakter pewarnaan yang melekat mengarah pada *style* semi realis dan citraan surealistik. Karakter dekoratif peneliti berbeda dengan karakter Aprilia Muktirina. Karakter dekoratif pada penciptaan ilustrasi ini digunakan sebagai pendukung dari ilustrasi objek yang ada. Karakter dekoratif diaplikasikan pada penggambaran berupa latar, motif, dan dekorasi.



Pewarnaan Kasar



Pewarnaan Detail

Gambar 5. *Pewarnaan Detail*

Pada tahap ini dilakukan pengecekan ulang dari proses-proses yang telah dilalui. Apabila ilustrasi perlu dilakukan perbaikan, maka dilakukan perbaikan hingga selesai pada tahap final atau akhir. Pada setiap halaman karya didiskusikan bersama ilustrator Aprilia Muktirina untuk mendapatkan masukan yang bisa menjadi sudut pandang baru. Masukan yang didapatkan bisa menjadi pertimbangan untuk diterima atau tidak. Beberapa perbaikan yang dilakukan seperti pemberian pencahayaan sekaligus tekstur pada karya ilustrasi dan perbaikan pada isi narasi yang dibuat sebelumnya. Penyesuaian akhir narasi disesuaikan dengan gaya komunikasi target audience. Karya yang dihasilkan berjumlah 28 halaman dengan menggunakan penggambaran semi realis, citraan surealistik, dan dekorasi sebagai pendukung. Karya yang telah selesai pada setiap tahapnya selanjutnya dibahas berdasarkan pelaksanaan kritik seni yang berupa deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi (Feldman, 1967). Sejalan dengan penelitian Salam (2017) bahwa dibalik karya terdapat cara komunikasi ide oleh ilustrator. Komunikasi ide yang sesuai dengan karya ilustrasi ini di antaranya membuat transparan suatu objek untuk menjelaskan bagian dalam yang tersembunyi dari penglihatan pada suatu benda, menciptakan suasana dramatis untuk menggugah perasaan, mengarahkan pada pusat perhatian, menggayakan bentuk, melakukan reka cipta ide, merangkul adegan, mengisyaratkan ekspresi, dan menampilkan citraan surealistik.

KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini adalah karakteristik objek penciptaan ilustrasi meliputi latar belakang, tokoh yang terlibat, dan peristiwa sejarah berdirinya Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah. Sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah terdiri dari karakteristik K.H. Ahmad Dahlan sebagai tokoh pendiri Muhammadiyah, Muhammadiyah sebagai gerakan dakwah yang mengusung berdirinya Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah, dan anak panah Muhammadiyah sebagai lulusan Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah yang menjadi pionir persebaran dakwah Muhammadiyah di berbagai penjuru negeri.

Inspirasi proses kreatif ilustrator Aprilia Muktirina adalah penggunaan teknik digital sebagai teknik penciptaan ilustrasi. Penggunaan warna pada ilustrasi Aprilia Muktirina menjadi inspirasi penciptaan. Warna yang digunakan seperti perpaduan berbagai warna yang dikombinasikan dengan warna coklat. Warna dibuat lebih redup dan keruh untuk memberikan kesan lampau. Dekorasi menjadi inspirasi penciptaan yang digunakan sebagai pendukung penggambaran suasana pada ilustrasi. 9 Konsep penciptaan ilustrasi berupa perancangan karya ilustrasi dalam bentuk buku cerita bergambar dan visualisasi dengan menggunakan teknik digital.

Konsep penciptaan ilustrasi tema sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah berupa konsep perancangan dan konsep teknis. Dalam konsep perancangan, ilustrasi tema sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah ini dibuat dalam bentuk akhir buku ilustrasi bergambar dengan teknik digital. Target *audience* untuk buku ilustrasi ini adalah anak usia 12-15 tahun. Aspek yang termasuk dalam konsep teknis, yaitu judul buku, gaya serta bahasa komunikasi, gaya visual, alat serta teknis penciptaan, ukuran, tipografi, warna, *layout*, dan sistem *grid*. Penciptaan ilustrasi terdiri dari tahap persiapan, tahap penggalian ide, tahap inspirasi, tahap pembuatan sketsa serta karakter tokoh, dan tahap pembuatan *storyboard*.

Visualisasi konsep ilustrasi berupa karya bentuk buku cerita bergambar yang berjudul Sejarah Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah. Buku ilustrasi ini berisi tentang sejarah berdirinya Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah, cerita keteladanan berupa perjuangan dakwah Islam, dan hikmah pelajaran yang penting untuk pendidikan karakter pada anak jenjang SMP. Buku ilustrasi terdiri dari 28 halaman dengan ukuran buku 20x20 cm. Pembahasan visualisasi karya berupa deskripsi, analisis, interpretasi, dan evaluasi karya sesuai dengan komunikasi ide ilustrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif (P. Rapanna (ed.)). Syakir Media Press.
- Anas, A. (2019). Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah Terbentuknya Addatuang Kerajaan Soppeng.
- Arviandani, D., & Putra, R. W. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai "Cara Melindungi Diri dari Bencana Kebakaran" untuk Anak Usia 7-11 Tahun sebagai Media Pembelajaran. *PANTAREIA*, 5(02), 1–8.
- Coemans, S., Wang, Q., Leysen, J., & Hannes, K. (2015). The use of arts-based methods in community-based research with vulnerable populations: Protocol for a scoping review. *International Journal of Educational Research*, 71, 33–39. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2015.02.008>
- Ghozali, E. (2020). Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional. In Kemendikbud.
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian Konteks dan Ilustrasi pada Buku Bergambar untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 158–169. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/arti cle/view/15799>
- Harahap, N. (2020). Penelitian Kualitatif (H. Sazali (ed.); 1 ed.).
- Wal Ashri. Hasan, S. H. (2012). Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1), 81–95. <https://doi.org/10.15294/paramita.v22i1.1875>
- Hidayat, A., Cahyadi, D., & Kadir, I. (2021). Perancangan Ilustrasi Biografi Pahlawan Nasional Andi Djemma. Doctoral dissertation, Fakultas Seni dan Desain.

- Rahardjo, M. (2010). Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif.
- Roostamaji, A. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi “Tarian Wayang Topeng Jatiduwur” dengan Teknik Digital Painting sebagai Upaya untuk Mengenalkan Budaya Jombang.
- Salam, S. (2017). Seni Ilustrasi: Esensi - Sang Ilustrator - Lintasan - Penilaian. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Nomor 9).
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In A. Mujahidin (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Nata Karya. Sunarto, B. (2014). Pengetahuan dan Penalaran dalam Studi Penciptaan Seni. *Institutional Respository ISI Surakarta*, 1, 1–23.
- Wardaya, M., Saidi, A. I., & Murwonugroho, W. (2020). Karakteristik Buku Anak yang Memorable dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 2(2), 199– 206. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v2i2.8233>
- Wiratno, T. A. (2018). Seni Lukis Konsep Dan Metode. In *INA-Rxiv Papers*.
- Yudha, I. M. B., & Gulendra, I. W. (2021). Dekonstruksi Perubahan Karakter Kebendaan Imajinasi Kreatif dalam Karya Seni Lukis. *Citakara*, 1(1), 23–31.