

# PERANCANGAN ILUSTRASI DIGITAL POTRAIT KH AHMAD DAHLAN DENGAN GAYA DIGITAL PAINTING MENGGUNAKAN APLIKASI PENGOLAH GAMBAR KRITA

Oleh:

**Zul Fiqhri, S.Pd., M.Sn.**

Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta  
E-mail: zulfiqhri18@gmail.com

## **ABSTRACT**

*KH Ahmad Dahlan is one of the important figures in Muhammadiyah. The figure of KH Ahmad Dahlan is important to document visually, including by means of digital illustration. Digital illustration is one way of creative visualization to convey messages in a more interesting way. By using the KRT image processing application, KH Ahmad Dahlan's visualization can be maximized both in terms of objects, as well as in terms of color and background.*

## **KEYWORDS**

*Illustration, KH Ahmad Dahlan, Digital Painting, krita*

## **A. PENDAHULUAN**

Dalam perkembangan informasi di zaman sekarang, peranan karya visual menjadi salah satu hal yang penting dalam menyampaikan informasi yang lebih jelas. Penggambaran tokoh-tokoh bersejarah dalam karya visual menjadi sebuah jembatan agar kisah dibalik tokoh-tokoh bersejarah tersebut dapat dikenang perjuangannya oleh generasi mendatang. Dengan memanfaatkan karya gambar ilustrasi memberikan sebuah versi yang lebih artistik dalam memvisualisasikan salahsatu tokoh nasional, yaitu KH Ahmad Dahlan. KH Ahamad Dahlan adalah salahsatu tokoh karismatik dalam perjalanan sejarah di Indonesia. KH Ahmad Dahlan merupakan seorang ulama, pendiri salahsatu organisasi Islam terbesar di Indonesia bahkan dunia yaitu Muhammadiyah. Selain sebagai tokoh ulama, juga dinobatkan sebagai salahsatu

pahlawan nasional di Indonesia. Tokoh KH Ahmad Dahlan tidak akan pernah lepas dari sejarah pergerakan di Indoneisa, sejarah keagamaan dan juga bidang kemajuan pendidikan di Indonesia dan bisa kita lihat hasil dari buah pikiran dan pergerakannya sehingga kita bisa melihat dan menikmati berbagai fasilitas yang dimiliki oleh Muhammadiyah yang bertujuan untuk memajukan kualitas masyarakat dan beramaluntuk umat yang ada di Indonesia bahkan dunia.

Dalam tulisan ini, melihat pentingnya karakter dan kharisma dari KH Ahmad Dahlan dalam pergerakan keilmuan, dan organisasi sehingga penulis merasa penting untuk mengeksplorasi visual agar bisa merepresentasikan ulang figur KH Ahmad Dahlan dalam berbagai gaya seni ilustrasi digital yang bergaya kekinian, sehingga pesan visual dari

figur KH Ahmad Dahlan bisa dapat dinikmati dalam berbagai ekspresi visual.

## B. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitaian ini agar visual dari figur KH Ahmad Dahlan akan memberikan gambaran baru dalam penyampaian pesan bahwa figur KH ahmad dahlan merupakan sosok penting yang ada di Indonesia sehingga sangat penting untuk menyajikan gambaran visual KH Ahmad Dahlan dalam berbagai gaya seni ilustrasi digital yang bergaya kekinian menggunakan aplikasi Krita. Sedangkan Proses pembuatan karya seni ilustrasi figur KH Ahmad Dahlan dalam aplikasi Krita diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan dalam proses membentuk dan merepresentasikan ulang figur penting di Indoneisa dalam proses kekaryaan yang kreatif dan inovatif. Adapun manfaat dari penelitian ini agar segala lini masyarakat bisa mengenal dan mempelajari lebih dalam figur dari KH Ahmad Dahlan yang merupakat tokoh penting karismatik melalui penyampaian visual dengan menggunakan seni ilustrasi digital yang bersifat lebih kekinian.

