

**SKRIPSI KARYA
TUGAS AKHIR STUDIO
KODE MATA KULIAH : ISI 402**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA
MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI
“GAJAH NYAPA KADI AKU” DI BALI**



**OLEH :
ANAK AGUNG AYU DYAH ADNYASWARI
2011 06 020
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

2016

**SKRIPSI KARYA
TUGAS AKHIR STUDIO
KODE MATA KULIAH : ISI 402**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA
MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI
“GAJAH NYAPA KADI AKU” DI BALI**



**OLEH :
ANAK AGUNG AYU DYAH ADNYASWARI
2011 06 020
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2016**

**SKRIPSI KARYA
TUGAS AKHIR STUDIO
KODE MATA KULIAH : ISI 402**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA
MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI
“GAJAH NYAPA KADI AKU” DI BALI**



Karya tulis ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

OLEH :
ANAK AGUNG AYU DYAH ADNYASWARI
2011 06 020
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2016

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Skripsi Karya (STUDIO) ini disusun oleh :

Nama : Anak Agung Ayu Dyah Adnyaswari
NIM : 2011 06 020
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul

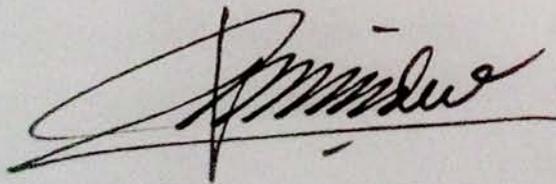
**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA
MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI
“GAJAH NYAPA KADI AKU” DI BALI**

Telah diperiksa dan diuji sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.

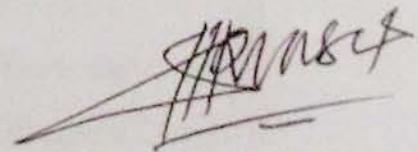
Denpasar, 2 Februari 2016

Pembimbing I

Pembimbing II



Ida Bagus Ketut Trinawindu, S.Sn, M.Erg
NIP.197604012003121002



Ni Ketut Rini Astuti, S.Sn, M.Sn
NIP.197212022005012002

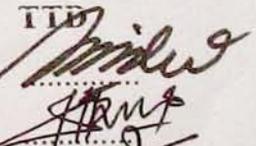
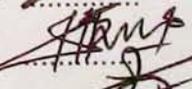
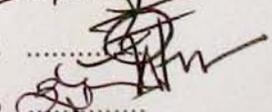
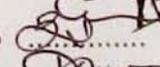
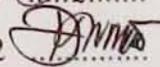
LEMBAR PENGESAHAN LEMBAGA

Skripsi Karya (STUDIO) ini disusun oleh :

Nama : Anak Agung Ayu Dyah Adnyaswari
NIM : 2011 06 020
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul :

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI "GAJAH NYAPA KADI AKU" DI BALI

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Ujian Sarjana Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, pada tanggal 26 Januari 2016, sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain (S1) dan dinyatakan sah.

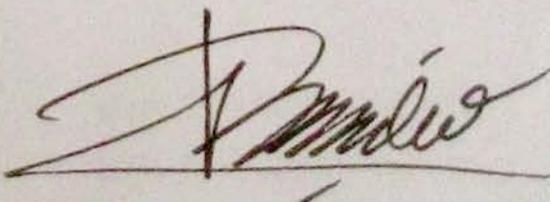
Dewan Penguji	Nama Lengkap	NIP	TTD
Ketua Sidang	Ida Bagus Ketut Trinawindu, S.Sn., M.Erg	197604012003121002	
Sekretaris	Ni Ketut Rini Astuti, S.Sn, M.Sn	197212022005012002	
Penguji Utama	Drs. I Wayan Swandi, M.Si	195912311992031112	
Anggota	Cokorda Alit Artawan, S.Sn., M.Sn	197708202005011003	
Anggota	Alit Kumala Dewi, S.Sn., M.Ds	198503172008012002	

