

**PERANCANGAN BUKU CERITA
BERGAMBAR FABEL ‘KASIAPA
KEPUH DAN GAGAK’ SEBAGAI
SARANA SOSIALISASI
KARMAPHALA OLEH SANGGAR
KUKURUYUK PADA ANAK-ANAK
DIBALI**

Magdalena Kinasih

Alit Kumala Dewi S.Sn.,M.Ds

Ni Ketut Pande Sarjani ,S.Sn., M.Sn

Program Studi Desain Komunikasi
Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar
magdalenakinasih@gmail.com

ABSTRAK

Skripsi ini dilatar belakangi oleh , dimana Masyarakat Bali terutama anak-anak belum mengerti apa itu hukum karmaphala. Penulis mengadaptasi cerita ini lewat dongeng karangan Made Taro yang berjudul ‘Kasiapa Kepuh dan Gagak’. Dongeng adalah cerita tentang satu peristiwa penuh khayalan serta dianggap masyarakat sebagai suatu hal yang tidak pernah terjadi atau cerita fiksi. Dongeng biasanya merupakan cerita yang telah turun-temurun. Di era globalisasi yang semakin maju, telah banyak karya sastra yang bermunculan dengan berbagai cerita dan tokoh-tokoh yang menarik. Selain itu juga disebabkan oleh kemunculan permainan modern, seperti game pada gadget. permasalahan tersebut, sehingga dirancanglah sebuah buku cerita bergambar berjudul “Kasiapa Kepuh dan Gagak”. Tujuan untuk memperkenalkan kembali cerita ini kepada masyarakat luas melalui media komunikasi visual. Buku akan terealisasikan, beberapa metode yang digunakan dalam merancang buku cergam ini yaitu metode wawancara yang dilakukan dengan mewawancarai Bapak Made Taro, metode dokumentasi dengan melakukan pengambilan gambar foto terkait dengan cerita “Kasiapa Kepuh dan Gagak” dan

metode kepustakaan dengan mencari literatur untuk menunjang perancangan cergam ini.

Berbagai teori yang digunakan dalam perancangan buku cergam ini menunjang perancangan cergam “Kasiapa Kepuh dan Gagak” ini. Penggabungan teori yang digunakan dengan imajinasi dari perancang maka hasil rancangan yang dapat dibuat yaitu buku cerita bergambar “Kasiapa Kepuh dan Gagak” sebagai media utamanya dan media pendukung yang dapat menunjang media utama yaitu berupa Stiker Kolase, *Puzzle*, *Packaging*, Katalog Karya dan Tas Kertas.

Kata Kunci: Dongeng, “Kasiapa Kepuh dan Gagak”, Cerita Bergambar

ABSTRACT

This thesis is motivated by, where Balinese people, especially children, do not understand what is karmaphala law. The author adapts this story through the story of Made Taro entitled 'Kasiapa Kepuh and Gagak'. A fairy tale is a story about an event full of fantasy and is considered by the community as something that never happened or fiction. Tales are usually stories that have been passed down through generations. In an increasingly advanced era of globalization, there have been many literary works that have sprung up with interesting stories and characters. Besides that, it is also caused by the emergence of modern games, such as games on gadgets. the problem, so that a picture book titled "Kasiapa Kepuh and Gagak" was designed. The aim is to reintroduce this story to the wider community through visual communication media. The book will be realized, some of the methods used in designing this comic book are interview methods conducted by interviewing Mr. Made Taro, documentation method by taking photo shoots related to the story "Kasiapa Kepuh and Gagak" and literature method by searching the literature to support the design of the comic this.

Various theories used in the design of this comic book support this "Kasiapa Kepuh and Gagak" comic design. Combining the theory used with the imagination of the designer, the design results that can be made are the illustrated storybook "Kasiapa Kepuh and Gagak" as the main media and supporting media that can support the main

PENDAHULUAN

Cerita pada umumnya lebih berkesan daripada sebuah nasehat murni, sehingga pada umumnya cerita terekam jauh lebih kuat dalam memori manusia. Bercerita adalah metode komunikasi universal yang sangat berpengaruh kepada jiwa manusia. Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai hasil perasaan dan pikiran. Gambar dapat dipergunakan sebagai media dalam penyelenggaraan proses pendidikan sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar-mengajar (Sumber : <http://www.bimbelbahasaindonesia.com/2016/10/pengertian-jenis-dan-ciri-ciri-dongeng.html> m., diakses 15 Maret 2017). Tarigan (1995:209) mengemukakan bahwa pemilihan gambar haruslah tepat, menarik dan dapat merangsang siswa untuk belajar. Media gambar yang menarik, akan menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa memberikan respon awal terhadap proses pembelajaran. Media gambar yang digunakan dalam pembelajaran akan diingat lebih lama oleh siswa karena bentuknya yang konkrit dan tidak bersifat abstrak. Gambar adalah suatu bentuk ekspresi komunikasi universal yang dikenal khalayak luas. Adalah gambar

media, namely in the form of Collage, Puzzle, Packaging, Catalog of Paper and Paper Bags.

