

Perancangan Ilustrasi Seni Pertunjukan Jombang sebagai Aset Visual 2D

Kinanti Erste Panggayuh Putri¹

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas PGRI Jombang
e-mail: kinanti@upjb.ac.¹

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 2 Juli 2025

Disetujui : 4 Juli 2025

Kata Kunci :

Ilustrasi, Budaya Lokal, Aset Visual, Seni Pertunjukan Jombang

ABSTRAK

Jombang merupakan kota berkembang yang memiliki beragam warisan budaya lokal. Meskipun dikenal sebagai kota santri, namun Jombang memiliki banyak seni pertunjukan budaya yang diwariskan secara turun temurun. Perancangan aset visual ini mengangkat tiga seni pertunjukan yang berasal dari kabupaten Jombang untuk diilustrasikan dalam bentuk 2D secara vektor. Pemilihan tiga bentuk kesenian yaitu Besutan, Jaranan Dor dan Remo Boletan, didasarkan pada pertimbangan representasi nilai historis, spiritual dan sosiokultural yang melekat pada kesenian tersebut. Besutan merupakan seni pertunjukan teater rakyat dengan dimensi budaya sosiokultural yang membawa pesan sosial kepada penontonnya. Remo Boletan adalah tarian tradisional yang mempunyai nilai historis representasi seorang pejuang. Jaranan Dor merupakan seni pertunjukan tari kuda lumping yang merefleksikan integrasi unsur spiritual magis dan hiburan. Tujuan penelitian adalah untuk menciptakan aset visual 2D ilustrasi seni pertunjukan Jombang yang dirancang untuk pengembangan bentuk multimedia kreatif berbasis digital lanjutan. Metode perancangan yang digunakan adalah proses desain Robin Landa yang meliputi orientasi, analisis, konsep, desain dan implementasi. Melalui perancangan ini, akan dihasilkan ilustrasi berbasis vektor 2D sebagai aset visual seni pertunjukan di Jombang. Manfaat dari perancangan adalah bentuk digitalisasi desain berbasis lokalitas dan revitalisasi budaya melalui pelestarian informasi yang diharapkan akan menjadi strategi kreatif untuk membangun kesadaran identitas budaya melalui media yang relevan dalam menghadapi arus globalisasi.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 2 July 2025

Accepted : 4 July 2025

Keywords:

Illustration, Local Culture, Visual Assets, Jombang Performing Arts

ABSTRACT

Jombang is a developing city that has a variety of local cultural heritages. Although known as a city of Islamic boarding school students, Jombang has many cultural performing arts that have been passed down from generation to generation. The design of this visual asset raises three performing arts originating from Jombang district to be illustrated in 2D vector form. The selection of three forms of art, namely Besutan, Jaranan Dor and Remo Boletan, is based on considerations of the representation of historical, spiritual and socio-cultural values inherent in the art. Besutan is a folk theater performing art with a socio-cultural cultural dimension that carries a social message to its audience. Remo Boletan is a traditional dance that has a historical value of representing a warrior. Jaranan Dor is a horse dance performing art that reflects the integration of magical spiritual elements and entertainment. The purpose of this research is to create 2D visual assets of Jombang performing arts illustrations designed for the

development of advanced digital-based creative multimedia forms. The design method used is the Robin Landa design process which includes orientation, analysis, concept, design and implementation. Through this design, a 2D vector-based illustration will be produced as a visual asset of performing arts in Jombang. The benefits of the design are a form of digitalization of locality-based design and cultural revitalization through the preservation of information that is expected to be a creative strategy to build awareness of cultural identity through relevant media in facing the flow of globalization.

1. PENDAHULUAN

Keseluruhan aspek hidup manusia mulai dari perilaku sehari-hari, hasil belajar hingga tata karma keseharian merupakan bagian dari kebudayaan. Bagian dari kebudayaan itu sendiri sangat kental dengan unsur kedaerahan, yang membuat kesenian di masing-masing daerah memiliki ciri khas tertentu (Wardana, 2024). Sejalan dengan kenyataan tersebut maka warisan kebudayaan lokal memegang peranan penting dalam membentuk jati diri masyarakat (Mujiyanto, R., & Rahmasari, 2022). Sangat penting untuk melestarikan dan menghidupkan kembali tradisi-tradisi ini di tengah perubahan masyarakat modern yang cepat (Dirgantara, 2022). Jombang juga mempunyai budaya lokal yang berjalan beriringan dengan citranya sebagai kota santri. Jombang, sebuah kabupaten yang terletak di Jawa Timur, Indonesia, mempunyai warisan budaya salah satunya di bidang seni pertunjukan yang sering dipertontonkan dalam berbagai acara masyarakat. Warna budaya nusantara terkesan pluralis karena sangat bervariasi dan berkembang dalam masyarakat. Upaya menjaga berbagai warna budaya ini dengan digitalisasi dan revitalisasi agar mereka tidak hanya relevan bagi generasi saat ini tetapi juga berfungsi sebagai jembatan ke masa lalu bagi generasi mendatang (Yanuarsari, M.Ds & Setiawan, 2019).

