

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR LEGENDA DESA BUNGKULAN

I Gusti Bagus Ngurah Rama Adiputra, Ni Luh Desi Indiana Sari,
dan Alit Kumala Dewi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indosenia Denpasar, Jl. Nusa Indah,
Sumerta, Denpasar Timur, Bali, 80235, Indonesia

E-mail: gusti4rama@gmail.com

Abstrak

Cerita bergambar merupakan media yang tepat sebagai salah satu media dalam upaya melestarikan cerita rakyat. Konsep yang diusung yaitu konsep *Vintage* atau Klasik, agar kesan Bali Kuno pada cerita bergambar tersebut dapat dirasakan atau tersampaikan dengan baik kepada audience seakan-akan buku cerita bergambar tersebut dibuat pada zaman dahulu. Cerita Legenda Desa Bungkulan menceritakan tentang keberadaan I Gusti Ngurah Tambahan sebagai seorang Ksatria yang mengalahkan seorang *Denawa* atau raksasa perempuan sehingga dapat membentuk suatu wilayah yang kini dinamakan Desa Bungkulan. Adapun tokoh yang terdapat dalam buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan yaitu: I Gusti Ngurah Tambahan, Pasek Menyali, Pasek Bulian, Menaru, dan penari Rejang.

Metode perancangan melalui observasi, wawancara, dan kepustakaan. Perancangan buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan menggunakan pendekatan visual ilustrasi tradisi Bali dengan semi realis. Pada teknik ilustrasi tradisi Bali diterapkan pada bagian *patra* atau ukiran Bali khususnya style Buleleng. Sedangkan pada teknik Semi Realis akan diterapkan pada ilustrasi untuk memberikan kesan bentuk dan volume benda yang hampir menyerupai bentuk aslinya. Sehingga akan menciptakan konsep baru dengan cara menggabungkan kedua teknik tersebut.

Selain merancang buku cerita bergambar dengan judul “Legenda Desa Bungkulan”, penulis juga merancang media pendukung diantaranya *T-Shirt*, *X-Banner*, akun instagram, poster dan juga *totebag*. Namun media tersebut tidak hanya mempromosikan dari media utama yang berupa cergam tersebut, tetapi juga menginformasikan tentang 1sinopsis cerita cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan.

Kata Kunci: *Cerita bergambar, Legenda, Bungkulan, Tradisi*

THE DESIGN OF THE DESCRIPTION OF THE STORY BOOK LEGENDS OF BUNGKULAN VILLAGE

Abstract

A pictorial story is an appropriate medium as a medium in an effort to preserve folklore. The concept adopted in the design of the illustrated story book Legend of Bungkulan Village is based on the Tri Hita Karana concept, because it contains a lot of Hindu religious teachings which are always present in every aspect of the values of Balinese life. The legendary story of Bungkulan Village tells about the existence of I Gusti Ngurah Additional as a knight who defeated a Denawa or female giant so that he could form an area which is now called Bungkulan Village. The figures in the pictorial story book of the Legend of Bungkulan Village are: I Gusti Ngurah Additional, Pasek Menyali, Pasek Bulian, Menaru, and Rejang dancers.

The design method is through observation, interviews, and literature. The design of the illustrated story book Legend of Bungkulan Village uses a semi-realist approach to visual Balinese traditional illustrations. In Balinese traditional illustration techniques are applied to the patra or Balinese carving, especially the Buleleng style. Meanwhile, the Semi Realist technique will be applied to the illustration to give the impression of the shape and volume of the object that almost resembles the original shape. So that it will create a new concept by combining the two techniques.

In addition to designing a picture story book entitled "Legenda Desa Bungkulan", the author also designed supporting media including T-shirts, X-Banners, Instagram accounts, posters and also totebags. However, this media does not only promote from the main media in the form of the comedy, but also informs about the synopsis of the pictorial story of the Legend of Bungkulan Village.