Keywords: *Fairy Tales, "Kasiapa Kepuh and Crow", Picture Stories*

yang menceritakan kisah hewan-hewan yang biasa dikenal dengan sebutan cerita fabel. Cerita Fabel adalah cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel adalah cerita fiksi atau khayalan belaka (fantasi). Kadang kala fabel memasukkan karakter minoritas berupa manusia. Cerita fabel juga sering disebut cerita moral karena mengandung pesan yang berkaitan dengan moral (Sumber : <http://dindanur13.blogspot.co.id/2015/08/pengertian-legenda-sage-mte.html>, diakses 1 april 2018). Buku cerita bergambar adalah buku bergambar tetapi dalam bentuk cerita, bukan buku informasi. Dengan demikian buku cerita bergambar sesuai dengan ciri-ciri buku cerita, mempunyai unsur-unsur cerita (tokoh, plot, alur). Buku cerita bergambar ini dapat dibedakan menjadi dua jenis, (1) buku cerita bergambar dengan kata-kata, (2) buku cerita bergambar tanpa kata-kata. Kedua buku tersebut biasanya untuk prasekolah atau murid sekolah dasar kelas awal. (Sumber : <http://gurubelajarnulis.blogspot.co.id/2012/09/melalui-penggunaan-media-buku-cerita.html>, diakses 1 April 2018)

Buku cerita bergambar merupakan sesuatu yang tidak asing dalam kehidupan

anak-anak. Disamping itu, buku adalah sebuah media yang baik bagi anak-anak untuk belajar membaca. Buku cerita bergambar merupakan kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan. Sebuah tantangan bagi penulis untuk menceritakan kembali cerita fabel atau fabel ini kepada masyarakat Bali yang belum mengetahui tentang hukum karmaphala, dimana penulis akan mengajak pembaca untuk mengenal hukum karmaphala lewat buku cerita bergambar. Penulis mengangkat cerita ini yang di adaptasi dari buku dongeng karangan Bapak Made Taro, dimana buku dongeng tersebut semua cerita yang ada bertemakan karmaphala. Sasaran yang akan penulis targetkan ialah anak-anak berusia 5 sampai 8 tahun yang sudah mengenal huruf dan bisa membaca. Dengan adanya buku cergam ini diharapkan penulis bisa mengenalkan, menanamkan, dan mengamalkan pada anak-anak tentang apakah hukum karmaphala itu.

Dewasa ini kepercayaan masyarakat terhadap karmaphala itu sudah mulai luntur. Orang tak segan-segannya berbuat jahat karena memandang hukum karmaphala itu tidak berlaku atau tidak mempan lagi pada zaman sekarang. Bisa dilihat, betapa banyaknya orang yang berperilaku buruk

tiba-tiba menjadi kaya atau menduduki martabat yang terhormat. Keadaan yang demikian, sadar maupun tidak sadar, akan berpengaruh terhadap keyakinan hukum karmaphala itu. Mereka ingin cepat-cepat membuktikan bahwa perbuatan buruk maupun baik itu mendapatkan pahala pada saat itu pula. Menegakkan dan mempertebal keyakinan karmaphala itu memerlukan ketekunan, kesabaran, dan upaya yang berat. Orang-orang bijak telah memberi petunjuk dan pencerahan melalui wacana, karya dan keteladannya. (Made Taro 2006: vii) Melalui cergam 'Kasiapa Kepuh dan Gagak' ini Bapak Made Taro dan penulis mengharapkan pemahaman dan penghayatan akan adanya dua perbuatan yang bertentangan atau bertolak belakang, yakni perbuatan baik dan buruk. Juga penulis ingin memberikan pengertian pada pembaca, bahwa tak sepenuhnya karakter dari burung gagak itu buruk. Pada sisi lain, karakter gagak juga memiliki kebaikan.

Dibandingkan dengan cerita fabel yang lain, cerita 'Kasiapa Kepuh dan Gagak' ini penulis pilih karena ingin mengajak pembaca, terutama anak-anak untuk mengetahui pentingnya hukum karmaphala dalam kehidupan sehari-hari. Kalau tokoh yang berbuat baik selalu tampil sebagai pemenang, bukan berarti bahwa itu adalah kisah belaka, untuk tampil sebagai pemenang tokoh itu harus melalui perjuangan yang Panjang dan berat. Kebahagiaan yang diperolehnya adalah hasil daripada pandangan dan perbuatannya yang selalu

melekat. Lalu hukuman apakah yang didapatkan oleh tokoh yang berperilaku buruk? (Made Taro 2006:viii). Maka melalui Perancangan Cergam Kasiapa Kepuh dan Gagak penulis ingin membagikan dongeng karangan Bapak Made Taro ini dengan gaya visual kartun agar menarik minat baca anak-anak pada ilustrasinya sehingga mereka bisa mengerti pahala apa saja yang ditimbulkan dari perbuatan baik dan buruk.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas, perlu adanya sebuah solusi dalam menanggulangi permasalahan tersebut. Desain komunikasi visual adalah bidang ilmu yang memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti Tipografi, Ilustrasi, Warna, Garis, Layout, dan lain-lain, dengan bantuan teknologi. Pengertian desain komunikasi visual adalah suatu rancangan yang bersifat kasat mata (visual) untuk mengomunikasikan suatu pesan dari sebuah tujuan estetika yang lebih luas (Kusrianto, 2009:12). Desain Komunikasi Visual memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti Tipografi, Ilustrasi, Warna, Garis, Layout, dan lain-lain, dengan bantuan teknologi. Desain Komunikasi Visual ini, dikategorikan sebagai *Commercial Art* karena merupakan panduan antara seni rupa (*Visual Art*) dan keterampilan untuk tujuan bisnis. Ketatnya kompetisi bisnis dibidang industry barang dan jasa, ditambah perkembangan teknologi dan komunikasi, menjadikan Desain

