



## **PENCIPTAAN ILUSTRASI PRABU SILIWANGI SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA DAN SEJARAH DI JAWA BARAT**

**R. Firthian<sup>1\*</sup>, D.R Putry<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Nusa Putra, Indonesia

<sup>2</sup>Politeknik Harapan Bersama, Indonesia

\*email: [resthu.firthian\\_dkv17@nusaputra.ac.id](mailto:resthu.firthian_dkv17@nusaputra.ac.id)

**Abstrak:** Tokoh Siliwangi merupakan tokoh yang paling populer di tanah Sunda, bahkan diakui oleh masyarakat etnis Sunda sebagai representasi identitas sejarah daerah Jawa Barat. Namun, saat ini pengetahuan mengenai cerita sejarah yang ada di daerah maupun di tanah air seolah perlahan memudar dan mulai tergantikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dimana objek yang dikaji dan dianalisis adalah sebuah media ilustrasi. Oleh karenanya, penelitian ini membahas penciptaan karakter ilustrasi sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya dan sejarah. Objek penelitian ini ialah seorang tokoh besar dari kerajaan Pajajaran, yaitu Prabu Siliwangi yang divisualisasikan melalui media ilustrasi sehingga pesan dan suasana yang ada di masa kejayaannya di masa lampau dapat tergambarkan secara jelas dari sumber sejarah dan legenda yang ada sehingga menciptakan sebuah ilustrasi dengan gagasan baru dan organik. Hasil penciptaan ilustrasi ini tidak hanya mengedepankan unsur keindahan semata, tetapi lebih mengedepankan upaya pelestarian kebudayaan yang dikemas menggunakan strategi kreatif melalui media ilustrasi.

**Kata kunci:** *Ilustrasi, Prabu Siliwangi, Budaya, Sejarah, Jawa Barat*

### **1. PENDAHULUAN**

Penciptaan karakter berbentuk ilustrasi merupakan sebuah media yang hadir dalam wujud manusia, hewan, tumbuhan dengan disertai sifat, fisik, profesi dan penokohan di dalam cerita. Secara visual karakter tersebut dapat berupa kartun dengan *style* yang bergantung pada gagasan si perancang. Dalam hal ini, penciptaan karakter Prabu Siliwangi bermula dari ide dan konsep penulis yang ditujukan untuk mengkomunikasikan konsep dan karakter yang dimiliki. Konsep dan ide penciptaan karakter Prabu Siliwangi ini tidak terlepas dari kisah sejarah di masa lalu yang erat pada kepercayaan dan keyakinan masyarakat setempat atau dikenal dengan istilah *folklore*.

Menurut Dundes dalam [1] hal-hal yang termasuk *folklore* ialah: mitos (*myths*), legenda (*legends*), dongeng (*folktales*), peribahasa (*proverbs*), jimat atau guna-guna (*charms*) dan lain sebagainya. Oleh karena itu, cerita legenda Prabu Siliwangi tergolong *folklore* yang berupa legenda. Berbicara mengenai legenda, menurut Danandjaja dalam [2] adalah sebuah kisah yang terjadi di zaman atau masa yang lalu. Dalam hal ini legenda bukan sekadar cerita biasa, tetapi sering dianggap sebagai sebuah sejarah. Namun, sebuah legenda membutuhkan beberapa bukti berupa jejak sejarah yang dapat diteliti kebenarannya secara ilmiah. Tokoh legenda

Prabu Siliwangi menurut [3] tertulis di dalam prasasti Batutulis sebagai Sri Baduga Maharaja. Prasasti tersebut dibuat oleh Prabu Surawisesa dalam naskah Sunda kuno yang dikenal dengan sebutan Prabu Guru Gantangan atau Mundinglaya yang menjadi Raja Pajajaran pada tahun 1521-1535.