Keywords: *Picture stories, Legends, Bungkulan, Traditions*

PENDAHULUAN

Buleleng adalah sebuah kawasan yang terletak di Bali Utara dengan memiliki 9 Kecamatan. Buleleng sangat terkenal akan destinasi wisata alamnya, selain itu Buleleng juga terkenal akan seni budayanya, baik dari seni tari, karawitan, ukir/pahat, destinasi religi dan juga penuh dengan cerita Legenda di berbagai Desa di 9 Kecamatan yang ada di Buleleng. Seperti kisah Jayaprana & Layonsari di Desa Kalianget, Kecamatan Seririt. Ki Barak Panji Sakti di Desa Panji, Kecamatan Sukasada. Berbeda dengan di Kecamatan Sawan, tepatnya di Desa Bungkulan yang memiliki sosok pemimpin yang bijaksana dan tangguh, bernama I Gusti Ngurah Tambahan.

Desa Bungkulan memiliki rata-rata ketinggian tujuh meter dari permukaan laut. Desa Bungkulan jaman dahulu merupakan daerah belantara dan merupakan wilayah kekuasaan Jro Pasek Menyali, sedangkan disebelah timur Tukad Aya/Desa Kubutambahan menjadi wilayah kekuasaan Jro Pasek Bulian. Cerita ini menarik diangkat karena mengisahkan Legenda terbentuknya suatu wilayah yang kini dinamakan Desa Bungkulan. Cerita ini mengisahkan tentang I Gusti Ngurah Tambahan yang melakukan pencarian panjang ke berbagai penjuru arah mata angin untuk bisa menemukan *Denawa* atau raksasa perempuan yang kerap mencuri penari yang berada di barisan paling belakang dari tari Rejang. Adapun tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita ini yaitu yang bernama I Gusti Ngurah Tambahan, Pasek Menyali, Pasek Bulian, Menaru dan penari Rejang.

Berbekal dari pengalaman, mengamati, dan wawancara terhadap *penglingsir* di Desa Bungkulan, maka memiliki keinginan untuk menuangkan cerita diatas, kedalam sebuah media buku cerita bergambar yang memfokuskan pada cerita Legenda Desa Bungkulan, dengan tujuan melestarikan serta meningkatkan minat baca kepada masyarakat mengenai cerita Legenda Desa Bungkulan, sehingga tidak hilang oleh perkembangan zaman. Adapun alasan mengangkat cerita Legenda Desa Bungkulan, yaitu untuk menyampaikan kepada masyarakat khususnya di Desa Bungkulan tentang keberadaan I Gusti Ngurah Tambahan sebagai seorang Ksatria yang mengalahkan seorang *Denawa* atau raksasa perempuan sehingga dapat membentuk suatu wilayah yang kini dinamakan Desa Bungkulan. Alasan yang paling penting adalah tidak ada yang pernah merancang cerita ini kedalam sebuah buku cerita bergambar, maka buku cerita bergambar ini yang akan dirancang pertama kali. Sehingga dapat meningkatkan minat baca kepada masyarakat khususnya di Desa Bungkulan dengan rentang usia remaja mulai dari 12 tahun hingga dewasa usia 35 tahun melalui media Buku Cerita Bergambar.

Perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan Konsep *Vintage* atau Klasik, agar kesan Bali Kuno pada cerita bergambar tersebut dapat dirasakan atau tersampaikan dengan baik kepada audience seakan-akan buku cerita bergambar tersebut dibuat pada zaman dahulu. Perancangan buku cerita bergambar ini dengan menggabungkan teknik ilustrasi tradisi Bali dengan semi realis dengan finishing klasik atau *vintage*. Pada teknik ilustrasi tradisi Bali diterapkan pada bagian *patra* atau ukiran Bali khususnya style Buleleng. Sedangkan pada teknik Semi Realis akan diterapkan pada ilustrasi untuk memberikan kesan bentuk dan volume benda yang hampir menyerupai bentuk aslinya. Sehingga akan menciptakan konsep baru dengan cara menggabungkan kedua teknik tersebut.