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar



(Dra. Ni Made Rini, M.Si.)
NIP. 195702241986012002



(Ida Bagus Ketut Trinawindu, S.Sn., M.Erg.)
NIP.197604012003121002

LEMBAR PENGESAHAN PIMPINAN FAKULTAS

Skripsi Karya (STUDIO) ini disusun oleh:

Nama : Anak Agung Ayu Dyah Adnyaswari

NIM : 2011 06 020

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul :

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI “GAJAH NYAPA KADI AKU” DI BALI

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Ujian Sarjana Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar pada tanggal 26 Januari 2016, sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain (S1) dan dinyatakan sah.

Disahkan

Di Denpasar, 2 Februari 2016

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Denpasar



(Dra. Ni Made Kinu, M.Si.)

NIP. 195702241986012002

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar, yang bertandatangan di bawah ini saya:

Nama : Anak Agung Ayu Dyah Adnyaswari, mahasiswa ISI Denpasar

NIM : 2011 06 020

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Denpasar, Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI "GAJAH NYAPA KADI AKU" DI BALI

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada) dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini.

Institut Seni Indonesia Denpasar berhak menyimpan, mengalihkan media/memformatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet/media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Denpasar, segala bentuk tuntutan hukum yang diambil atas pelanggaran hak dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Denpasar

Pada tanggal : 2 Februari 2016

Yang menyatakan



(Anak Agung Ayu Dyah Adnyaswari)
NIM. 2011 06 020

Motto

KARMA

“tidak akan pilih kasih”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat-Nya lah Skripsi Karya yang berjudul DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI “GAJAH NYAPA KADI AKU” DI BALI ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Dalam usaha menyelesaikan Skripsi Karya ini penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. I Gede Arya Sugiarta, SSKar., M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti perkuliahan di Institut Seni Indonesia Denpasar
2. Ibu Dra. Ni Made Rinu, M.Si. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar yang telah memberikan fasilitas selama mengikuti perkuliahan di Institut Seni Indonesia Denpasar
3. Bapak Ida Bagus Ketut Trinawindu, S.Sn., M.Erg. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Denpasar dan juga selaku Pembimbing I yang telah memberikan wawasan dan pengarahan di bidang kurikulum, khususnya bidang studi Desain Komunikasi Visual, serta memberikan bimbingan, masukan serta dukungan dalam penyelesaian penulisan dan perancangan Skripsi Karya ini
4. Ibu Ni Ketut Rini Astuti, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing II yang juga membimbing, memberikan arahan kepada penulis dalam penyelesaian penulisan dan perancangan Skripsi Karya ini
5. Ibu Made Ida Mulyati, S.Sn., M.Erg. selaku Pembimbing Akademik yang selama ini berperan banyak dalam mengawasi dan membimbing penulis dalam menyelesaikan pendidikan di Institut Seni Indonesia Denpasar
6. Ayah dan ibu, saudara, teman-teman, narasumber dan segala pihak yang telah membantu penulis dalam merancang Skripsi Karya ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, dengan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Demikian yang bisa penulis sampaikan, penulis menyadari bahwa Skripsi Karya ini masih sangat kurang, perlu adanya saran serta kritik yang positif dan juga diharapkan bermanfaat bagi siapa saja. Penulis mohon maaf apabila ada kesalahan baik disengaja maupun tidak disengaja. Demikian laporan ini, penulis ucapkan terima kasih.