Komunikasi Visual berkembang sangat pesat. Berdasarkan hal tersebut, perancangan media promosi komunikasi visual berperan penting dalam kegiatan perancangan Cergam Fabel 'Kasiapa Kepuh dan Gagak' sebagai Sarana Edukasi Masyarakat Bali. Dimana perancangan Desain Komunikasi Visual yang dibuat tentunya dengan berpegang pada unsur-unsur desain, prinsip-prinsip desain, dan kriteria-kriteria desain, sehingga akan tercipta sebuah media promosi yang informatif, fungsional dan menarik.

Fungsi dasar yang utama dari desain komunikasi visual adalah sebagai sarana identifikasi suatu benda, produk, lembaga, ataupun sebagainya jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk atau jasa itu dan mudah dikenali, baik oleh produsennya maupun konsumennya. Serta tujuan dari desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi adalah untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual) dan membuat pesan tersebut dapat diingat; contohnya poster. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai satu makna dan mengesankan. Umumnya, untuk mencapai tujuan ini, maka gambar dan kata-kata yang digunakan bersifat persuasif dan menarik, karena tujuan akhirnya adalah menjual suatu produk atau jasa.

Maka berdasarkan penafsiran tersebut, Desain komunikasi visual dapat menjadi *problem solving* dalam upaya menyampaikan pesan moral karmaphala kepada

masyarakat Bali lewat cergam fabel

Rumusan Masalah

Dari hasil latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang didapat:

- a. Bagaimana merancang buku cerita bergambar Kasiapa Kepuh dan Gagak untuk anak-anak?
- b. Media apa saja yang sesuai untuk mendukung dalam Perancangan Buku Cergam Fabel 'Kasiapa Kepuh dan Gagak' sebagai sarana sosialisasi karmaphala pada anak-anak di Bali?

METODE PENELITIAN

Dalam "Perancangan Buku Cerita Bergambar Fabel 'Kasiapa Kepuh dan Gagak' Sebagai Sarana Sosialisasi Karmaphala Oleh Sanggar Kukuruyuk Pada Anak-Anak Di Bali" diperlukan metode perancangan yang digunakan dalam proses merancang Cergam beserta media pendukungnya sehingga proses perancangan dapat tersusun dengan baik karena didukung data yang akurat.

Dalam hal ini penulis menganalisis menggunakan deskriptif kualitatif dengan membandingkan data yang diperoleh di lapangan dan pendapat dari narasumber dengan teori yang ada yang dijabarkan dalam bentuk kalimat deskripsi. Dengan kata lain, penulis membandingkan data yang diperoleh. Berikut beberapa tehnik pengumpulan data yang digunakan :

Kasiapa Kepuh dan Gagak ini.

1. Metode Wawancara

Wawancara adalah kegiatan berupa tanya-jawab antara pewawancara dengan narasumber. Pernyataan tersebut didasarkan pada teori yang menyebutkan bahwa wawancara bertujuan untuk meminta bantuan narasumber untuk memformulasikan masalah yang akan diteliti secara lebih tepat (Sarwono, 2007:43). Wawancara dilakukan pada kediaman Made Taro dengan menanyakan tujuan dari dongeng tersebut dan hal-hal lainnya yang terkait dengan buku cerita bergambar ini.

2. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan merupakan suatu kegiatan pengumpulan data yang bersifat sekunder yang diperoleh melalui sejumlah literatur kepustakaan, seperti artikel di internet atau buku terkait dengan kasus yang diangkat. Pernyataan tersebut didasarkan pada teori yang menyebutkan bahwa metode kepustakaan adalah metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data berupa file atau artikel yang sudah tersedia, misalnya di perpustakaan (Sarwono, 2007:82). Dalam kasus ini, proses pengumpulan data dan informasi diperoleh analisis buku dongeng karangan Made Taro dan artikel-artikel terkait perancangan buku cerita bergambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

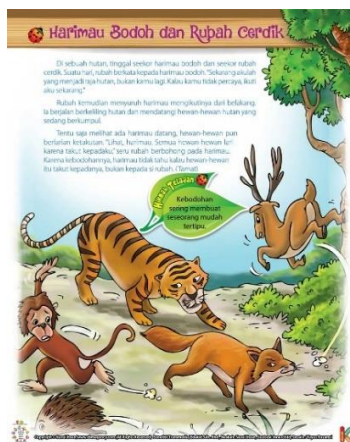
Menurut *Rothlein* dan *Meinbach* (1991:90) "*a picture storybooks conveys its message through illustrations and written text; both*

elements are equally important to the story". Ungkapan ini mengandung pengertian bahwa cerita bergambar adalah buku yang memuat pesan melalui ilustrasi yang berupa gambar dan tulisan. Gambar dan tulisan tersebut membentuk kesatuan yang utuh. Berdasarkan pendapat di atas secara garis besar buku cerita bergambar merupakan cerita yang ditulis dengan gaya bahasa ringan yang dilengkapi dengan gambar yang menjadi satu kesatuan. (Hendra Adipta 2016 : 989)