Dengan memperhatikan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis merumuskan permasalahan ke dalam pokok-pokok permasalahan utama, diantaranya :

1. Media apa saja yang komunikatif dan efektif dengan konsep yang menarik dan unik dalam mendukung perancangan untuk sarana sosialisasi buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan?
2. Bagaimanakah proses merancang buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan?

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menekankan pada makna, penalaran, definisi atas suatu situasi tertentu (Raharja, dkk, 2009: 52). Kualitatif adalah suatu metode yang dilakukan melalui pendekatan historis, kajian dokumen interpretasi peristiwa, kajian informasi, perekaman suatu kejadian, pemotretan hingga penafsiran suatu fenomena sosial melalui berbagai pencatatan lapangan yang kemudian dipaparkan dalam bentuk terolah (Sachari, 2005:135). Deskriptif Kualitatif menekankan pada makna dan pemahaman dari dalam, penalaran, definisi suatu situasi tertentu, lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan kualitatif, lebih lanjut, mementingkan pada proses dibandingkan dengan hasil akhir. Adapun data yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi karya ini dibedakan menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yang dibutuhkan oleh perancang bersumber dari Ida Rsi Agung Wayabya Suprabhu Sogata Karang yang dapat dilakukan dengan wawancara maupun observasi, sedangkan data sekunder yang diperlukan oleh perancang adalah literatur tentang Desain Komunikasi Visual, penelitian sejenis, informasi lain yang terkait dengan obyek, serta beberapa data visual berbentuk gambar hasil dokumentasi mengenai tema yang diangkat.

ANALISIS DATA

Buku cerita bergambar sebagai salah satu media komunikasi visual yang identik dengan gambar selain komik. Secara umum cerita bergambar memadukan aspek visual (gambar) dan verbal (teks) dengan penyusunannya yang lebih variatif, dapat saling berjajar ataupun terpisah dalam halaman-halaman sendiri. Cergam memiliki beberapa sifat dan fungsi, yaitu untuk menjelaskan keadaan yang dilihat atau hal fakta, memvisualisasikan apa yang diimajinasikan, memvisualisasikan ide atau konsep (biasanya dalam bentuk simbolis). Berfungsi pula untuk menghias, yang biasa disebut dekoratif dengan tujuan untuk memperindah, menambah nilai estetis karya sehingga memberikan daya tarik dan memenuhi kepuasan estetis bagi pengamatnya. Selain itu, cergam juga berfungsi sebagai jembatan dalam memahami bahasa verbal. (Trisdyani, 2015:15).

Pada perancangan buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan ini menggunakan basis media berupa media cetak. Media cetak dipilih karena dapat mendukung didalam penyampaian pesan cerita, baik secara visual dan juga dapat mengajak dalam membudayakan membaca dan media cetak juga lebih aman bagi pembacanya dibandingkan dengan membaca di media digital yang dapat menyebabkan radiasi terhadap mata. Sehingga nantinya pesan-pesan positif yang terdapat pada buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan tersampaikan

KONSEP PERANCANGAN

Dalam perancangan media komunikasi visual buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan penulis menggunakan konsep Tri Hita Karana, karena visual yang akan ditampilkan pada buku cergam tersebut erat kaitannya dengan ajaran filosofi agama Hindu yang selalu ada dalam setiap aspek kehidupan masyarakat Bali. Istilah Tri Hita Karana adalah tiga penyebab kebahagiaan yang dapat dicapai dengan cara menjaga keharmonisan dalam Tri Hita Karana yaitu hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan (*Parhyangan*), hubungan harmonis antara manusia dengan sesama manusia (*Pawongan*) dan hubungan harmonis antara manusia dengan lingkungan (*Palemahan*).