Pemilihan tiga bentuk kesenian pertunjukan sebagai objek penelitian yaitu Besutan, Jaranan Dor dan Remo Boletan, didasarkan pada pertimbangan representasi nilai historis, spiritual dan sosiokultural yang melekat pada kesenian tersebut. Remo Boletan adalah tarian tradisional yang mewujudkan semangat budaya lokal melalui gerakan ekspresif dan musik berirama yang pertama kali ditampilkan pada acara ludruk Jombang sebagai pengantar pertunjukan. Tari Remo mempunyai nilai historis merepresentasikan tarian seorang kesatria yang memperjuangkan Jombang di medan pertempuran. Jenis tarian ini sering ditampilkan pada saat upacara penyambutan tamu. Kesenian pertunjukan klasik yang lainnya dari daerah Jombang adalah Jaranan Dor. Jaran Dor merupakan seni pertunjukan tari kuda lumping yang merefleksikan integrasi unsur spiritual magis dan hiburan. Kesenian Besutan merupakan kesenian teater rakyat yang mulai berkembang di Kabupaten Jombang sejak 1907 (Muazaroh, L. N., Ruja, I. N., & Wahyuningtyas, 2021). Besutan merupakan seni pertunjukan teater rakyat dengan dimensi budaya sosiokultural yang membawa pesan sosial kepada penontonnya. Jalan cerita besutan berasal dari kisah-kisah masyarakatnya yang berkembang melalui kreatifitas para pemain. Secara keseluruhan, tiga seni pertunjukan terpilih diatas mencerminkan nilai-nilai luhur dan lokalitas budaya Jombang. Bentuk ekspresi kesenian ini tidak hanya menghibur, tetapi juga membawakan pesan kepada masyarakat.

Pelestarian kesenian Besutan, Jaranan Dor dan Remo Boletan melalui media digital menjadi urgensi strategis dalam menghadapi arus modernisasi. Digitalisasi seni dapat memperluas jangkauan apresiasi lintas generasi sekaligus inovasi desain berbasis nilai-nilai lokal. Visualisasi digital atas kekayaan budaya lokal tidak hanya berfungsi untuk dokumentasi, melainkan juga sebagai strategi kreatif untuk membangun kesadaran identitas budaya melalui media visual yang relevan dengan perkembangan teknologi (Salpina, S., & Putri, 2024). Selain itu pengembangan

desain berbasis budaya lokal penting untuk menjaga kontinuitas nilai budaya dalam praktik gaya kontemporer, karena memungkinkan terjadinya kolaborasi antara warisan tradisi dan ekspresi modern.(Putri, K. E. P., & Ardiyanto, 2024) Dengan demikian, integrasi teknologi digital dan pendekatan desain berbasis lokalitas menjadi landasan penting dalam upaya pelestarian, revitalisasi dan digitalisasi budaya Jombang kepada masyarakat yang lebih luas secara berkelanjutan.

Dalam konteks visualisasi digital, penggunaan gaya ilustrasi 2D merupakan bagian dari strategi desain kontemporer yang mengutamakan kesederhanaan bentuk dan kejernihan pesan visual. Hasil ilustrasi juga menyesuaikan dengan kebutuhan dokumentasi budaya yang komunikatif, sederhana dan mudah diakses lintas generasi. Ciri khas gaya ini terletak pada pemanfaatan bidang warna yang tegas dan solid yang memungkinkan representasi elemen budaya secara ringkas dan efektif. Dalam konteks pelestarian budaya, gaya ini memberikan pendekatan visual yang inklusif dan mudah dikenali oleh audience lintas usia, terutama generasi digital native yang terbiasa dengan estetika digital yang bersih dan minimalis.(Fajrie et al., 2024). Gaya ilustrasi 2D selaras dengan prinsip ilustrasi vektor, yaitu teknik ilustrasi 2D berbasis garis dan bidang warna yang skalabel menggunakan persamaan matematika tanpa kehilangan kualitas (Iryawan, M. K., & Hasyim, 2024). Ilustrasi vektor menjadi pilihan utama dalam produksi konten budaya digital karena fleksibilitasnya dalam ukuran dan format untuk dokumentasi digital jangka panjang (Affifuddin & Marsudi, 2021).