Bentuk Dan Jenis Cergam

Adapun jenis-jenis cergam berdasarkan isi dari cerita antara lain :

a. Cerita Mengenai Hewan



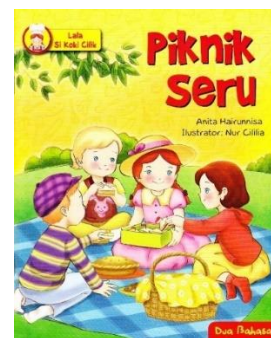
Cergam Hewan

(<http://arykashop.com/cerita-bergambar-edukasi-anak-kisah-harimau-bodoh-dan-rubah-cerdik/>)

Adalah cerita realis yang bertokoh utamakan hewan/binatang atau benda-benda mati. Hewan-hewan diceritakan bisa berbicara, berjalan, berpakaian dan berkelakuan layaknya manusia. Biasanya menyertakan kemampuan/hal-hal magis baik itu dalam porsi sedikit atau bahkan tidak ada, karena

hewan atau benda mati digambarkan memiliki karakteristik manusia yang membawakan kemampuan luar biasa. Setting cerita bisa nyata maupun fiksi.

b. Cerita Kehidupan Sehari-hari atau Nyata



Gambar 2.2 Cergam Kehidupan Sehari-hari (<https://resensibukuanak.wordpress.com/category/buku-cerita-bergambar/>)

Menampilkan tokoh-tokoh simpatis yang menimbulkan rasa empati dari anak-anak. Topik yang biasa diangkat seperti sejarah, persahabatan, cinta.

c. Cerita Petualangan Fantasi



Cergam Fantasi

(<http://supernewmom.bitballoon.com/buku-cerita-rakyat-bergambar.html>)

Adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukkan dalam kegiatan sehari-hari, segalanya mungkin terjadi, seperti seorang anak laki-laki mengambil sebuah crayon ungu dan menciptakan dunia impian yang indah, suatu permainan bisa menjadi nyata, atau sebuah perahu yang membawa seorang anak ke suatu pulau impian.

d. Cerita Tradisional



Cergam Tradisional

Prosedur Proses Perancangan Cergam

Dalam merancang buku cergam harus melewati beberapa prosedur sebagai berikut:

a. Cerita

Cerita adalah rangkaian kejadian atau peristiwa yang menarik, atau dituturkan secara menarik (Darmawan, 2012:15)

b. Latar Waktu dan Tempat Cerita

Penentuan latar cerita dan waktu berguna untuk memberi keterangan tambahan bagi cerita : dimanakah sebuah adegan terjadi di dalam atau diluar (Darmawan, 2012:129)

c. Membuat Karakter

Dalam pembuatan sebuah karakter yang lebih utama adalah kemampuan desain karakter itu menghasilkan karakter yang mudah dikenali, mudah diingat, dan bermakna bagi cerita.

d. Pewarnaan

Pewarnaan dapat dilakukan menggunakan software Adobe Photoshop maupun software

(<http://ceritadongeng-ku.blogspot.co.id/2015/11/cerita-dongeng-asal-mula-selat-bali.html>)

Meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan, mother goose, dan fable. Cerita ini menampilkan pola-pola bercerita, kaya akan bahasa dan elemen-elemen fantasi. Setting cerita bisa fiksi dan nyata.

Jenis cergam yang diangkat, adalah cergam tradisional yang mana kisah yang diangkat merupakan kisah rakyat/legenda yang berkembang di masyarakat dan diyakini atau di percaya hingga sekarang.

dan Procreate serta yang lainnya.

e. Teks Narator

Tahap pembuatan teks narator pada ilustrasi cerita yang sudah dibuat. Narator adalah si juru cerita, sebuah cerita pastilah diceritakan oleh seseorang. Apakah dia salah satu tokoh yang ada dalam cerita, ataukah dia adalah kamu, (Dharmawan, 2012:121).

Elemen Cergam

Adapun elemen cergam yang digunakan pada cergam Legenda Pura Tanah lot ini antara lain:

1. Ilustrasi

Ilustrasi adalah penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain – lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera penglihatan.

Pada cerita bergambar ini menggunakan

ilustrasi digital, yang mana Ilustrasi teknik digital merupakan teknik yang dapat menciptakan ilustrasi dengan keseluruhan pengerjaannya menggunakan komputer, dalam hal ini kemampuan pencipta dalam mempelajari aplikasi untuk membuat gambar di komputer baik yang hasil akhirnya berwujud bitmap maupun vektor.

2. Warna

Adalah salah satu komponen desain yang membentuk keindahan sekaligus menimbulkan persepsi psikologis, sugesti, dan suasana tertentu (Hendratman, 2014 : 81). Secara visual warna dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu warna dingin dan warna panas. Warna-warna dingin, seperti hijau, biru, hijau-biru, biru-ungu, dan ungu dapat memberikan kesan pasif, statis, kalem damai dan secara umum kurang mencolok. Sebaliknya warna-warna panas, seperti merah, merah-oranye, oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau, dan merah-ungu memiliki kesan hangat, dinamis, aktif dan mengundang perhatian. *Mood* atau image yang dipancarkan oleh warna-warna tertentu dapat digunakan untuk memperkuat isi atau pesan. (Supriyono, 2010:74). Berdasarkan pengertian warna diatas maka *tone* warna yang akan diterapkan pada media cergam Kisah Legenda Pura Tanah Lot menggunakan kombinasi antara warna dingin dan warna panas sehingga dapat menciptakan warna dengan gelap terang (*value*) yang diinginkan.