Sebuah legenda menurut Rusyana dalam [2] memiliki ciri-ciri sebagai berikut, yaitu: (1) Para tokoh yang terdapat dalam legenda dianggap benar-benar ada dan hidup di masa itu. Para tokoh tersebut merupakan golongan orang-orang terkemuka dan dianggap sakti pada masanya. Misalnya, tokoh Prabu Siliwangi yang memiliki sifat dermawan dan pembela rakyatnya yang sekaligus memiliki kemampuan berinteraksi dan menaklukkan makhluk gaib; (2) Para tokoh lainnya pun termasuk golongan orang terkemuka yang berperan dalam membangun kesejahteraan masyarakat.; (3) Para tokoh dalam legenda dianggap sebagai pelaku sejarah oleh masyarakat setempat, sebagai orang yang hidup pada zaman dahulu dan kisahnya dapat menjadi inspirasi sekaligus pelajaran yang berguna bagi masyarakat; (4) Latar belakang cerita dalam legenda tersebut umumnya terjadi di sekitar sungai, gunung dan dapat pula terjadi di luar Indonesia; (5) Waktu terjadinya peristiwa tersebut dianggap terjadi di masa lalu, tetapi bukan terjadi di zaman purba; dan (6) Para tokoh dan perbuatannya dalam legenda dianggap benar-benar nyata dan terjadi dalam ruang dan waktu yang sesungguhnya.

Cerita legenda tersebut diturunkan dari mulut ke mulut dan menjadi identitas suatu daerah. Namun, jika dilihat pada perkembangan zaman saat ini, perkembangan zaman dan teknologi semakin maju dan dikhawatirkan generasi-generasi mendatang tidak tertarik lagi dengan berbagai macam cerita legenda. Oleh karena itu, upaya pelestarian budaya seperti cerita rakyat atau legenda disampaikan melalui berbagai media yang bersifat masa kini dan dianggap menarik, karena dalam suatu kisah legenda mengandung makna dan nilai-nilai yang luhur serta memiliki arti penting yang perlu diwariskan bagi generasi selanjutnya.

Pada upaya pelestarian unsur budaya yang dibahas dalam penelitian ini ialah *folklore* (legenda), penulis mengangkat kisah "*Legenda Prabu Siliwangi*" dari daerah Jawa Barat. Dalam penelitian ini penulis memiliki sebuah gagasan untuk menciptakan suatu karya berupa ilustrasi yang dapat mengedukasi serta menambah minat baca sejarah dan menginspirasi generasi muda untuk kreatif berkarya sekaligus sebagai upaya pelestarian budaya lokal yang ada di daerahnya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan kreativitas, sehingga tercipta sebuah karya seni yang diharapkan mampu menginspirasi generasi muda lainnya agar mencintai budaya daerahnya sendiri.

## 2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode analisis kualitatif deskriptif adalah sebuah metode yang meneliti suatu objek, manusia, maupun peristiwa yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan sesuatu yang berkaitan dengan fakta dan data yang diteliti. Metode analisis kualitatif dapat digali dalam bentuk data-data yang diperoleh dari berbagai kajian pustaka dan juga diperoleh dari media internet. Fokus dari metode yang digunakan dalam penelitian ini ada pada proses penciptaan ilustrasi sebagai strategi kreatif yang direlasikan dengan pemahaman, konteks kesejarahan, maupun konteks budaya yang melatarbelakangi objek penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam mengenai kisah

legenda Prabu Siliwangi sekaligus sebagai upaya pelestarian sejarah dan budaya daerah yang dikemas melalui media ilustrasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil



Gambar 1. Sketsa Prabu Siliwangi disertai *background* gambar



Gambar 2. Ilustrasi Prabu Siliwangi lengkap dengan objek gambar lainnya dan pewarnaannya.

Tabel 1. Keterangan Gambar

Objek	Interpretasi
Prabu Siliwangi yang berdiri tegap di atas batu	Sosok seorang raja yang gagah berani yang sedang menjaga wilayah, keamanan dan kenyamanan rakyatnya dari serangan musuh.
Harimau yang menoleh	Berjaga dari ancaman musuh yang dapat terjadi kapan saja.
Prajurit yang sedang berjaga	Sosok yang setia yang mendampingi Prabu Siliwangi dalam menjaga keamanan dan keselamatan wilayah kerajaan.
Bangunan rumah	Menggambarkan masyarakat ladang.
Matahari tenggelam	Prabu Siliwangi yang tidak mengenal lelah dan selalu setia menjaga dan melindungi rakyatnya tanpa mengenal musuh dan juga waktu.