Melalui serangkaian pendekatan yang telah dijelaskan diatas, perancangan mempunyai tujuan utama menghasilkan aset visual yang inovatif dan relevan untuk memperkuat daya tarik narasi budaya lokal ditengah preferensi visual masyarakat modern. Secara konseptual, kontribusi perancangan ini terletak pada integrasi nilai-nilai tradisi dan pendekatan desain berbasis lokalitas. Hasil perancangan tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi visual, tetapi dapat menjadi medium revitalisasi budaya untuk membangun kesadaran budaya lintas generasi melalui teknologi digital. Dengan merepresentasikan elemen-elemen budaya lokal dalam format digital, diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas dan potensi kreasi new media untuk memenuhi kebutuhan aset visual kebudayaan yang menjadi lebih mendesak dari sebelumnya karena pengaruh teknologi yang cepat.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang memusatkan penelitian pada gejala sosial masyarakat. Metode perancangan menggunakan teori Robin Landa dengan tahapan orientasi, analisis, konsep, desain dan implementasi untuk menghasilkan karya ilustrasi dua dimensi berbasis vector (Lobin, 2011). Proses desain komunikasi visual menggunakan metode perancangan dari Robin Landa dipilih untuk menghasilkan proses kerja yang sistematis dan terstruktur. Tahapan bertingkat harus dilalui dengan baik, untuk mendapatkan hasil karya desain yang sesuai (Masnuna & Qonita, 2022). Penelitian ini menggunakan pendekatan purposive sampling, dengan fokus pada seni pertunjukan klasik sebagai aspek kriteria pemilihan jenis warisan budaya Jombang. Terpilih tiga kesenian daerah Jombang yaitu Besutan, Remo Boletan, Jaranan Dor yang akan dibuat aset visual dalam bentuk ilustrasi vector dua dimensi. Penelitian ini akan representasikan visual kesenian Jombang dalam media digital dan memastikan bahwa pertunjukan tersebut tetap menjadi relevan dari identitas masyarakat di zaman modern ini. Penjelasan masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:

1. Orientasi

Pada tahapan orientasi dilakukan berbagai usaha pengumpulan data penelitian untuk membuat design brief. Pengumpulan data berupa dokumentasi, studi literatur dan wawancara tentang pakem seni pertunjukan pada ahli budaya Jombang.

2. Analisis

Pada tahap analisis, semua data desain brief yang berhasil dikumpulkan pada tahap orientasi dilakukan proses analisis data. Beberapa langkah yang akan dilakukan proses peninjauan, penyederhanaan dan penarikan kesimpulan sehingga dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

3. Konsep

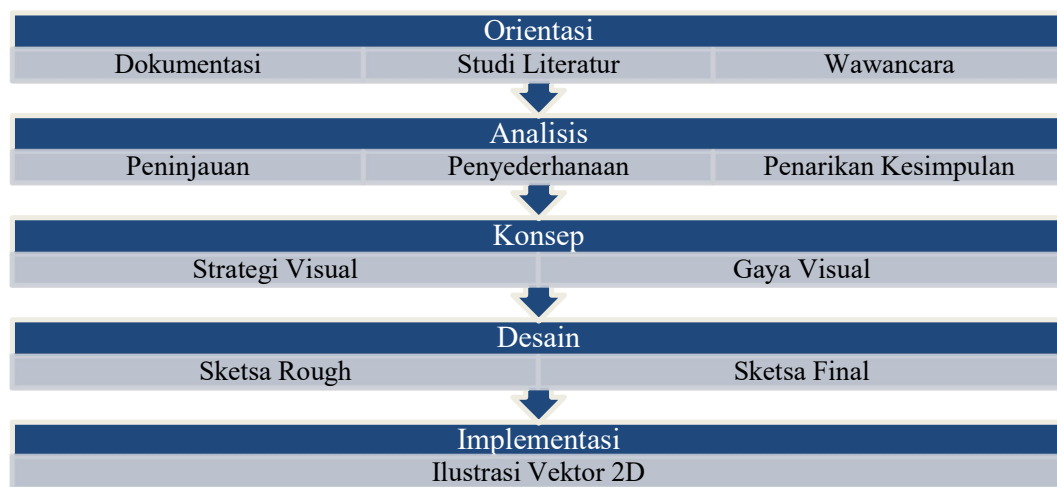
Pada tahap pembuatan konsep, eksplorasi strategi visual sudah mulai dipersiapkan berdasarkan data dari tahap analisis. Konsep desain merupakan bagian penting dari proses perancangan desain karena berfungsi sebagai pedoman untuk pembuatan desain ilustrasi. Konsep desain yang dilakukan meliputi penentuan gaya visual dan elemen-elemen visual dari ilustrasi Besutan, Tari Remo Boletan, dan Jaranan Dor.