Contoh Warna Dingin dan Panas (Dokumen Magdalena)

3. Teks

Teks adalah satuan lingual yang dimediasi secara tulis atau lisan dengan tata organisasi tertentu untuk mengungkapkan makna secara kontekstual.

Beberapa bagian teks :

a. Headline :

Merupakan teks pertama menjadi penentu bagi pembaca untuk membaca teks selanjutnya. (Kusrianto, 2009:209). Bagian terpenting dari teks yang menarik perhatian dan merupakan hal yang pertama kali dibaca adalah judul. Teks Headline harus dibuat eye catching dengan kontras yang cukup kuat.

b. Sub Headline :

Merupakan lanjutan keterangan dari judul yang menjelaskan makna atau arti dari pada judul, dan umumnya lebih panjang dari judulnya. Subjudul dapat juga disebut sebagai kalimat peralihan yang mengarahkan pembaca dari judul ke kalimat pembuka dari naskah (body copy) (Pujiriyanto, 2005:39)

c. Bodycopy :

Merupakan kalimat yang menerangkan lebih rinci tentang isi pesan yang ingin disampaikan, berfungsi untuk mengarahkan pembaca dalam mengambil sikap, berpikir, dan bertindak lebih lanjut (Pujiriyanto, 2005:39).

d. Closing Word :

Kata penutup adalah kalimat pendek yang jelas, singkat, jujur dan jernih yang biasanya bertujuan untuk mengarahkan pembaca untuk membuat keputusan (Pujiriyanto, 2005:39).

4. Tipografi

Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta cara pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan dalam penyampaian pesan pada sebuah media komunikasi visual. Dibaca-tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf dan cara penyusunannya. jenis huruf yang diterapkan pada media cergam Kisah Legenda Pura Tanah Lot. Huruf Hiasan (*Decorative*) Huruf dekoratif bukan termasuk huruf teks sehingga sangat tidak tepat jika digunakan untuk teks panjang. Huruf ini lebih cocok dipakai untuk satu kata atau judul yang pendek. (Supriyono, 2010:30). Pada cergam ini huruf *Decorative* yang digunakan terinspirasi berdasarkan huruf Aksara Bali.



Teks 'Bali' Kartun

http://cyberhanamichi.blogspot.com/2011/07/holiday-in-bali_29.html

Konsep Kreatif

Konsep Kreatif merupakan landasan yang penting dalam sebuah perancangan media yang dilandasi konsep media yang

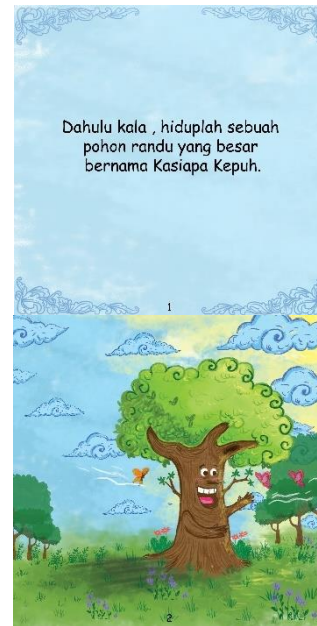


Contoh huruf Cergam 'Kasiapa Kepuh dan Gagak'

(Dokumen Magdalena)

5. Gaya Layout

Terdapat beberapa gaya layout yang dapat diterapkan dalam perancangan sebuah media cerita bergambar (cergam) yaitu dapat dilihat sebagai berikut.



Contoh layout cergam

(Sumber : Dokumen Magdalena)

Pada contoh *layout* cergam diatas menempatkan titik fokus ilustrasi pada bagian kanan dan text narator pada kiri. telah diperhitungkan, maka akan menghasilkan media yang dibuat secara maksimal. Pada perancangan media cerita bergambar 'Kasiapa Kepuh dan Gagak' untuk memperkenalkan kembali cerita ini

khususnya kepada anak-anak menggunakan konsep *Fun Educative*. *Fun* yang dalam bahasa Inggris berarti senang dan *educative* yang berarti mendidik. Jadi, *Fun Educative* berarti mendidik dengan cara yang menyenangkan. Penulis memilih konsep ini, karena penulis ingin mengajak anak-anak untuk membaca buku cergam sambil bermain.