## C. TINJAUAN PUSTAKA

### 1. KH Ahmad Dahlan

Berawal dari penulis melihat beberapa visual KH Ahmad Dahlan yang sering digunakan dalam acara maupun fasilitas khususnya pada event Muhammadiyah yang bertujuan untuk menghormati dan memberikan informasi pengetahuan kepada masyarakat tentang sosok penting di balik lahirnya organisasi Muhammadiyah sehingga kita bisa melihat bahwa Muhammadiyah hari ini, merupakan hasil dari buah pikiran

dan juga pergerakan dari KH Ahmad Dahlan dengan tujuan yang mulia.



(Gambar 1 : foto KH Ahmad Dahlan)

Sumber : Buku KH Ahmad Dahlan Museum kebangkitan Nasional

Biografi KH Ahmad dalam buku Ahmad Dahlan yang diterbitkan oleh Museum Kebangkitan Nasional kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indomnesia dijelaskan bahwa KH. Ahmad Dahlan putra pribumi asli kelahiran Yogyakarta, 1868. Nama kecilnya adalah Muhammad Darwis. Ia adalah putera keempat dari K.H. Abu Bakar, seorang ulama dan khatib terkemuka di Masjid Besar Kasultanan Yogyakarta pada masa itu. Ia termasuk keturunan yang kedua belas dari Maulana Malik Ibrahim, salah seorang yang terkemuka di antara Walisongo, yaitu pelopor penyebaran agama Islam di Jawa. Silsilahnya tersebut ialah Maulana Malik Ibrahim, Maulana Ishaq, Maulana 'Ainul Yaqin, Maulana Muhammad Fadlullah (Sunan Prapen), Maulana Sulaiman Ki Ageng Gribig (Djatinom), Demang Djurung Djuru Sapisan, Demang Djurung Djuru

Kapindo, Kyai Ilyas, Kyai Murtadla, KH. Muhammad Sulaiman, KH. Abu Bakar, dan Muhammad Darwisy (Ahmad Dahlan). (Noer, 1995: 48). Pada usia ke-15 tahun, ia pergi haji dan tinggal di Mekah selama lima tahun. Pada periode inilah Muhammad Darwis muda mulai berinteraksi dengan pemikiran-pemikiran pembaharu dalam Islam, seperti Muhammad Abduh, Al-Afghani, Rasyid Ridha dan Ibnu Taimiyah. Setelah menunaikan ibadah haji dan sebelum ia kembali ke kampung halaman ia diberi nama Ahmad Dahlan. Selanjutnya pada tahun 1888 ia pulang kampung halaman. Sepulang dari Mekkah, ia menikah dengan Siti Walidah, sepupunya sendiri, anak Kyai Penghulu Haji Fadhil, yang kelak dikenal dengan Nyai Ahmad Dahlan, seorang Pahlawan Nasional dan pendiri Aisyiyah. Dari perkawinannya dengan Siti Walidah, KH. Ahmad Dahlan mendapat enam orang anak yaitu Djohanah, Siradj Dahlan, Siti Busyro, Irfan Dahlan, Siti Aisyah, Siti Zaharah. (Kutojo, 1991).



(Gambar 2 : kweekschool moehamadijah  
Sumber : Buku KH Ahmad Dahlan Museum  
kebangkitan Nasional

## 2. Eksplorasi Visual

Eksplorasi dalam visual adalah sebuah bentuk kreatifitas dalam seni visual dimana kita membuat penggambaran

baru atau mengembangkan visual suatu objek ke objek yang lebih berbeda dan eksploratif. Karya-karya ini kerap ditemukan pada karya *fanart* yang mengangkat kembali karakter visual suatu tokoh kartun atau animasi yang dibuat oleh tokoh terkenal, setelah itu menggambarkan ulang dengan berbagai gaya dan karakteristik yang unik. Eksplorasi sangat berkaitan dengan seni karena adanya proses pencarian baru yang kreatif dalam proses pengerjaannya. Seni sebuah usaha untuk mengeksplorasi serta mengolah material untuk menghasilkan sesuatu bentuk, digunakan untuk mengekspresikan ide atau gagasan, ideologi atau keyakinan, perasaan atau emosi (Piliang 2019). Dari pendapat inilah kita bisa menarik garis besar bahwa seni khususnya seni visual itu sangat erat kaitannya dengan eksplorasi, baik itu eksplorasi mengenai material, maupun eksplorasi ide, gagasan bahkan sampai ke emosi.