Denpasar, 1 Februari 2016

Penulis

ABSTRAK

Judul :
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEBAGAI SARANA MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI
“GAJAH NYAPA KADI AKU” DI BALI

Oleh :
Anak Agung Ayu Dyah Adnyaswari
201106020

Tantri atau yang disebut *Tantri Kamandaka* merupakan karya sastra yang berkembang dalam bentuk tradisi tulisan (naskah) dan tradisi lisan. *Tantri Kamandaka* merupakan sebuah versi Jawa Kuna dari kumpulan teks yang disebut dengan *Pancatantra*, dari India. Teks *Tantri Kamandaka* Jawa Kuna kemudian masuk ke Bali pada zaman Kerajaan Gelgel, sekitar abad XVI-XVII, dan disadur ke dalam berbagai bentuk dan jenis karya sastra. Budaya, bahasa, dan sastra Bali memegang peranan penting dalam proses transformasi teks Tantri Kamandaka Jawa Kuna ke Bali sehingga terwujud karya-karya Tantri benuansa Bali yang kiranya dapat disebut sebagai Tantri Bali. “Gajah Nyapa Kadi Aku” atau Gajah yang Sok Kuasa, adalah salah satu kisah dalam cerita Tantri yang menceritakan tentang seekor gajah, yang arogan, bersikap seenaknya, dan sok kuasa karena merasa memiliki tubuh yang besar dan kuat.

Adanya cerita-cerita modern membuat cerita Tantri yang mulanya merupakan cerita turun temurun yang diceritakan oleh orang tua kepada anaknya, eksistensinya mulai menghilang. Jaman yang sudah canggih membuat masyarakat jarang bahkan tidak mengetahui cerita Tantri itu seperti apa. Bahkan anak-anak saat ini cenderung mengkonsumsi tayangan yang kurang layak untuk dinikmati pada usianya. Untuk itu, desainer memiliki peran yang penting dalam merancang media dalam upaya memperkenalkan kembali cerita Tantri kepada masyarakat melalui media komunikasi visual.

Hasil dari analisis data yang telah dikumpulkan, ditentukanlah beberapa media yang efektif untuk memperkenalkan cerita Tantri kepada anak-anak, diantaranya buku cerita bergambar, pembatas buku, permainan papan, packaging, puzzle, t-shirt, tote bag, poster, x-banner dan katalog karya. Dengan konsep perancangan Fun and Moral yang dikemas dengan teknik goresan tangan, sehingga menjadi suatu desain yang tepat dan mampu menarik perhatian anak-anak.

Kata Kunci : Karya Sastra, Cerita Tantri, Desain Komunikasi Visual

ABSTRACT

Title :

**VISUAL COMMUNICATION DESIGN
AS MEDIA INTRODUCE TANTRI STORY
“GAJAH NYAPA KADI AKU” AT BALI**

By :

**Anak Agung Ayu Dyah Adnyaswari
201106020**

Tantri or that called Tantri Kamandaka is literature creation that develop in a form of traditional text and oral tradition. Tantri Kamadaka is ancient Javanese version of various text that was called with Pancatantra, from India. Ancient Javanese Tantri Kamandaka text then spread to Bali in Gelgel Kingdom age, around 16th-17th century, and adapted into various form and literature creations. Balinese culture, language, and literature hold important part in the transformation process of ancient Javanese Tantri Kamandaka's text to Bali so that Balinese nuanced Tantri at least could be called Balinese Tantri can materialized. "Gajah Nyapa Kadi Aku" or The Arrogant Elephant, is one of stories in Tantri that recite about an elephant, that arrogant, and bossy because felt has large and strong body.

The existence of modern stories make Tantri that was a hereditary story that recited by parent to their children, the existence started to vanish. In sophisticated time, make society rarely or even not knowing what Tantri story looks like. Even children tend to consumes inappropriate shows to enjoy at their age. For that, designer has an important role in designing a media in effort to introduce again Tantri stories to community through visual communication media.

Results from data analysis that have been gathered, writer deciding some media that effective to introducing Tantri stories to children, among them are pictorial story book, bookmark, board game, packaging, puzzle, T-shirt, tote bag, poster, x-banner, and catalog. With design concept Fun and Morale that packed with freehand technique, so that it become a precise design and able to attract children's attention.