Buku cergam maupun media pendukungnya dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sifat tertentu yaitu tentang hukum karmaphala, hukum alam yang mengajarkan tentang apapun yang kita perbuat kepada makhluk lain akan terjadi juga pada diri kita, misalnya jika berbuat baik atau buruk pada makhluk lain nantinya kita juga akan mendapatkan balasan yang setimpal. Agar tujuan konsep *Fun Educative* ini tersampaikan dengan baik, maka penulis merancang buku cergam dan media pendukung seperti *puzzle* untuk mengajak anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir juga penulis merancang stiker kolase yang nantinya akan stiker tersebut akan ditempelkan oleh konsumen sendiri sambil mengasah kemampuan anak untuk mengenal bentuk. Penulis ingin mengajak pembaca khususnya anak-anak untuk membaca sambil bermain, buku cergam ini menceritakan kembali kisah sepasang burung gagak dan pohon kepuh dalam menjalin persahabatan dan akhirnya pohon kepuh mengkhianati sepasang gagak dengan membiarkan ular bersarang pada batang pohonnya dan memakan telur-telur gagak.

Dengan judul cerita menggunakan jenis huruf dekoratif yang disesuaikan dengan ilustrasinya. Pada cerita bergambar 'Kasiapa Kepuh dan Gagak' juga akan ditambahkan media pendukung yang nantinya digunakan dalam membantu promosi media utama. Tujuan dari perancangan media ini yaitu untuk dapat bersaing dengan cergam yang lainnya karena pada cergam 'Kasiapa Kepuh dan Gagak' ini ilustrasi yang disajikan lebih lengkap dan warna yang lebih banyak, begitu pula dengan ukuran buku cergam. Berikut ini media komunikasi visual yang dirancang sebagai media pendukung dan sosialisasi cergam 'Kasiapa Kepuh dan Gagak'.

a. Cergam

Cergam dirancang sebagai media utama untuk pengenalan cerita 'Kasiapa Kepuh dan Gagak' sebagai media yang dapat di baca dan memiliki konten lokal didalam ceritanya.

b. Packaging

Packaging dirancang sebagai kemasan pada cergam untuk membuat mengemas cergam dan media pendukung yang telah dirancang, sekaligus membuat tampilan cergam menjadi lebih menarik.

c. Stiker Kolase

Stiker dirancang sebagai bonus didalam perancangan buku cergam sebagai salah satu media pendukung buku cergam ini.

d. Tas Kertas

Tas kertas ini dirancang untuk menjadi salah satu merchandise atau wadah untuk tempat buku cergam, stiker, *packaging* dan *puzzle* ketika buku cerita bergambar 'Kasiapa

Kepuh dan Gagak' sekaligus sebagai media promosi.

e. Puzzle

Puzzle ini nantinya akan dibuat terpisah dari buku cergam dengan ilustrasi pohon kepuhmemeluk burung gagak atas rasa terima kasihnya.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif digunakan dalam memperhitungkan aspek-aspek yang diperhatikan dalam perancangan media cerita bergambar (cergam).

Target Audience

Didalam perancangan media cerita bergambar (cergam) sebagai sarana pengajaran tentang hukum karmaphala ini menyasar pada target *audience* yaitu anak usia 5 sampai 8 tahun yang sudah bisa membaca huruf serta orang tua yang mendampingi. Strategi *audience* yang hendak diterapkan untuk kalangan orang tua yang membantu anak-anak dalam pengenalan hukum karmaphala. Di dalam dongeng tersebut terkandung pesan-pesan positif yang diharapkan nantinya dapat mengembangkan karakter seorang dan juga sebagai bahan bacaan yang memiliki unsur budaya lokal pada cerita dan tampilan medianya. Sehingga diharapkan menambah minat baca seseorang dan tetap melestarikannya ke generasi berikutnya.

Format dan Ukuran Cergam

Media cerita bergambar (cergam) yang akan dirancang nantinya memperhatikan dari segi format dan ukurannya yaitu sebagai berikut. Ukuran cergam yang akan dirancang

f. Katalog

Katalog merupakan media yang didalamnya berisikan daftar tentang informasi dari benda atau barang. Katalog dirancang bertujuan untuk membuat daftar dari media yang telah buat pada perancangan cergam. Sehingga memudahkan seseorang untuk melihat secara keseluruhan media yang telah dibuat. nantinya memiliki bentuk persegi dengan ukuran yaitu yaitu 20 cm x 20 cm pada isi cergam dan 21 cm x 21 cm pada cover.

Isi dan Tema Cerita Cergam

Didalam perancangan media cergam ini mengambil dongeng Bali karangan Made Taro (pendongeng Bali) yaitu 'Kasiapa Kepuh Dan Gagak' diambil dari kisah pohon kepuh yang mengkhianati persahabatannya dengan sepasang burung gagak dengan membiarkan ular yang sedang kelaparan memakan telur mereka, padahal pohon kepuh sudah berjanji akan menjaga telur-telur itu. karena persahabatan anatra pohon kepuh dan ular warga menjadi resah karna ular mematak semua hewan ternak dan warga yang melintas dekat pohon kepuh. Warga melaporkan kejadian tersebut pada raja dan akhirnya pohon kepuh dan ular dibakar oleh warga.,Tema yang digunakan cerita ialah karmaphala. Dikombinasikan dengan konsep *Edukative* dengan gaya visual kartun yang digabungkan unsur tradisi khas Bali. Sehingga tampilan ilustrasi yang akan dibuat nantinya memiliki ciri khas dari Bali.