4. Desain

Desain adalah tahap dimana konsep desain mulai direalisasikan. Perancangan sketsa desain akan dibuat untuk masing-masing pertunjukan yaitu Besutan, Tari Remo Boletan, dan Jaranan Dor. Sketsa rough dapat dilakukan dengan tujuan sebagai preview kasar dari desain yang telah dibuat (Putri et al, 2024). Fokus utama dari pembuatan sketsa rough adalah hasil desain yang sesuai dengan konsep desain, Setelah itu, sketsa desain mulai dibuat secara lebih realistis dan rapi dengan visualisasi secara digital.

5. Implementasi

Implementasi dapat dilakukan baik secara digital maupun cetak. Pada penelitian ini implementasi dilakukan secara digital yaitu produksi bentuk aset visual 2D dari seni pertunjukan Jombang yang nantinya dapat digunakan pada berbagai media kreatif selanjutnya. Sketsa desain mulai di eksplorasi dalam tahap desain karya ilustrasi berbasis vector. Berikut adalah bagan tahapan perancangan desain:



Gambar 1. Tahapan Perancangan
[Sumber: Penulis]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Orientasi

Salah satu hasil budaya yang telah lama melekat dalam kehidupan masyarakat adalah kesenian daerah. Kabupaten Jombang mempunyai berbagai jenis kesenian daerah mulai dari kategori seni tari klasik, seni drama, pertunjukan musik, hingga wayang Jombangan. Beberapa kesenian daerah tersebut diantaranya Besutan, Ludruk, Jaran Dor, Remo Boletan, Wayang Topeng Jati Duwur, Ketoprak, Wayang Kulit, Besutan, Wayang Orang, Terbang Hadrach ISHARI, Tembang Macapat, Reog Jombangan, dan Campursari (Putri & Russanti, 2016).

Dalam penelitian ini penulis mengambil objek penelitian dari dua kategori seni pertunjukan jombang yaitu seni tari klasik dan seni drama khas Jombang untuk menjadi bahan perancangan aset visual berupa ilustrasi 2D. Cabang seni tari klasik mengambil tari Remo Boletan dan juga Jaranan Dor yang merupakan dua kesenian khas Jombang dengan fungsi yang sama yaitu sebagai pembuka perayaan. Cabang seni drama mengambil kesenian Besutan yang merupakan kesenian teater rakyat yang mulai berkembang di Kabupaten Jombang sejak 1907. Ketiga kesenian Jombang tersebut terpilih menjadi objek penelitian dengan mempertimbangkan kategori kesenian dan juga ciri khas jombangan yang menonjol.



Gambar 2. Tari Remo Boletan

[Sumber: jawatimuran.disperpusip.jatimprov.go.id, 2025]

Tari Remo Boletan berasal dari Kecamatan Diwek Desa Ceweng Kecamatan Jombang. Istilah 'boletan' menjadi ciri khas remo Jombangan karena pada awalnya ditampilkan seniman Jombang tanpa menggunakan busana atas. Setiap gerakan Tari Remo Jombangan, yang dibuat dengan teknik gerak tinggi, memiliki filosofinya sendiri. Tarian ini menunjukkan seorang prajurit yang gagah dan tangguh yang siap untuk berperang (Wardana, 2024). Dengan filosofi tarian tersebut, tari Remo Boletan pada awalnya digunakan sebagai tari pembuka kesenian Ludruk. Namun kini tari Remo Boletan lebih sering digunakan sebagai tari penambutan tamu besar atau pembuka acara seremonial di Kabupaten Jombang (Seki, 2022). Gerakan kaki yang rancak dan dinamis adalah ciri khas dari tarian Remo Boletan ini. Setiap kali penari melangkah atau menghentakkan kakinya, lonceng, atau gongseng, dipasang di pergelangan kakinya Penari Remo Boletan juga menggunakan sampur atau selendang di pinggangnya berwarna merah dan hijau untuk menunjukkan ciri khas kota Jombang diambil dari dua warna dalam bahasa Jawa yaitu 'ijo' dan 'abang'.



Gambar 3. Jaranan Dor
[Sumber: satujobang.com, 2024]

Jaran Dor merupakan seni pertunjukan tari kuda lumping yang telah dimodifikasi dengan ciri khas jombangan. Jaranan Dor dari kabupaten Jombang khusus alat musik Jidor yang ketika digendangkan atau dipukul akan mengeluarkan bunyi ‘Dor’ (Puspitaningsari, M., Maghfiroh, P. N. H., & Kusumawardhani, 2024). Identitas Jombangan yang terbentuk dalam kesenian Jaranan Dor juga ditandai oleh ciri unsur musik karawitan garap yang digunakan sebagai music pengiring didalamnya. Adapun ciri unsur melodi garap yang menandai identitas jombangan pada kesenian Jaranan Dor adalah penggunaan gending Jula-juli pada adegan jaran kepang. Perbedaan mengenai gending Jula-juli gaya Jombangan dengan gaya Surabayan berdasarkan pada perbedaan kondisi geografis dan sosial. Gending Jula-juli gaya Jombangan dalam penyajiannya menggunakan bahasa yang cenderung halus dan berisi nasehat antar personal, tidak banyak memunculkan nada-nada tinggi, serta volume vokal yang halus (Nugraha & Salim, 2024). Penggunaan gendhing ini sangat cocok dengan Jaranan Dor yang sering kali ditarikan dengan unsur humor di dalamnya.