Keyword : literature creation, Tantri Story, Visual Communication Design

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN DAN LEMBAGA.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN PIMPINAN FAKULTAS.....	v
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMUAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.1.1 Faktor Objektif.....	1
1.1.2 Faktor Subjektif.....	4
1.2 Pengertian Judul.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Batasan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Perancangan.....	8
1.5.1 Tujuan Khusus.....	8
1.5.2 Tujuan Umum.....	8
1.6 Manfaat Perancangan.....	9
1.7 Metode Pengumpulan Data.....	9
1.7.1 Data Primer.....	9

1.7.2 Data Sekunder.....	10
1.7.3 Metode Analisa Data.....	11
1.8 Indikator dan Model Perancangan.....	14
1.9 Sistematika Penulisan.....	17
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISA DATA.....	19
2.1 Data Teori.....	19
2.1.1 Pengertian Objek/Kasus.....	19
2.1.2 Tinjauan Literatur.....	20
2.1.2.1 Tantri.....	20
2.1.2.2 Cerita “Gajah Nyapa Kadi Aku”	21
2.1.3 Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual.....	23
2.1.3.1 Media.....	23
2.1.3.2 Ilustrasi.....	24
2.1.3.3 Teks.....	26
2.1.3.4 Tipografi.....	28
2.1.3.5 Warna.....	28
2.1.4 Layout.....	32
2.1.5 Prinsip Desain Komunikasi Visual.....	33
2.1.6 Aspek Teknik Perwujudan.....	34
2.1.7 Teori Sosial Yang Mendukung Kasus.....	37
2.2 Data Lapangan/ Faktual.....	38
2.2.1 Objek/Kasus.....	38
2.2.2 Pengelola	40
2.2.3 Media Komunikasi Yang Ada.....	40
2.2.4 Potensi Kasus.....	42
2.2.5 Target Segmentasi Khalayak Sasaran.....	42
2.3 Analisis.....	41
2.3.1 Analisis Aktual.....	43
2.3.2 Analisis Faktual.....	47
2.4 Sintesa.....	49

2.4.1 Media.....	49
2.4.2 Unsur-unsur Visual.....	52
BAB III KONSEP DESAIN.....	55
3.1 Konsep Dasar Perancangan.....	55
3.2 Pola Pikir.....	58
3.3 Skema Proses Perancangan.....	60
3.4 Strategi Media.....	61
3.4.1 Karakteristik Target Audience.....	61
3.4.2 Paduan Media.....	62
3.5 Program Tayangan Media.....	64
3.6 Strategi Kreatif.....	66
3.6.1 Isi Pesan.....	66
3.6.2 Bentuk Pesan.....	66
3.6.3 Strategi Visual.....	67
3.6.4 Gaya Visual.....	67
3.6.5 Material.....	68
BAB IV VISUALISASI DESAIN.....	69
4.1 Buku Cerita Bergambar “Gajah Nyapa Kadi Aku”.....	69
4.2 Permainan Papan “Gajah Nyapa Kadi Aku”.....	73
4.3 Pembatas Buku	77
4.4 <i>Packaging</i> (Kemasan).....	80
4.5 Puzzle	84
4.6 T-Shirt.....	87
4.7 Tote Bag.....	90
4.8 Poster.....	93
4.9 X-Banner.....	97
4.10 Katalog Karya.....	100
BAB V PENUTUP.....	104