Perancangan media buku cerita bergambar ini mengambil cerita rakyat yaitu Legenda Desa Bungkulan, yang menceritakan tentang perjalanan I Gusti Ngurah Tambahan untuk menemukan seorang raksasa perempuan yaitu I Denawa yang kerap menculik penari Rejang yang berbaris paling akhir pada saat upacara *Usaba Desa*. Tema yang digunakan dalam perancangan cerita bergambar ini adalah tradisional Bali dilihat dari gaya visual yang

akan digunakan adalah pendekatan visual ilustrasi tradisi Bali dan semi realis. Gaya penulisan naskah cerita pada perancangan buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan yang diterapkan adalah teks narator diletakkan di sebelah kiri gambar, dengan 1 page penjelasan teks narator dan 1 page gambar.

Ada beberapa program kreatif yang digunakan dalam pembuatan buku cerita Legenda Desa Bungkulan di Buleleng ini adalah sebagai berikut:

1). Judul Cergam

Judul yang digunakan dalam pembuatan cergam ini adalah "Legenda Desa Bungkulan". Judul ini dipilih karena mampu mewakili dari inti cerita yang ingin disampaikan.

2). Sinopsis

Awal kisah diceritakan seorang *Denawa* atau raksasa perempuan yang disebut Menaru yang bertempat tinggal di Goa. Setiap menggelar upacara *Usaba Desa*, raksasa ini selalu mengincar penari Rejang yang berbaris pada barisan paling belakang. Dengan kejadian hal tersebut, maka semua warga panik dan Pasek Menyali langsung menemui Pasek Bulian. Setelah menceritakan hal yang terjadi, maka Pasek Bulian memerintahkan I Gusti Ngurah Tambahan untuk menemui raksasa tersebut. setelah lama perjalanan panjang yang dilalui, hingga sampai saat ini bukti-bukti peninggalan sejarah tersebut masih dapat ditemui oleh masyarakat khususnya di Desa Bungkulan, Buleleng.

3). Storyline

Page 1

Pada suatu hari di Desa Menyali, terlihat suasana masyarakat yang antusias *ngayah* untuk mempersiapkan upacara *Usaba Desa* di Menyali.

Page 2

Hingga tiba saatnya upacara *Usaba Desa* di Menyali sedang berlangsung. Terlihat suasana yang damai diiringi dengan masyarakat di Desa Menyali.

Page 3

Tari Wali Rejang Dewa pun sedang berlangsung menari dengan penari wanita yang cantik dan lemah gemulai.

Page 4

Tidak lama kemudian, tiba-tiba angin kencang dan suasana berubah menjadi kacau.

Page 5

Ternyata tanpa diketahui penari Rejang yang berbaris paling belakang menghilang secara misterius dan tidak ada yang mengetahuinya.

Page 6

Pasek Menyali pun khawatir akan penyebab kejadian tersebut. Maka Pasek Menyali bergegas pergi untuk menemui Pasek Bulian.

Page 7

Sesampainya di kekuasaan Pasek Bulian, Pasek Menyali pun menceritakan semua yang telah terjadi di wilayahnya.

Page 8

Setelah mendengar cerita dari Pasek Menyali, Pasek Bulian pun memerintahkan kepada I Gusti Ngurah Tambahan untuk membantu mencari penari Rejang yang telah hilang secara misterius.

Page 9

I Gusti Ngurah Tambahan pun memulai mencari penari Rejang yang hilang ke arah Barat Laut. Namun, yang ditemui adalah jejak kaki Lembu.

Page 10

Setelah mengikuti arah jejak kaki Lembu tersebut, maka I Gusti Ngurah Tambahan sampai di sebuah pura, yang kini diberi nama Pura Yeh Lembu.

Page 11

Disela pencarian penari Rejang yang hilang, maka I Gusti Ngurah Tambahan menyempatkan diri untuk membuat tempat penyucian keris yang kini diberi nama Pura Dalem Penyucian.