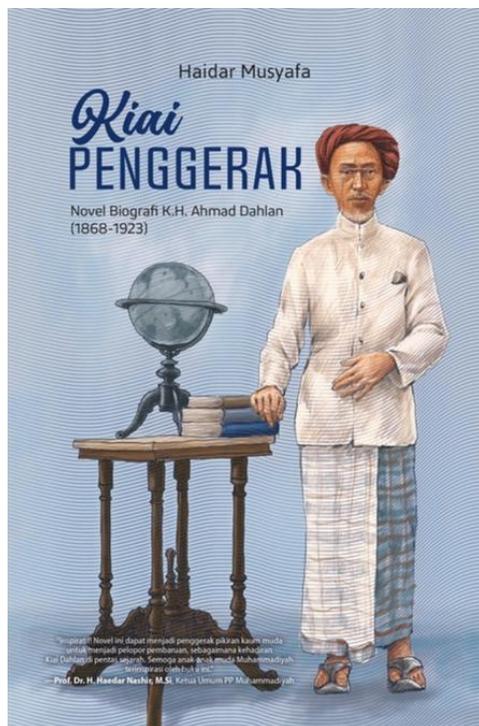
(Gambar 3 : Ilustrasi KH Ahmad Dahlan tua)

Sumber :

<https://pikiran.github.io/sketsa/post/biografi-kh-ahmad-dahlan-secara-singkat/>



(Gambar 4 : Gambar ilustrasi KH Ahmad Dahlan muda  
 Sumber : <https://pwmu.co/82246/12/12/begini-foto-resmi-kh-ahmad-dahlan-dan-nyai-walidah-yang-ditetapkan-pp-muhammadiyah1/>)



(Gambar 5 : Gambar ilustrasi KH Ahmad Dahlan pada cover buku)  
 Sumber : [https://www.static-src.com/wcsstore/Indraprastha/images/catalog/full/95/MTA-41360872/brd-44261\\_original-kiai-penggerak-novel-biografi-k-h-ahmad-dahlan-1868-1923-buku-biografi\\_full01.jpg](https://www.static-src.com/wcsstore/Indraprastha/images/catalog/full/95/MTA-41360872/brd-44261_original-kiai-penggerak-novel-biografi-k-h-ahmad-dahlan-1868-1923-buku-biografi_full01.jpg)

### 3. Seni Ilustrasi Digital

Perkembangan seni ilustrasi pada zaman ini sudah melalui berbagai macam modifikasi dalam media penyampaianya. Jika dimasa lampau seni ilustrasi dapat dilihat dari artefak peninggalan di masa lampau yakni berupa ilustrasi lukisan di dinding-dinding gua, setelah itu bertransformasi menjadi artefak di relief-relief peninggalan sejarah yang mengilustrasikan kisah-kisah tertentu, cover-cover buku menceritakan kisah rakyat, komik dan karikatur politik, di zaman sekarang perkembangan media seni ilustrasi sudah mencapai tahap pengerjaannya secara penuh digital.

Secara etimologis, istilah ilustrasi yang diambil dalam bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi : membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dsb., memberi hiasan dengan gambar (Webster). Dalam pengertiannya yang luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita (Gruger, 1936: 284) sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai pada gambar komik surat kabar, iklan serta ilustrasi digital yang terbit hari ini. Susanto (dalam Augia Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. menggambar ilustrasi adalah kegiatan menuangkan informasi berupa coretan yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi.