5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106
DAFTAR KUTIPAN INTERNET.....	108
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh format penilaian desain.....	17
Gambar 2.1 Ilustrasi Gambar Tangan.....	25
Gambar 2.2 Penggunaan teks berdasarkan letak atau posisinya.....	27
Gambar 2.3 Contoh Huruf <i>Sans Serif</i>	28
Gambar 2.4 Lingkaran warna.....	29
Gambar 2.5 Kombinasi warna-warna analog.....	31
Gambar 2.6 Kombinasi warna monokromatik.....	31
Gambar 2.7 Kombinasi warna akromatik.....	32
Gambar 2.8 Ilustrasi pada cerita “Gajah Nyapa Kadi Aku”.....	39
Gambar 2.9 Cerita Tantri dalam buku kumpulan <i>satua</i> (cerita) Bali.....	40
Gambar 2.10 Novel Tantri.....	41
Gambar 3.1 Mind Mapping.....	56
Gambar 3.2 Skema Pola Pikir.....	58
Gambar 3.3 Skema proses perancangan.....	60
Gambar 4.1 Bentuk Fisik Buku Cerita Bergambar.....	70
Gambar 4.2 Tampilan Desain Buku Cerita Bergambar “Gajah Nyapa Kadi Aku”.....	72
Gambar 4.3 Bentuk Fisik Permainan “Gajah Nyapa Kadi Aku”.....	74
Gambar 4.4 Tampilan Desain Permainan Papan “Gajah Nyapa Kadi Aku”.....	76
Gambar 4.5 Bentuk Fisik Pembatas Buku.....	77
Gambar 4.6 Tampilan Desain Pembatas Buku.....	79
Gambar 4.7 Bentuk Fisik <i>Packaging</i>	80
Gambar 4.8 Tampilan Desain <i>Packaging</i>	83
Gambar 4.9 Bentuk Fisik Puzzle.....	84
Gambar 4.10 Tampilan Desain <i>Puzzle</i>	86
Gambar 4.11 Bentuk Fisik T-Shirt.....	87
Gambar 4.12 Tampilan Desain T-Shirt.....	89
Gambar 4.13 Bentuk Fisik <i>Tote Bag</i>	90
Gambar 4.14 Tampilan Desain <i>Tote Bag</i>	92

Gambar 4.15 Bentuk Fisik Poster.....	93
Gambar 4.16 Tampilan Desain Poster.....	96
Gambar 4.17 Bentuk Fisik X-Banner.....	97
Gambar 4.18 Tampilan Desain X-Banner.....	99
Gambar 4.19 Bentuk Fisik Katalog Karya.....	100
Gambar 4.20 Tampilan Desain Katalog Karya.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Analisis SWOT cerita Tantri.....	12
Tabel 1.2 Matriks Pakal cerita Tantri.....	13
Tabel 2.1 Analisis SWOT media.....	43
Tabel 2.2 Analisis SWOT ilustrasi.....	44
Tabel 2.3 Analisis SWOT teks.....	44
Tabel 2.4 Analisis SWOT tipografi.....	46
Tabel 2.5 Analisis SWOT warna.....	47
Tabel 2.6 Analisis SWOT layout.....	47
Tabel 2.7 Analisis SWOT Media yang sudah ada.....	48
Tabel 3.1 Program tayang media.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Kerja I: Buku Cerita Bergambar

1. Jenis Media
 Alternatif Unsur Visual
 Bentuk Fisik
2. Alternatif Desain
 Evaluasi
 Terpilih
3. Desain Terpilih

Lembar Kerja II: Permainan Papan

1. Jenis Media
 Alternatif Unsur Visual
 Bentuk Fisik
2. Alternatif Desain
 Evaluasi
 Terpilih
3. Desain Terpilih

Lembar Kerja III: Pembatas Buku

1. Jenis Media
 Alternatif Unsur Visual
 Bentuk Fisik
2. Alternatif Desain
 Evaluasi
 Terpilih
3. Desain Terpilih

Lembar Kerja IV: *Packaging*

1. Jenis Media
 Alternatif Unsur Visual
 Bentuk Fisik
2. Alternatif Desain
 Evaluasi
 Terpilih
3. Desain Terpilih

Lembar Kerja V: *Puzzle*

1. Jenis Media
 Alternatif Unsur Visual
 Bentuk Fisik
2. Alternatif Desain
 Evaluasi
 Terpilih
3. Desain Terpilih

Lembar Kerja VI: T-Shirt

1. Jenis Media
 Alternatif Unsur Visual

- Bentuk Fisik
- 2. Alternatif Desain
Evaluasi
Terpilih
- 3. Desain Terpilih

Lembar Kerja VII: Tote Bag

- 1. Jenis Media
Alternatif Unsur Visual
Bentuk Fisik
- 2. Alternatif Desain
Evaluasi
Terpilih
- 3. Desain Terpilih