Page 12

Setelah pencarian yang cukup lama, I Gusti Ngurah Tambahan memutuskan untuk membuat tempat pertapaan di daerah Lebeha yang kini diberi nama Pura Agung. Dari pertapaan tersebut, I Gusti Ngurah Tambahan mendapat *pawisik*/petunjuk untuk melakukan pencarian ke arah Barat Daya

Page 13

Setelah melakukan pencarian ke arah Barat Daya, maka I Gusti Ngurah Tambahan menemui goa yang besar. Kini goa tersebut diberi nama Goa Tog-tog Polo.

Page 14

Akhirnya I Gusti Ngurah Tambahan memasuki goa tersebut. Didalam goa tersebut goa tersebut ditemuilah seorang Denawa atau raksasa perempuan yang bernama Menaru yang sedang tidur terlentang di tanah.

Page 15

Akhirnya Menaru terbangun karena mendengar ada orang yang datang. Menaru pun sudah mengetahui maksud kedatangan dari I Gusti Ngurah Tambahan. Karena dirinya sudah merasa menyembunyikan dari penari Rejang tersebut.

Page 16

Setelah perbincangan antara I Gusti Ngurah Tambahan dan Menaru selesai, Menaru meminta permintaan untuk terakhir kalinya, agar mengadakan sebuah upacara agar bumi menjadi subur. Dengan menyuguhkan babi guling matang setengah, yang kini diberi nama tradisi *Bukakak*.

Page 17

Akhirnya Menaru menyerahkan dirinya, dan dibunuh dengan keris yang bernama *Baan Kau* milik I Gusti Ngurah Tambahan.

Page 18

Kematian Menaru diupacarai sebagaimana layaknya upacara kematian manusia dan disaksikan oleh masyarakat Desa Menyali.

Page 19

Atas jasa I Gusti Ngurah Tambahan, Pasek Menyali memberikan hadiah wilayah bagian utaranya kepada I Gusti Ngurah Tambahan.

Page 20

Akhirnya I Gusti Ngurah Tambahan menggabungkan wilayah bagian utara Desa Menyali dan bagian utara Desa Bulian menjadi *abungkul* atau satu. Maka daerah tersebut, kini dinamakan Desa Bungkulan.

4). Peran Tokoh

a. I Gusti Ngurah Tambahan

Sebagai tokoh utama yang penting dalam cerita. Karena sebagai sosok yang tegas, bertanggung jawab, dan rela berkorban demi membantu sesama yang sedang membutuhkan tenaganya. I Gusti Ngurah Tambahan yang berhasil menemukan keberadaan Menaru.

b. Menaru

Sebagai tokoh antagonis dalam cerita. Menaru yang membangun konflik dalam cerita cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan. Menaru selalu membuat gaduh, karena suka mengincar penari Rejang yang berbaris paling akhir.

c. Pasek Menyali

Sebagai tokoh pembantu. Pasek Menyali adalah seorang *Bendesa* di Desa Menyali, yang selalu mengetahui keadaan dan masalah di Desa Menyali.

d. Pasek Bulian

Sebagai tokoh pembantu. Pasek Bulian merupakan seorang *Bendesa* di Desa Bulian. Pasek Bulian juga sebagai penasehat dari I Gusti Ngurah Tambahan.

f. Penari Rejang

Sebagai tokoh pendukung, yang menjadi salah satu permasalahan dalam cerita karena telah diculik oleh Menaru.

5). Gaya Layout

Pada perancangan buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan ini menggunakan bentuk persegi panjang dengan ukuran 21 cm x 29,7 cm (A4) resolusi 300 *pixels*.

6). Tone Warna

Warna dapat membantu menciptakan *mood* dan membuat teks lebih berbicara. Didalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu *hue*, *value*, *intensity*.