#### 4. Aplikasi Krita



(Gambar 6 : Logo aplikasi Krita)

Sumber :

[https://www.kindpng.com/imgv/hTxJoTo\\_krita-logo-png-transparent-png/#google\\_vignette](https://www.kindpng.com/imgv/hTxJoTo_krita-logo-png-transparent-png/#google_vignette)

Aplikasi Krita adalah salahsatu dari banyak aplikasi pengolah gambar seperti adobe ilustrator, adobe photoshop, paintool sai, clip studio pain, medibang dan lainnya. Krita adalah program melukis profesional gratis dan open source. Krita dibuat oleh seniman yang ingin mewujudkan alat seni terjangkau bagi semua orang. Asal usul Krita dapat ditelusuri pada Matthias Ettrich di Kongress Linux 1998. Matthias ingin menunjukkan kemudahan yang memungkinkan untuk meretas GUI Qt di sekitar aplikasi yang ada, dan aplikasi yang dia pilih untuk demo adalah GIMP. Tambalannya tidak pernah dipublikasikan, tetapi menyebabkan masalah dengan komunitas GIMP pada saat itu. Karena tidak berada dalam posisi untuk bekerja sama, orang-orang dalam proyek KDE memutuskan untuk memulai aplikasi editor gambar mereka sendiri. Pengembangan berfokus pada aplikasi yang merupakan bagian dari rangkaian KOffice, yang disebut KImage, oleh Michael Koch. Berganti nama menjadi KImageShop, ini adalah awal dari Krita. Pada tanggal 31 Mei 1999, proyek KImageShop secara resmi dimulai dengan surat dari Matthias Elter. Ide dasarnya saat itu adalah membuat KImageShop sebagai shell GUI di sekitar

ImageMagick. Itu akan menjadi aplikasi berbasis corba dengan plugin filter out-of-process, kompatibel dengan plugin GIMP, yang juga out-of-process, meskipun tentu saja tidak berbasis corba. Nama KImageShop melanggar undang-undang merek dagang di Jerman, dan KImageShop diubah namanya menjadi Krayon, yang juga tampaknya melanggar merek dagang yang ada, sehingga Krayon akhirnya berganti nama menjadi Krita pada tahun 2002. Pengembangan awal lambat, tetapi meningkat pesat dari tahun 2003, menghasilkan rilis publik pertama dengan KOffice 1.4 pada tahun 2004. Pada tahun 2005, Krita memperoleh dukungan untuk model warna CMYK, Lab, YCbCr, XYZ dan saluran kedalaman bit tinggi, serta OpenGL mendukung. Dari tahun 2004 hingga 2009, Krita sangat fokus untuk menjadi aplikasi manipulasi gambar/lukisan generik dalam gaya Photoshop atau GIMP. Sejak 2009, fokusnya tepat pada lukisan: komunitas Krita bertujuan untuk menjadikan Krita aplikasi lukisan terbaik untuk kartunis, ilustrator, dan seniman konsep. Sejak tahun 2009 dan seterusnya, proyek Krita mulai mendanai anggota komunitas untuk bekerja di Krita melalui pekerjaan siswa, selain pengembangan yang didanai melalui Google Summer of Code. Eksperimen ini menghasilkan lompatan besar dalam stabilitas dan kinerja. Pada tahun 2012, komunitas Krita mendirikan Yayasan Krita, untuk memberikan lebih banyak dukungan untuk pembangunan.

#### D. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah analisis secara kualitatif deskriptif sebagai salah satu karakter dari penelitian kualitatif itu sendiri. Dalam penelitian deskriptif, sumber data primer yang dikumpulkan bisa berasal dari wawancara, catatan lapangan, foto, video,

dokumen-dokumen, buku-buku, maupun memo. Penyajian data merupakan laporan hasil analisis yang melalui penelaahan satu demi satu (Moleong, 2011: 11). Dalam penelitian ini, data pokok atau primer didapat melalui sumber berita terkait, dan foto. Sumber data pendukung penelitian adalah berbagai sumber tertulis seperti literatur, arsip, dan berbagai sumber, baik sumber *offline* maupun *online* (Moleong, 2011: 159).