Gambar 4. Besutan
[Sumber: kebudayaan.kemdikbud.go.id, 2020]

Besutan merupakan seni pertunjukan teater asli Kabupaten Jombang yang berkembang dari kesenian Lerok dan menjadi cikal bakal kesenian Ludruk. Besutan di ketahui sebagai kesenian teater rakyat yang ada mulai tahun 1907. Pada saat itu pemain Besutan tampil dengan mencoret-coret wajahnya dan disebut tokoh Wong Lorek (Muazaroh, L. N., Ruja, I. N., & Wahyuningtyas, 2021). Jaman dahulu, seni Besutan digunakan untuk menyampaikan pesan perjuangan kepada masyarakat, melawan penjajah di Jombang. Cerita dalam Besutan selalu membawa kritik sosial untuk keadaan masyarakat maupun pemerintah yang dibalut dengan dialog humor sehari-hari. Karakter Besut beserta teman-temannya menggunakan kostum khas yang berselendang merah dan hijau (ijo dan abang) khas kota Jombang. Besut sendiri berarti ‘beto maksud’ yang artinya membawa pesan, “Besut” dapat diartikan “bebet sing bermaksud” menjadi sebuah seni pertunjukan yang membawa pesan sosial kepada penontonnya (lilitan kain sebagai kostum besut yang menyampaikan pesan) (Nuriana, 2022).

3.2 Analisis

Setelah data utama dari berbagai sumber dapat dikumpulkan dalam tahapan orientasi, data dianalisis dengan cara menyederhanakan dan menarik kesimpulan dari data-data tersebut. Berdasarkan tahapan orientasi ditetapkan tiga jenis seni pertunjukan yang akan diilustrasikan sebagai aset visual dua dimensi. Kesenian tersebut diantaranya adalah besutan, Jaranan Dor dan Remo Boletan. Hasil analisis dari tiga kesenian tersebut ditemukan beberapa karakteristik utama yang dapat digunakan untuk menyusun tahapan selanjutnya. Penjelasan lebih detail tentang karakteristik masing-masing kesenian adalah sebagai berikut:

Kesenian Remo Boletan akan menampilkan karakter penari yang mengenakan riasan sedemikian rupa menjadi ksatria pria. Tari Remo merupakan gambaran tarian seorang ksatria yang mengisahkan berjuang di medan pertempuran. Remo Boletan sering ditampilkan pada saat upacara penyambutan tamu. Ciri khas jombangan yang akan ditampilkan pada ilustrasi adalah penggunaan sampur warna merah dan hijau yang mewakili warna khas kabupaten Jombang yaitu ijo dan abang. Ilustrasi akan menampilkan pose karakter menari agar dapat menampilkan kelengkapan kostum penari Remo Boletan.

Jaranan Dor akan diilustrasikan pada karakter pria dewasa yang menari kuda lumping dengan memakai kostum khas jombangan. Identitas Jombangan yang terbentuk dalam kesenian Jaranan Dor ditampilkan dalam ilustrasi penggunaan sampur warna hijau dan merah (ijo abang). Ilustrasi akan menampilkan pose karakter memainkan kuda lumping agar dapat menampilkan kelengkapan kostum Jaranan Dor.

Kesenian Besutan akan diilustrasikan satu karakter besut yang diperankan seorang pria dewasa. Karena besutan adalah bagian seni teater lisan dengan sisipan humor di dalamnya, maka karakter besut merias wajahnya dengan seperti mengenakan topeng yang lucu. Karakter Besut mengenakan pakaian kemben kain putih yang dililitkan di badannya sesuai dengan filosofi “bebet sing bermaksud” yang berarti lilitan kain sebagai yang menyampaikan pesan. Besut memakai selendang dan juga topi merah sebagai ciri khas kostum jombangan.

Pelestarian dan pengenalan budaya lokal seni pertunjukan Besutan, Tari Remo Boletan, dan Jaranan Dor dari kabupaten Jombang melalui visual ilustrasi vektor akan memperkuat eksistensi budaya lokal agar tetap relevan ditengah kehidupan masyarakat modern.