7). Tipografi

Tipografi sama dengan menata huruf yang merupakan unsur penting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. jenis huruf dibedakan menjadi *serif*, *sans serif*, *script*, dan dekoratif.

8). Finishing

Pada proses cetak buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan menggunakan jenis kertas *blueswhite* 250 gram, dan pada bagian *cover* menggunakan kertas *Art Paper* 150 gram dengan *finishing hard cover* laminasi Canvas.

PROSES DESAIN

Beberapa tahapan dalam penjaringan ide diantaranya sebagai berikut :

1). Tokoh

a. I Gusti Ngurah Tambahan

Karakter I Gusti Ngurah Tambahan dalam cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan digambarkan dari sosok beliau sebagai seorang pemimpin yang pemberani dan bertanggung jawab, selain itu karakter I Gusti Ngurah Tambahan yang berani mengambil keputusan dan mendengar keluhan masyarakat Desa Menyali



Gambar 1. Hasil Ilustrasi dari Studi Visual I Gusti Ngurah Tambahan
(Sumber : Rama, 2020).

b. Menaru

Karakter Menaru dalam cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan, karakter tokoh Menaru yaitu raksasa perempuan yang sangat menyeramkan, dan ditakuti oleh warga Desa Menyali.



Gambar 2. Hasil Ilustrasi dari Studi Visual Menaru
(Sumber : Rama, 1 Desember 2020).

c. Pasek Menyali

Merancang karakter Pasek Menyali yaitu dari Sejarah Bali dengan tema Bali Kuno, Pasek Menyali adalah seorang *Bendesa* di Desa Menyali yang bijaksana dan peduli terhadap warganya.



Gambar 3. Hasil Ilustrasi dari Studi Visual Pasek Menyali
(Sumber : Rama, 2020).

d. Pasek Bulian

Karakter Pasek Bulian dalam cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan, dengan sosok karakter Pasek Bulian berpenampilan seperti kakek layaknya sebagai penasehat di Desa Bulian.



Gambar 4. Hasil Ilustrasi dari Studi Visual Pasek Bulian
(Sumber : Rama, 2020)

e. Penari Rejang

Karakter Penari Rejang dalam cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan dengan menggambarkan sosok Penari Rejang adalah dengan mengambil referensi karakter Rejang yang cantik, menggunakan pakaian lengkap Tarian Rejang.



Gambar 5. Hasil Ilustrasi Dari Studi Visual penari Rejang
(Sumber : Rama, 2020).

2). Property

Adapun unsur visual properti yang digunakan pada buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan yaitu sebagai berikut



Gambar 6. Hasil Ilustrasi dari Studi Visual Keris Bali
(Sumber : Rama, 2020)

3). Arsitektur/ Bangunan

Studi visual dilakukan dengan cara mengamati bagaimana bentuk dan warna dari Pura Puseh dan Goa yang kemudian di konversi menjadi ilustrasi bergaya pendekatan lukis bali moderen agar terlihat menyatu dengan objek lainnya sehingga terlihat lebih menarik.



Gambar 7. Hasil Ilustrasi dari Studi Latar Arsitektur/Bangunan.
(Sumber : Rama, 2020).

4). Layout Sampul Depan dan Belakang



Gambar 8. Sampul depan dan belakang
(Sumber: Rama, 2020).

5). Desain Buku Final



Gambar 9. Desain Buku Final
(Sumber : Rama, 2020).

6). Media Pendukung

a. T-Shirt

T-Shirt merupakan media pendukung yang dirancang sebagai kemasan dari buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan. Media ini dibuat bertujuan untuk mendukung media utama dan menambah daya tarik dari setiap pembelian cergam.