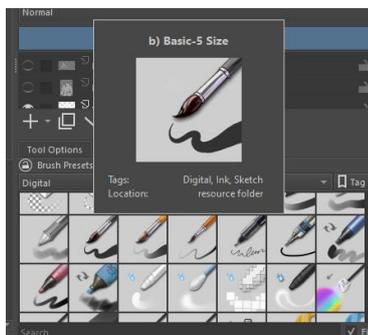
## E. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini hasil dari penelitian yang dilakukan, penelitian ini terdiri dari penyajian tools yang digunakan dan juga mendeskripsikan tahapan-tahapan pengerjaan ilustrasi dari tahap sketsa sampai ke tahap *finishing*

### Tools yang digunakan

Dalam proses pembuatan ilustrasi digital ini, ada beberapa tools yang digunakan dalam membuat karya, mulai dari sketsa, pewarnaan sampai tahap *finishing*. Tools yang digunakan antara lain :

#### Basic - 5 Size



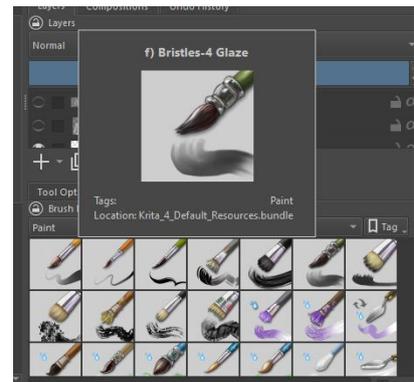
(Gambar 7 : Tools Basic - Size  
Sumber : Dokumentasi pribadi )

Tools ini digunakan pada saat membuat sketsa digital dan memberikan

detail warna pada objek-objek yang kecil. Pada proses pembuatan gambar ilustrasi ini, tools basic 5-Size digunakan untuk memberikan kesan tegas dan juga digunakan sebagai sketsa dasar karena bentuknya secara digital mirip dengan pensil.

#### Bristles 4 - Glaze

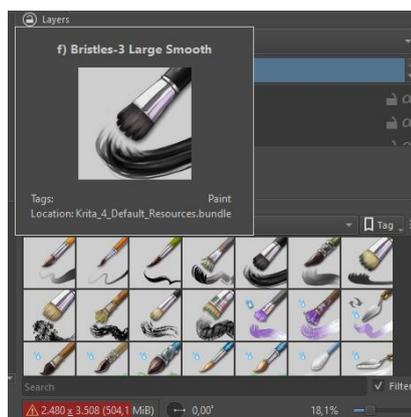
Tools ini bersifat lebih soft karena secara bentuk mirip kuas yang biasa dipakai untuk melukis. Tools ini digunakan untuk menciptakan efek gradasi agar warna yang dicampurkan bisa merata dan memberi efek dimensi yang halus pada warna objek



(Gambar 8 : Tools Bristles 4 - Glaze  
Sumber : Dokumentasi Pribadi )

Tools ini digunakan pada saat membuat kesan gradasi dan mencampurkan warna agar warna yang dicampurkan bisa terlihat alami dan lebih halus

## Bristles 3 - Large Smoth

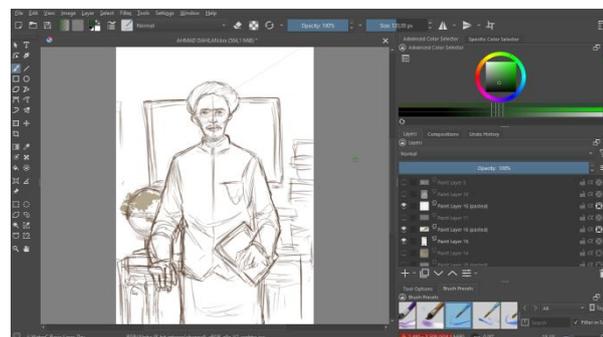


(Gambar 9 : Tools Bristles 3 - Large Smoth  
Sumber : Dokumentasi Pribadi )

Tools ini digunakan pada saat memberikan warna dasar baik warna untuk objeknya maupun warna untuk latar belakangnya karena ukuran kuas yang cenderung lebih lebar dapat memudahkan memberikan warna yang merata

## Proses Pembuatan Ilustrasi

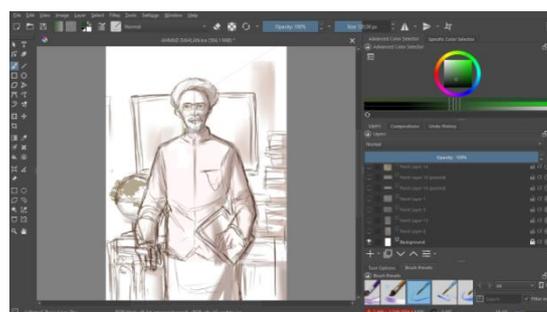
### Pembuatan sketsa



(Gambar 10 : Proses pembuatan Sketsa  
Sumber : Dokumentasi Pribadi )