3.3 Konsep

Tahapan setelah pembuatan brief dan analisis dilakukan adalah pembuatan konsep visual pada perancangan sebuah desain (Sutanto & Suhartono, 2022). Konsep visual untuk pembuatan ilustrasi dua dimensi sebagai aset visual kesenian jombang adalah dengan menggambarkan karakter pelaku seni tersebut. Beberapa ciri khas kostum, pose dan juga warna khas harus ditampilkan agar ilustrasi visual merepresentasikan filosofi masing-masing kesenian secara nyata. Teknik yang digunakan untuk membuat ilustrasi seni pertunjukan di jombang adalah vektor dua dimensi. Digunakan *flat design* untuk pewarnaan karakter ilustrasi agar tiap-tiap elemen ilustrasi terlihat jelas dan sederhana dalam warna-warna kontras.

Teknik vektor dipilih dengan mempertimbangkan efisiensi ukuran file, kualitas gambar dan juga kemudahan modifikasi ilustrasi. Karena terbentuk dari garis-garis yang ditentukan oleh titik maka gambar vektor tidak mudah pecah jika digunakan pada ikon kecil atau besar. Kemampuan skalabilitas ini merupakan keuntungan yang ideal untuk aset visual yang akan digunakan untuk berbagai media desain selanjutnya. Teknik ini menjadi ideal untuk proyek yang memerlukan

konsistensi di beragam media baik cetak maupun digital. Ilustrasi berbasis vektor juga cenderung mempunyai ukuran file lebih kecil dibandingkan gambar raster, yang menjadikannya lebih efektif dan efisien tempat jika dijadikan sebagai aset visual (Perdana et al., 2021). Selain itu ilustrasi vektor mudah untuk dilakukan modifikasi oleh desainer jika ada perubahan warna atau bentuk dan ukuran.

Secara keseluruhan konsep pembuatan ilustrasi seni pertunjukan Jombang adalah bentuk digitalisasi dan upaya digitalisasi dan revitalisasi budaya lokal jombang dengan metode pelestarian informasi dalam bentuk aset visual 2D. Aset ini nantinya bisa digunakan sebagai dokumen digital yang dapat diaplikasikan lebih lanjut pada beragam media desain komunikasi visual baik cetak maupun digital.

3.4 Desain

Proses desain akan mulai dilakukan di tahapan desain (Lobin, 2011). Perancangan sketsa desain kasar atau sketsa rough akan dibuat untuk masing-masing pertunjukan yaitu Besutan, Tari Remo Boletan, dan Jaranan Dor. Fokus utama dari pembuatan sketsa rough adalah hasil desain yang sesuai dengan analisis dan konsep desain, visualisasi sketsa dilakukan secara digital. Hal ini dilakukan untuk efisiensi waktu pembuatan desain ilustrasi.



Gambar 5. Sketsa Remo Boletan
[Sumber: Penulis]

Sketsa tari Remo Boletan akan menampilkan karakter penari yang mengenakan riasan sedemikian rupa menyerupai ksatria pria dengan busana lengkap termasuk dua selendang dengan ciri khas jombangan. Ilustrasi akan menampilkan pose karakter menari agar dapat menampilkan kelengkapan kostum penari Remo Boletan. Beberapa kelengkapan kostum remo boletan yang berusaha divisualisasikan adalah rompi remo, baju putih panjang, pangkat bahu, selendang sampur, ikat kepala dan lonceng kaki.

Sketsa tari Remo Boletan akan menampilkan karakter penari yang mengenakan riasan sedemikian rupa menyerupai ksatria pria dengan busana lengkap termasuk dua selendang dengan ciri khas jombangan. Ilustrasi akan menampilkan pose karakter menari agar dapat menampilkan kelengkapan kostum penari Remo Boletan. Beberapa kelengkapan kostum remo boletan yang berusaha divisualisasikan adalah rompi remo, baju putih panjang, pangkat bahu, selendang sampur, ikat kepala dan lonceng kaki.



Gambar 6. Sketsa jaranan Dor
[Sumber: Penulis]

Sketsa Jaranan Dor akan diilustrasikan pada karakter pria dewasa yang menari kuda lumping dengan memakai kostum khas jombangan Beberapa kelengkapan kostum jarnan dor yang berusaha divisualisasikan adalah kuda lumping, rompi, baju hitam panjang, selendang sampur, ikat kepala, lonceng kaki dan tali pecut. Ilustrasi akan menampilkan pose karakter memainkan kuda lumping agar dapat menampilkan kelengkapan kostum Jaranan Dor.

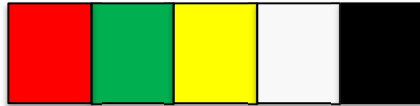


Gambar 7. Sketsa Besutan
[Sumber: Penulis]

Sketsa karakter Besut dalam kesenian Besutan digambarkan sebagai seorang pria dewasa yang merias wajahnya dengan topeng putih. Ciri khas jombangan pada karakter besutan adalah pakaian kemben kain yang dililitkan di badannya serta selendang dan topi yang dikenakan. Penggambaran karakter sesuai dengan filosofi Besutan sebagai kesenian teater lisan yang menyampaikan berbagai kritik sosial dengan humor yang khas kepada audience.