Proses penggambaran awal untuk sketsa Prabu Siliwangi digambarkan sebagai seorang raja dari kerajaan Pajajaran yang gagah berani, sehingga dibuatlah sketsa dan gambaran sosok pria yang berbadan besar dan gagah dengan posisi tubuh yang tegap sehingga menggambarkan sosok raja yang sedang menjaga wilayah kekuasaannya. Selanjutnya mengenai sosok harimau yang berada di samping Prabu Siliwangi diciptakan dengan melihat referensi visual mengenai gambaran seekor harimau pada umumnya. Sosok harimau dibuat dan ditempatkan berada di samping sosok Prabu Siliwangi dikarenakan sosok harimau tersebut dipercaya dalam budaya masyarakat Sunda sebagai gambaran sifat dan karakter Prabu Siliwangi yang memiliki karakter layaknya seperti harimau yang berarti seorang pemimpin atau raja yang ditakuti musuh dan disegani, tetapi memiliki rasa kasih sayang dan cinta kasih terhadap keluarga dan anak.

Mengenai sketsa sosok Prabu Siliwangi, penulis menambahkan beberapa aksesoris pendukung seperti jubah, yang bertujuan untuk memodifikasi bentuk atau gambaran yang telah ada sebelumnya terkait dengan pakaian Prabu Siliwangi yang mengenakan baju Panjang. Ornamen pengaman tangan dan kaki dikreasikan dengan tujuan menambah kesan visual yang gagah sebagai seorang pemimpin kerajaan. Selanjutnya penambahan unsur visual lainnya yaitu sosok Prabu Siliwangi dalam sketsa terlihat sedang membawa Kujang sebagai simbol yang dipercaya masyarakat Sunda sebagai benda pusaka milik Prabu Siliwangi. Setelah mendapatkan tokoh karakter dan pendukung utama dalam cerita Prabu Siliwangi, selanjutnya penulis menambahkan sketsa karakter pendukung seperti penggambaran suasana dan pengawal kerajaan Pajajaran yang sedang membawa tombak sebagai penambahan unsur imajinasi yang dapat mendukung suasana konsep kerajaan yang ingin penulis bangun.

Setelah selesai dalam penciptaan sketsa, tahapan selanjutnya penulis memindahkan data dan lembar kerja ke dalam *software (Photoshop)* untuk penulis gunakan dalam pewarnaan hasil sketsa. Proses penambahan warna diawali dari menambahkan warna dasar yang sesuai karakter dan suasana yang ada, selanjutnya dengan *layer* berbeda, penulis menambahkan warna kedua. Pemilihan warna dalam tahap dua dengan menggunakan warna yang lebih gelap dari warna pertama dimaksudkan untuk menambah kesan gambar yang terlihat lebih tegas dan nyata. Kemudian sebagai tahapan terakhir ialah menambahkan warna *light* untuk menghasilkan kesan gelap dan terang dari gambar yang ada.

Ilustrasi di atas merupakan hasil dari pemikiran, analisis dan pengolahan data berdasarkan referensi-referensi yang telah ditemukan sebelumnya, sehingga terbentuklah sebuah konsep penggambaran ilustrasi yang memuat nilai-nilai kebaruan dan organik. Adapun ilustrasi di atas menggunakan gagasan ilustrasi dekorasi, kartun dan ilustrasi khayalan yang diharapkan dapat membawa imajinasi tentang gambaran sejarah saat itu.

### 3.2 Pembahasan

#### A. Tokoh Prabu Siliwangi

Tokoh Siliwangi adalah nama tokoh yang populer di tanah Sunda. Menurut *Babad Siliwangi* dalam buku [3] arti kata Siliwangi adalah *asilih wewangi*. Dalam bahasa Sunda kuno, kata *sili* dan *silih* dipakai keduanya. Pada tahun 1518 Silihwangi sudah berganti menjadi Siliwangi. Di dalam keterangan *Babad Siliwangi* bahwa *siliwangi* berarti *asilih wewangi* (berganti nama/gelar) teori tersebut sesuai dengan Prasasti

Batutulis. Oleh karena berganti nama atau gelar, Sri Baduga pun menjadi dikenal sebagai Siliwangi (berganti nama).