Gambar 10. Tampilan Desain T-Shirt
(Sumber: Rama, 2020).

b. Poster Online

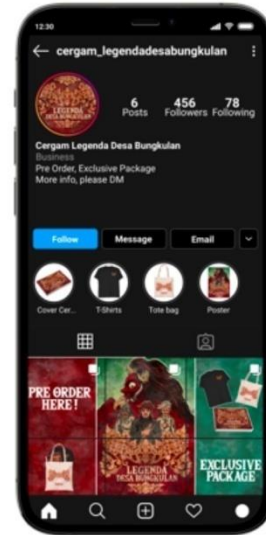
Poster merupakan media pendukung yang didalamnya berisi informasi yang jelas terkait terbitnya buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan. Media poster ini menginformasikan terkait tentang *contact person*, tempat, waktu, akun instagram dan informasi penting lainnya. Sehingga kalayak dapat mengetahui bahwa buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan telah terbit, selain itu tujuan menarik minat masyarakat dapat tersampaikan.



Gambar 11. Desain Poster Online
(Sumber : Rama, 2020)

c. Akun Instagram

Membuat akun instagram dari cergam Legenda Desa Bungkulan ini, penulis dapat membuat postingan berupa informasi bahwa buku cerita bergambar telah terbit disertai dengan teks, gambar tentang cerita tersebut agar jangkauan *audience* lebih meluas.



Gambar 12. Desain akun instagram
(Sumber : Rama, 2020).

d. Totebag

Totebag merupakan media pendukung yang bermanfaat karena dapat berfungsi sebagai wadah membawa buku cerita bergambar yang praktis dan lebih *fashionnable* saat digunakan, selain itu *totebag* juga lumayan kuat untuk membawa barang bawaan yang berat sehingga dapat digunakan kembali.



Gambar 13. Desain Totebag
(Sumber : Rama, 2020).

e. X-Banner

X-banner merupakan media pendukung yang bermanfaat karena efektif dalam menyampaikan suatu informasi. *X-banner* dikatakan efektif karena dapat digulung dan dipindahkan dengan mudah sesuai dengan tempat yang diinginkan. Selain itu, media tersebut juga informatif karena dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan lengkap, sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk melihatnya tanpa harus mengerti dulu maksud dari isi *x-banner* tersebut.



Gambar 14. Desain x-banner
(Sumber: Rama, 2020).

f. Katalog Karya

Katalog karya merupakan salah satu media kumpulan daftar koleksi yang disusun secara sistematis (Mawati dan Bakhtaruddin Nst, 2013: 436).



Gambar 14. Desain Katalog Karya
(Sumber: Rama, 2020).

SIMPULAN

Cerita bergambar merupakan media yang tepat sebagai salah satu media dalam upaya melestarikan cerita rakyat. Karena didalam cergam terdapat perpaduan antara teks dan juga ilustrasi yang membuat cerita tersebut semakin memiliki daya tarik agar masyarakat mau membaca cerita rakyat itu sendiri.

Konsep yang diusung dalam perancangan buku cerita bergambar pun harus disesuaikan agar nantinya dapat menjadi kesatuan dengan cerita yang diangkat, seperti misalnya buku cerita bergambar Legenda Desa Bungkulan ini yang menggunakan konsep Tri Hita Karana. Dipilihnya konsep tersebut karena visual yang di tampilkan pada buku cerita bergambar tersebut erat kaitannya dengan ajaran filosofi Agama Hindu yang selalu ada dalam setiap aspek nilai-nilai kehidupan masyarakat Bali.