3.5 Implementasi

Setelah membuat sketsa dari seluruh seni pertunjukan Remo Boletan, Jaranan Dor dan Besutan, tahapan selanjutnya adalah implementasi Final design aset visual. Pada tahapan ini desain ilustrasi sudah menerapkan palet warna yang mendominasi. Warna-warna primer pada ilustrasi yang digunakan adalah warna merah, hijau, kuning, putih, dan hitam. Warna-warna yang digunakan ini adalah warna solid yang kontras dengan ciri khas jombangan yang disesuaikan dengan gaya *flat design* dua dimensi. Warna-warna tersebut meskipun sederhana namun tetap bisa merepresentasikan tampilan aslinya.



Gambar 8. Palet Warna
[Sumber: Penulis]

Berikut ini adalah hasil dari pembuatan ilustrasi vektor seni pertunjukan Remo Boletan, Jaranan Dor dan Besutan di Jombang:

Pada ilustrasi Remo Boletan warna dominan yang digunakan adalah hitam, putih, merah dan hijau. Warna ornament batikan kain ang digunakan adalah kunign untuk menambah kesan mewah yang elegan. Warna ini disesuaikan dengan warna kostum remo boletan khas jombang. Penggunaan teknik *flat design* dengan cara menerapkan warna solid pada tiap elemen bentuk desain tanpa gradasi. Outline hitam juga dipakai untuk memisahkan elemen satu dan lainnya terutama elemen dengan detail kecil, agar lebih terlihat jelas, contohnya seperti detail elemen lonceng kak, hiasan tangan dan kepala.



Gambar 9. *Final design* ilustrasi Remo Boletan
[Sumber: Penulis]

Pada ilustrasi Jaranan Dor warna dominan yang digunakan adalah hitam, merah dan hijau. Ada juga warna pendukung seperti kuning dan putih pada sarung dan kuda lumping. Pemilihan warna ini disesuaikan dengan warna kostum jaranan dor dengan properti utama kuda lumping pada keadaan nyata. Penggunaan teknik *flat design* pada menerapkan warna solid pada tiap elemen bentuk desain tanpa gradasi. Outline hitam juga diterapkan untuk memisahkan elemen satu dan lainnya seperti detail elemen kuda lumping dan batik pada rompi. Pemilihan warna sampur konsisten dengan warna hijau dan merah (ijo dan abang) sebagai simbol khas kota Jombang.



Gambar 10. *Final design* ilustrasi Jaranan Dor
[Sumber: Penulis]



Gambar 11. *Final design* ilustrasi Besutan
[Sumber: Penulis]

Pada ilustrasi Besutan warna dominan yang digunakan adalah merah dan putih. Warna tambahan adalah warna hijau. Warna ini disesuaikan dengan warna kostum Besut yang mengenakan kain lilit, selendang dan tutup kepala. Penggunaan teknik *flat design* pada besut menerapkan warna solid pada tiap elemen bentuk desain tanpa gradasi. Pemilihan warna sampul konsisten dengan warna hijau dan merah (ijo dan abang) sebagai simbol khas kota Jombang.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Perancangan ilustrasi vektor terhadap tiga kesenian Jombang yaitu Remo Boletan, Jaranan Dor dan Besutan, berhasil menghasilkan aset visual yang mencerminkan karakteristik lokal secara representative. Gaya ilustrasi dua dimensi dengan pendekatan flat design mampu menonjolkan keunikan visual dari masing-masing pertunjukan. Penerapan warna-warna solid yang kontras namun masih dalam satu rumpun palet warna menjadikan masing-masing karakter kesenian

terlihat berciri khas namun masih selaras. Perancangan ini tidak hanya menghasilkan karya visual, tetapi juga menjadi bagian dari upaya pelestarian dan penguatan identitas budaya Jombang dalam media digital.

4.2. Saran

Sebagai saran penelitian lanjutan, aset visual 2D kesenian Jombang ini nantinya dapat diimplementasikan pada media digital seperti game dan website, media sosial dan media cetak. Implementasi lanjutan dapat dilakukan sebagai bentuk perwujudan upaya revitalisasi budaya lokal jombang agar tetap relevan untuk kehidupan masyarakat modern yang tidak bisa dipisahkan dengan penggunaan teknologi digital. Pengembangan eksplorasi gaya ilustrasi lain dapat juga dilakukan untuk menjadi aset karakter interaktif yang terintegrasi dengan teknologi virtual imersif seperti AR dan VR.