Menurut hasil penyelidikan Amir Sutaarga dalam buku [3] tokoh Siliwangi yang termasyhur dalam literatur tradisi Sunda identik dengan nama Sri Baduga Maharaja yaitu tokoh sejarah yang disebut dalam Prasasti Batutulis. Prasasti Batutulis dibuat oleh Prabu Surawisesa atau yang lebih dikenal dengan Munding Laya, yang menjadi raja Pajajaran pada tahun 1521-1535.



Gambar 3. Lukisan Prabu Siliwangi koleksi Keraton Kasepuhan Cirebon

Menurut *Purwaka Caruban*, di dalam buku [3] Prabu Siliwangi menikahi Subanglarang di Singapura pada 1422. Dari hasil pernikahannya dengan Subanglarang beliau mempunyai tiga orang anak: Walangsungsang (lahir 1423), Lara Santang (lahir 1426) dan Rajasagara (lahir 1428). Subanglarang meninggal di Pakuan pada 1441. Sebagai hasil penelitian yang diperoleh dari buku [3] penulis perlu menekankan hal berikut: (1) Tokoh Siliwangi hanya satu orang, (2) Siliwangi menjabat sebagai raja di Pakuan, (3) Sebelum menjadi Susuhunan Pajajaran beliau menjadi Ratu Pakuan selama 55 tahun (1427-1482), (4) Sebutan Siliwangi diberikan karena beliau berganti gelar (*wawangî*) ketika dinobatkan menjadi Susuhunan Pajajaran pada tahun 1482, (5) Tokoh Siliwangi identik dengan Sri Baduga, (6) Siliwangi wafat pada tahun 1521 dan dimakamkan di Rancayama (terletak di arah tenggara Bogor).

## B. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu gambar yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan atau kejadian sehingga penggunaan gambar ilustrasi sebagai medium yang mampu menjelaskan dan menerangkan sesuatu melalui media gambar. Menurut Fleishmen dalam buku [4] dikatakan bahwa ilustrasi mampu menjelaskan makna, dapat berupa karya gambar realistik atau fotografis, bentuk karya yang digunakan tersebut sesuai dengan kebutuhan. Menurut Kusrianto Adi dalam buku [4] menyebutkan bahwa seorang ilustrator dapat menciptakan karakter dan cerita imajinatif. Ilustrasi juga didefinisikan sebagai gambar yang digunakan untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan ataupun maksud tertentu dan tujuan tersebut disampaikan secara visual. Dengan kata lain menurut [4] ilustrasi

mempunyai kemampuan untuk membangun komunikasi antar makna atau pesan di dalamnya. Ilustrasi dalam berbagai sudut pandang dan pengertian pada dasarnya saling berkaitan dengan dunia komunikasi. Dalam konteks komunikasi, ilustrasi merupakan media penyampaian pesan antara komunikator dan komunikan.

### C. Jenis-jenis Ilustrasi

Berdasarkan penampilannya, menurut [5] gambar ilustrasi memiliki bentuk yang bermacam-macam. Di antaranya adalah bentuk dekoratif, kartun, naturalis, cergam dan ilustrasi khayalan, yang meliputi: (1) gambar ilustrasi dekoratif merupakan gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias suatu bentuk yang disederhanakan maupun yang dilebih-lebihkan, dibuat dengan gaya tertentu yang bertujuan sebagai ciri khas; (2) gambar ilustrasi kartun merupakan gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau mempunyai ciri khas tertentu. Biasanya gambar ilustrasi kartun digunakan pada majalah anak, komik dan cerita bergambar; (3) gambar ilustrasi naturalis merupakan gambar yang memiliki warna dan bentuk yang serupa dengan kenyataan (realis) yang ada tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan; (4) cerita bergambar (cergam) merupakan sejenis komik atau gambar ilustrasi yang diberi teks. Penggambaran cergam berangkat dari cerita yang divisualisasikan menjadi buku cerita bergambar; dan (5) ilustrasi khayalan merupakan pengolahan gambar yang imajinatif.

Pada gagasan ilustrasi tersebut, penulis menggunakan pendekatan konsep ilustrasi naturalis dan dekoratif dengan tujuan membawa suasana pada konsep ilustrasi yang bertemakan sejarah ataupun legenda yang berasal dari Indonesia, khususnya daerah Jawa Barat.