Jenis Buku Cergam

Cerita yang diangkat pada media cergam ini adalah Kisah Kasiapa Kepuh dan Gagak adalah dongeng bersifat fiksi yang digunakan

untuk mengajarkan hal-hal terkait kehidupan sehari-hari. Jenis buku Kasiapa Kepuh dan Gagak adalah cerita tradisional Bali. Cerita ini menampilkan pola-pola bercerita kaya akan bahasa dan elemen-elemen fantasi. Setting cerita adalah fiksi.

Gaya Penulisan Naskah

Pada penulisan naskah cerita rakyat berupa text narator. Narator adalah si juru cerita, sebuah cerita pastilah diceritakan oleh seseorang. Apakah dia salah satu tokoh yang ada dalam cerita, atautkah dia adalah kamu, seorang pencerita serba tahu yang menyaksikan para tokoh cerita bergerak, berbuat, dan bahkan berpikir. (Darmawan, 2012:121). Cerita Kasiapa Kepuh dan Gagak yang akan diterapkan pada media cergam akan dirancang berdasarkan refrensi dari 1 buku Dongeng-Dongeng Karmaphala karangan Made Taro. Dengan alur yang berbeda kemudian disatukan menjadi sebuah kisah Legenda pura Tanah Lot, dari refrensi buku tersebut.

Gaya Visual Grafis

Penentuan gaya visual berguna untuk merancang desain karakter dan ilustrasi yang baik digunakan pada cerita sudah ditentukan. Pada perancangan cergam ini menggunakan gaya visual yaitu kartun. Gaya visual kartun dirasa sesuai untuk diterapkan dalam perancang media cergam karena menyesuaikan dengan target segmentasi generasi sekarang yang mengartikan mencakup semua audien.

Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi yang digunakan dalam perancangan media cergam Kasiapa Kepuh

dan Gagak ini menggunakan teknik digital yang menggunakan bantuan program khusus seperti adobe photoshop, sebagainya serta sarana pendukung berupa wacom, laptop dan mouse yang merupakan *hardware* dan alat yang dapat digunakan dalam menggambar pada media komputer.

Teknik Cetak

Dalam teknis perwujudannya sebuah karya desain menggunakan teknik cetak untuk menghasilkan karya yang maksimal. Teknik cetak yang akan digunakan pada media – media yang akan dirancang yaitu cetak digital / *digital printing*.

Media Utama

Buku Cerita Bergambar

a. Penjaringan Ide

Cergam dipilih menjadi media utama dikarenakan Cergam merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami.



Desain Terpilih Cergam Coven dan Back Cover
(Dokumen Magdalena)

Media Pendukung

Media pendukung dirancang untuk mendukung media utama yaitu buku, Kasiapa Kepuh dan Gagak, selain itu dirancang juga media promosi untuk mempromosikan buku Kasiapa Kepuh dan Gagak yang bertujuan untuk menarik minat masyarakat.

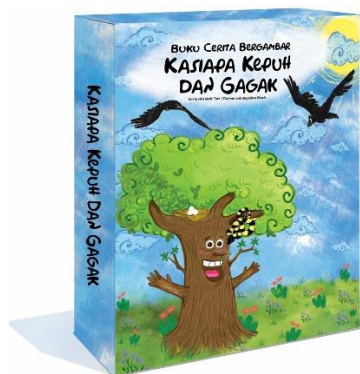


Tampilan Stiker Kolase
(Dokumen Magdalena)

Packaging

a. Penjaringan Ide

Packaging merupakan media pendukung yang dirancang untuk mempermudah membawa buku Kasiapa Kepuh dan Gagak.



Desain terpilih Paper Bag
(Dokumen Magdalena)

Tas Kertas

a. Penjaringan Ide

Pembatas buku dipilih untuk mempermudah dalam promosi buku dan dapat digunakan pada semua buku bukan hanya cergam tersebut.



Desain Terpilih Pembatas Buku
(Dokumen Magdalena)

Stiker Kolase

a. Penjaringan Ide

Katalog karya berisi desain – desain dipilih dari media yang telah dirancang untuk Tugas akhir dalam bentuk cetak.

Puzzle

a. Penjaringan Ide

Roll Banner dipilih sebagai salah satu media promosi yang nantinya dapat efektif jika digunakan untuk promosi launching buku baik dalam maupun luar ruangan.

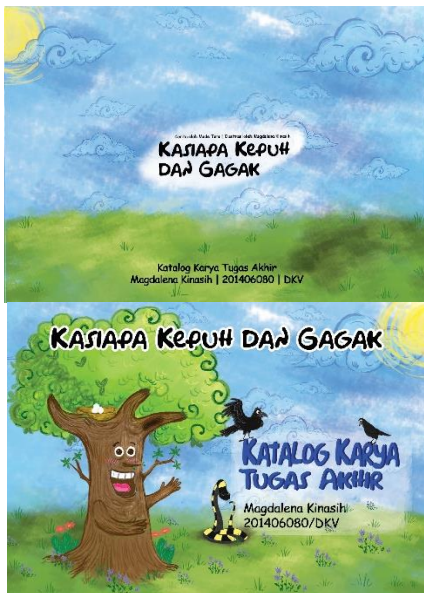


Desain Terpilih Roll Banner
(Dokumen Magdalena)

Packaging

a. Penjaringan Ide

Packaging merupakan media pendukung yang dirancang sebagai kemasan dari Buku Cerita Bergambar “Legenda Pura Tanah Lot”. Media ini dirancang selain untuk mendukung media utama, juga untuk menambah daya tarik dari tampilan Buku Cerita Bergambar.