Pada tahapan ini, figur KH Ahmad dahlan dibentuk secara visual melalui sketsa kasar, dimana sketsa kasar ini yang akan menentukan pose dan figur yang akan diterapkan pada gambar digital

### Pemberian efek bayangan



(Gambar 11 : Proses pemberian bayangan  
Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah sketsa dibuat, sketsa tersebut diberikan bayangan untuk mempertegas pencahayaan agar gambar figur bisa lebih hidup dan berdimensi.

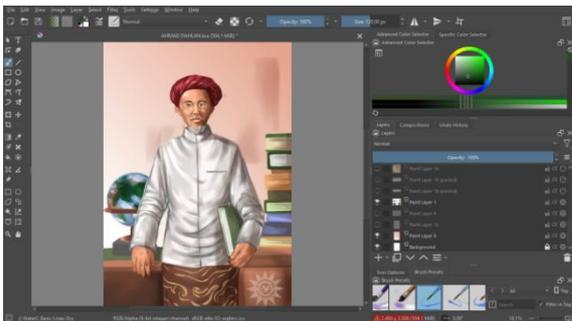
### Pemberian warna pada objek utama



(Gambar 12 : Pemberian warna pada objek utama  
Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Tahap penambahan warna pada objek utama berupa karakter figur KH Ahmad Dahlan yang sebelumnya adalah sketsa dan bayangan hitam putih, diberikan warna mengikuti referensi karakter sehingga karakter dari KH Ahmad Dahlan bisa lebih terlihat realistis dan nyata.

### Penambahan objek pendukung dan warna latar belakang



(Gambar 13 : Penambahan objek pendukung dan warna latar belakang  
sumber : Dokumentasi Pribadi)

### Penambahan objek dan memberikan detail akhir



(Gambar 14 : Penambahan objek dan memberikan detail akhir  
Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## Karya finishing



(Gambar 15 : Karya Finishing  
sumber : Dokumentasi Pribadi )

Karya finishing ini menggambarkan proses yang dikerjakan setelah melalui beberapa tahap dari menggambar ilustrasi dari KH Ahmad Dahlan dalam karya digital. Beberapa pertimbangan yang dikerjakan antara lain pemilihan warna, atribut dan background sebisa mungkin menyesuaikan dengan visualisasi gambar KH Ahmad Dahlan yang sebelumnya, hanya pada tahap ini penulis mencoba untuk merepresentasikan kembali dalam bentuk fanart.

## F. KESIMPULAN

Visualisasi dari Ilustrasi KH Ahmad Dahlan merupakan suatu proses kreatif untuk mendokumentasikan figur atau tokoh sejarah

sehingga di masa depan generasi masih bisa mengenal secara visual tokoh tersebut.

Figur KH Ahmad adalah sosok penting dari sejarah berdirinya salahsatu organisasi islam terbesar di Indonesia yaitu Muhammadiyah, sehingga proses dokumentasi dan Pentingnya visualisasi secara digital agar karya seni bisa diterapkan dalam perkembangan zaman baik dari segi digitalisasi maupun dari segi media digital. Peranan ilustrasi digital bisa memberikan sentuhan baru yang berbeda dan lebih menarik sehingga kesan para penikmat visual bisa merasakan perbedaan ketika melihat figur melalui ilustrasi dibandingkan melalui foto.

## A. DAFTAR PUSTAKA

- Merriam-Webster. 1981. *Webster's New Collegiate Dictionary*. London: MerriamWebster, Inc
- Moleong, L.J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mu'thi, Abdul and Mulkhan, Abdul Munir and Marihandono, Djoko and Tjahjopurnomo, R. and Kemendikbud, Museum Kebangkitan Nasional (2015) *K.H. Ahmad Dahlan (1868 - 1923)*. 107 Tahun Kebangkitan Nasional

## BIODATA PENELITI

Zul Fiqhri

Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta. Fokus pada bidang ilustrasi baik manual maupun digital.