Melihat bahwa sasaran dari buku cerita bergambar ini adalah usia 12 tahun keatas khususnya mereka yang berasal dari daerah Buleleng, maka gaya visual dan warna yang digunakan dalam membuat ilustrasi cerita bergambar tersebut pun disesuaikan yakni menggunakan gaya visual yang akan digunakan adalah pendekatan visual ilustrai tradisi Bali dengan semi realis dengan finishing

klasik atau vintage. Pada teknik ilustrasi tradisi Bali diterapkan pada bagian *patra* atau ukiran Bali khususnya style Buleleng. Sedangkan pada teknik Semi Realis akan diterapkan pada ilustrasi untuk memberikan kesan bentuk dan volume benda yang hampir menyerupai bentuk aslinya. Sehingga akan menciptakan konsep baru dengan cara menggabungkan kedua teknik tersebut, sedangkan untuk warna dominan menggunakan warna emas sesuai warna yang dominan terdapat pada ilustrasi tradisi Bali, selain itu di padukan dengan warna coklat untuk memunculkan kesan yang klasik, sehingga dapat menciptakan warna dengan gelap terang (*value*) yang diinginkan dan sesuai dengan ilustrasi yang ditampilkan.

DAFTAR RUJUKAN

Adi Kusrianto. 2004. *Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis*. Yogyakarta:

Andi. Anitah, Sri., (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka. Bahri. 2008. *Konsep dan Definisi Konseptual*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.

Andi. Sarwono, Jhonatan & Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Darmawan, D. (2012). "Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi". Bandung. PT Remaja Rosdakarya

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET.

Made Pastika 2010, *Tinjauan Sejarah Seni Lukis Gaya Pita Maha*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.

Mawati dan Bakhtaruddin Nst. 2013. *Pemanfaatan Online Public Access Catalog (OPAC) Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan di Perpustakaan Universitas Negeri Padang*. Sumatera: Universitas Negeri Padang.

Moleong, Lexy. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. remaja Rosdakarya.

Nafisah Syifaun. 2003. *Grafika Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Raharja, dkk. 2009. *Buku Ajar Metode Penelitian Desain*. Bali: ISI Denpasar.

Noor. Juliansyah, 2011, *Metodologi Penelitian*, Prenada Media Group, Jakarta. Nazir. (1998). *Metode Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sachari, Agus. 2005. *Metodologi Penelitian budaya rupa*. Jakarta: Erlangga.

Santoso, Singgih, dan Fandy Tjiptono, 2002, *Riset Pemasaran : Konsep dan Aplikasinya dengan SPSS*, Jakarta : PT Elex Media Computindo Kelompok Gramedia.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA).

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.

Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta.

Salamoon, Daniel Kurniawan. 2013. *Instagram, Ketika Foto Menjadi Mediator Komunikasi Lintas Budaya di Dunia Maya*. Surabaya: Universitas Airlangga.

Trisdyan, 2015, *Buku Cerita Bergambar Terbitan Kelompok Pecinta Bacaan Anak (KPBA)*.

Internet

<http://catatansenibudaya.blogspot.com> 2 Oktober 2020

<https://khurrotulaini1.wordpress.com> diakses pada 20 Oktober 2020

<http://kelompokvintage.blogspot.com> diakses pada 09 Oktber 2020

<http://img.snakeheadfish-anatomy.com> diakses pada 5 Oktober 2020

<http://warnatio094.blogspot.co.id/> diakses pada 5 Oktober 2020

<http://www.sniperdigital.com> diakses pada 30 April 2019

<https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten> 30 Oktober 2020

<https://artesti.wordpress.com>, diakses pada 10 November 2020

<http://filsafathindu.com/peranda-di-bali.html>

diakses pada 5 Agustus 2020

<https://id.wikipedia.org/wiki/Cergam>, diakses pada 14 November 2020

<https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram>
momotografi.blogspot.com 09 Desember 2020

<http://www.sniperdigital.com> diakses pada 09 November 2020

<http://www.sakutas.com/2016/11/apa-itu-tote-bag.html> diakses pada 02 Desember 2020

<http://mjeducation.com/tak-kenal-maka-tak-sayang-sejarah-perjalanan-komik-indonesia-dari-waktu-ke-waktu/> diakses pada 02 Oktober 2020

<http://www.isi-dps.ac.id/artikel/fungsi-seni-lukis-bali-modern-anak-agung-gede-sobrat/> diakses pada 09 November 2020