Desain Terpilih Packaging
(Dokumen Magdalena)

Setelah melalui proses pengamatan pada studi kasus Perancangan Buku Cerita Bergambar Fabel ‘Kasiapa Kepuh dan Gagak’ Sebagai Sarana Sosialisasi Karmaphala Oleh Sanggar Kukuruyuk Pada Anak-Anak Di Bali, telah dirampungkan, maka berdasarkan uraian bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut. :

1. Pada pengenalan cerita Kasiapa Kepuh dan Gagak ini terdapat beberapa media yang tepat digunakan, baik media utama maupun pendukung yang perlu dirancang untuk pengenalan cerita Kasiapa Kepuh dan Gagak yaitu Buku Cerita Bergambar sebagai media utama, Packaging, Tas Kertas, Stiker Kolase, Puzzle dan Katalog sebagai media pendukung media utama. Pemilihan media pendukung tersebut berdasarkan fungsinya masing-masing yang mampu mendukung media utama.
2. Cara merancang buku cerita bergambar yang menarik dan komunikatif dalam mensosialisasikan serta melestarikan dongeng Bali kepada seluruh kalangan masyarakat Bali ialah dengan menggunakan konsep yang tepat dengan mempertimbangkan beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi para pembaca, serta memiliki konten yang informatif. Tentu saja dalam perancangan media ini dilandaskan pada unsur – unsur desain seperti

SIMPULAN

warna, ilustrasi, dan tipografi, yang mana merupakan menjadi hal yang penting untuk diperhatikan didalam merancang cerita bergambar.

Saran

1. Pengenalan cerita rakyat dengan tampilan ilustrasi yang menarik memiliki potensi yang bagus kedepannya, selain cerita Kasiapa Kepuh dan Gagak, masih banyak cerita rakyat yang patut untuk dilestarikan dan diperkenalkan kembali sehingga cerita – cerita khas daerah Bali mampu bersaing dengan cerita luar, yang harapan kedepannya cerita rakyat Bali akan tetap dapat dinikmati oleh banyak orang.
2. Dengan perancangan media cerita bergambar Kasiapa Kepuh dan Gagak ini dapat menjadi salah satu bahan bacaan yang memiliki unsur budaya lokal didalam dan menambah wawasan mengenai bacaan dongeng khas Bali

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S, Lia, dan Nathalia Kirana. 2014. Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula. Nuansa Cendekia : Bandung.
- Armstrong, Helen. 2009. Graphic Design Theory. Yogyakarta: Andi.
- Bahri. 2008. Konsep Definisi Konseptual. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bungin, H. B. 2011. Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta : Kencana Preda Grup
- Cesilia, 2011. 101 Kisah Bijak dari Jepang Yang Memperkaya Hidup. Gramedia Pustaka Utama : Jakarta.
- Darmawan, Deni. 2012. Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Rosda : Bandung.
- Iskandar. 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kualitatif dan Kuantitatif). Gaung Persada Press : Jakarta.
- Istijanto. 2009. Aplikasi Praktis Riset Pemasaran. PT. Gramedia Pustaka Utama : Jakarta.
- Kusrianto,Adi. 2006. Panduan Desain Komunikasi Visual. Elex Media, Komputindo, Jakarta.
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : ANDI
- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : ANDI.
- Lexy J. Moleong. 2001. Metode Penelitian Kualitatif. Cetakan keempat belas, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Moh. 2005. Metode Penelitian. Jakarta : Ghalia Indonesia.

- Poerwadarminta. 2003. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Balai Pustaka : Jakarta.
- Pujiriyanto. 2005. Desain Grafis Komputer. CV.Andi Offset : Yogyakarta.
- Riduwan. 2004. Metode & Teknik Menyusun Tesis. Bandung : CV Alfabeta.
- Respatma, I Made Ady Sinthana. 2013. Skripsi Karya (Studio) Perancangan Buku Cerita Bergambar Sang Lanjana dan Media Pendukungnya. Institut Seni Indonesia Denpasar : Denpasar.
- Sachari, Agus. 1986. Desain Gaya dan Realitas : sebuah penafsiran tentang desain, grafis, produk, interior,tekstil, dan arsitektur di Indonesia. Rajawali Pers : Jakarta.
- Sarwono, Jonathan dan Lubis Hary. 2007. Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual. ANDI : Yogyakarta.
- Sudika Negara, I Nengah dan A. A. Gde Bagus Udayana. 2009. Buku Ajar Ilustrasi 1. Denpasar
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kualitatif R & D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif R & D). Bandung : Alfabeta.
- Sudjana dan Rivai. 2002. Media Pendidikan. Jakarta: Balai Pustaka.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain komunikasi visual: teori dan aplikasi. ANDI : Yogyakarta.
- Tarigan, H. G. 1995. Dasar-Dasar Psikosastra. Bandung: Angkasa.
- Taro, Made. 2006. Dongeng-Dongeng Karmaphala. Amada Press : Denpasar.
- Wibowo, Teguh Ibnu. 2013. Belajar Desain Grafis. Jakarta: Penerbit Buku Pintar.

NARASUMBER

Made Taro, Pendiri Sanggar Kukuruyuk.