DAFTAR PUSTAKA

- Affifuddin, M., & Marsudi, M. (2021). Penerapan Ilustrasi Damar Kurung Pada Media Merchandise Sebagai Pengenalan Budaya Kabupaten Gresik. *Barik*, 3(1), 54–68.
- Dirgantara, S. (2022). Dokumentasi Bangunan Bersejarah Di Surabaya Melalui Ilustrasi Vektor. *Jurnal Bahasa Rupa*, 05(02), 246–253. <https://doi.org/https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v5i2.1063>
- Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024). Media Belajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bacaan Dongeng Sastra Anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262–2275. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8123>
- Iryawan, M. K., & Hasyim, N. (2024). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Pengenalan Senjata Tradisional Keris Untuk Generasi Muda. *Jurnal Citrakara*, 6(4), 486–498. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/ctr.v6i4.11979>
- Lobin, R. (2011). Graphic Design Solution. In *Clark Baxter* (4th ed., Vol. 4, Issue 1). Clark Bester.
- Masnuna, & Qonita, N. N. (2022). Buku Ilustrasi Komunikasi Asertif Sebagai Media Edukasi. *Jurnal Bahasa Rupa*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v6i1.868>
- Muazaroh, L. N., Ruja, I. N., & Wahyuningtyas, N. (2021). Eksistensi Kesenian Besutan Sebagai Identitas Budaya Kabupaten Jombang. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 10(2), 206. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v10i2.29301>
- Mujianto, R., & Rahmasari, E. A. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Grebeg Besar Di Demak Sebagai Media Pengenalan Budaya Pada Anak. *Jurnal Citrakara*, 4(4), 594–593. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/ctr.v4i4.7723>
- Nugraha, A. P., & Salim, M. N. (2024). Identitas Garap Musik Jombangan Pada Kesenian Jaranan Dor Di Kabupaten Kediri. *Keteg: Jurnal Pengetahuan, Pemikiran Dan Kajian Tentang Bunyi*, 23(2), 135–148. <https://doi.org/10.33153/keteg.v23i2.5640>
- Nuriana, D. (2022). Seni Besutan Jombang Jawa Timur (Kondisi dan Strategi Pengemasan di Sekolah). *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, X(1), 88–95. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i1.6416>
- Perdana, F. I., Masnuna, M., & Aqidatun Nisa, D. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Seni Jaranan Kediri Untuk Anak Usia 7 – 11 Tahun. *DeKaVe*, 1(2), 12–20. <https://doi.org/10.24821/dkv.v1i2.6236>
- Puspitaningsari, M., Maghfiroh, P. N. H., & Kusumawardhani, I. H. (2024). Transformasi Kesenian Jaranan Dor Sebagai Nilai Kearifan Lokal Berbasis Digitalisasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JP-Mas)*, 6(1), 56–64.
- Putri, K. E. P., & Ardiyanto, D. T. (2024). Kajian User Experience Media Literasi Visual Buku Cerita Anak Berbasis Augmented Reality. *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni*

- Budaya Rupa*, 16(2), 143–155. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v16i2.6622>
- Putri, K. E. P., Ardiyanto, D. T., & Widodo, A. S. (2024). Stimulus Augmented Reality Children Storybook Timun Mas Membentuk Kognitif Visual Anak Usia Dini. *Jurnal Bahasa Rupa*, 07(02), 113–124. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v7i2.1702>
- Putri, D. A. A., & Russanti, I. (2016). MODIFIKASI BUSANA BESUTAN JOMBANG Dyah Ayu Agustiani Putri Irma Russanti Abstrak. *Ejournal Unesa*, 05(2), 32–39.
- Salpina, S., & Putri, D. A. J. (2024). Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Budaya Sumang di Gayo sebagai Upaya Penanaman Nilai Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 53–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4292>
- Sekti, R. P. (2022). Tari Remo Munali Fatah Sebagai Sumber Konservasi (Pengembangan) Tari Remo Gaya Surabayan. *GETER: Jurnal Seni Drama, Tari Dan Musik*, 5(2), 77–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/geter.v5n2.p77-89>
- Sutanto, S. M., & Suhartono, N. P. (2022). Perancangan Ilustrasi Sampul Buku Kompilasi Folktales Lintas Budaya “Rove the Lore: The Endless Journey to Unveil the Myths.” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(02), 185–196. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i02.4550>
- Wardana, V. M. A. (2024). Tari Remo Jombangan Sebagai Tari Penyambutan Kebudayaan Khas Jombang. *Greget Jurnal Pengetahuan Dan Penciptaan Tari*, 23(1), 51–60. <https://doi.org/10.33153/grt.v23i1.2740>
- Yanuarsari, M.Ds, D. H., & Setiawan, A. (2019). Upaya Mempertahankan Cagar Budaya Kota Semarang Melalui Media Edukasi. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(02), 265–275. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i2.2280>