### D. Ilustrasi sebagai Media Bercerita

Ilustrasi merupakan alat untuk bercerita, berangkat dari sebuah cerita dalam teks menjadi sebuah konsep penciptaan dan menghasilkan sebuah karya ilustrasi. Ilustrasi narasi atau cerita banyak menghasilkan sebuah karya yang berbentuk novel, buku anak ataupun komik. Gaya sebuah ilustrasi narasi tergantung pada *genre* di dalam sebuah cerita atau tulisan. Hal yang harus diperhatikan dalam membuat ilustrasi dalam sebuah narasi ialah adanya keseimbangan antara teks dan gambar [6].

### E. Tinjauan Desain Karakter

Desain karakter merupakan salah satu bentuk ilustrasi yang secara visual dapat hadir dalam bentuk manusia, hewan, tumbuhan, bahkan benda-benda mati. Secara visual desain karakter hadir dalam bentuk yang sederhana (kartun). Selain itu desain karakter menurut [5] merupakan komponen utama dalam menyampaikan pesan dan informasi yang merupakan representasi dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan. Visualisasi tokoh Prabu Siliwangi masih tetap mempertahankan seperti yang selama ini tertanam dalam benak masyarakat, seperti yang dikatakan oleh Yamin dalam [5] digambarkan bahwa sosok Prabu Siliwangi merupakan sosok Sri Baduga Maharaja yang gagah berani dan bijaksana yang berkuasa sebagai Susuhunan Pajajaran selama 39 tahun (1482-1521) dikatakan dalam buku [3] gambaran sosok Prabu Siliwangi dilihat dari referensi pencarian data kajian pustaka dan visual mengenai gambaran sosok, sifat, atau watak dari Prabu Siliwangi agar dapat dituangkan menjadi sebuah gambar. Bila ditinjau sampai saat ini, sosok tokoh Prabu Siliwangi belum berhasil diidentifikasi mengenai wujud asli dari sosok

Prabu Siliwangi dan tidak pernah ada pernyataan seperti apa wujud asli dari Prabu Siliwangi.

## 5. SIMPULAN

Penciptaan ilustrasi Prabu Siliwangi ini menggunakan bentuk dekorasi, kartun dan imajinasi. Hal ini dikarenakan tidak dapat dipastikannya gambaran dari wujud asli Prabu Siliwangi, sehingga penulis membuat kreasi ilustrasi baru atau dengan kata lain modifikasi karya ilustrasi yang sebelumnya sudah pernah ada. Penggambaran sosok ilustrasi Prabu Siliwangi berawal dari pembuatan sketsa dengan menentukan bagaimana gambaran karakter Prabu Siliwangi yang sesuai dengan nilai-nilai budaya dalam masyarakat Sunda.

Ilustrasi tokoh Prabu Siliwangi merupakan sebuah ilustrasi yang mengangkat dan menceritakan sosok raja Pajajaran yang terkenal di tanah Sunda sebagai raja yang adil dan bijaksana. Ilustrasi tokoh Prabu Siliwangi ini dirancang dengan melakukan penelitian terlebih dahulu sehingga menghasilkan ilustrasi yang mampu mewakili cerita sejarah yang ada. Bersamaan dengan hal tersebut, ilustrasi yang dirancang ini menggunakan gaya ilustrasi dekorasi, kartun, dan khayalan atau imajinasi yang diharapkan mampu menambah kesan menarik untuk meningkatkan minat keingintahuan akan sejarah dan budaya di daerah Jawa Barat.

Hasil dari penciptaan ilustrasi tokoh Prabu Siliwangi ini diharapkan mampu merepresentasikan tokoh Prabu Siliwangi dalam cerita sejarah dan budaya agar mudah dipahami oleh masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Endaswara. 2009. *Metodologi Penelitian Folklore, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- [2] L. Sitepu, M. Situmorang, W. Dewi & S. Ginting. (2019). Eksplorasi Legenda Selang Pangeran sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Basataka*, 2(1), pp. 2.
- [3] S. Danasasmita. 2015. *Melacak Sejarah Pakuan Pajajaran Dan Prabu Siliwangi*. Bandung: Kiblat Buku Utama
- [4] I. Maharsi. (2016) *Ilustrasi*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- [5] N. Soedarso. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), pp. 566.
- [6] J. Witabora. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), pp. 661