Lembar Kerja VIII: Poster

- 1. Jenis Media
Alternatif Unsur Visual
Bentuk Fisik
- 2. Alternatif Desain
Evaluasi
Terpilih
- 3. Desain Terpilih

Lembar Kerja IX: X-Banner

- 1. Jenis Media
Alternatif Unsur Visual
Bentuk Fisik
- 2. Alternatif Desain
Evaluasi
Terpilih
- 3. Desain Terpilih

Lembar Kerja X: katalog Karya

- 1. Jenis Media
Alternatif Unsur Visual
Bentuk Fisik
- 2. Alternatif Desain
Evaluasi
Terpilih
- 3. Desain Terpilih

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam bagian latar belakang dijelaskan tentang hal yang melatarbelakangi pengambilan judul Tugas Akhir ini. Pemaparan latar belakang ini meliputi faktor obyektif dan faktor subyektif kasus yang diangkat.

1.1.1 Faktor Obyektif

Tantri atau yang disebut *Tantri Kamandaka* merupakan karya sastra yang berkembang dalam bentuk tradisi tulisan (naskah) dan tradisi lisan. *Tantri Kamandaka* merupakan sebuah versi Jawa Kuna dari kumpulan teks yang disebut dengan *Pancatantra*, dari India dengan bahasa Sansekerta. Teks *Pancatantra* tersebut menyebar ke berbagai belahan dunia, termasuk ke Indonesia. Di Indonesia versi-versi *Pancatantra* terdapat dalam beberapa bahasa, bahasa Melayu, Jawa, Madura dan Bali. Teks *Tantri Kamandaka* Jawa Kuna kemudian masuk ke Bali pada zaman Kerajaan Gelgel, sekitar abad XVI-XVII, dan disadur ke dalam berbagai bentuk dan jenis karya sastra. Budaya, bahasa, dan sastra Bali memegang peranan penting dalam proses transformasi teks *Tantri Kamandaka* Jawa Kuna ke Bali sehingga terwujud karya-karya *Tantri* benuansa Bali yang kiranya dapat disebut sebagai *Tantri Bali* (Suarka, 2007:360-361).

Salah satu bentuk karya sastra *Tantri* yang berupa *satua* atau cerita, telah dibukukan, dan terkenal dengan judul “Ni Diah *Tantri*” dan “*Tantri Kamandaka*”. Dalam cerita *Tantri* terdapat lebih dari dua puluh cerita berantai, artinya di dalam cerita yang sedang diceritakan ada cerita lain. Meski sedikit rumit, cerita *Tantri* sarat akan ajaran dan nilai-nilai moralitas yang mengajarkan manusia dengan perumpaan langsung mengenai hubungan sebab akibat dari sifat-sifat para binatang dan tokoh dalam cerita, yang patut direnungkan dan menjadi contoh dalam kehidupan sehari-hari. Namun, alur cerita dalam cerita *Tantri Bali* tidak mesti berupa cerita berantai sebagaimana dalam *Tantri Kamandaka* Jawa Kuna (Suarka, 2007:361). Cerita *Tantri*

disampaikan biasanya langsung pada fragmen-fragmen atau penggalan-penggalan cerita fabelnya (khususnya yang diceritakan pada anak-anak).

Bagian pembuka cerita Tantri disebutkan seorang gadis yang pandai mendongeng, bernama Ni Diah Tantri, bercerita kepada Raja Patali Nagantun yang memiliki perilaku menyimpang, Prabu Eswaryadala. Ni Diah Tantri bercerita tentang kehidupan para binatang dengan berbagai sifat dan karakternya yang penuh dengan nilai kebajikan. Selama Ni Diah Tantri bercerita, sang raja mulai berpikir dan merenungi sifatnya yang buruk. Setelah mendengar cerita-cerita dari Ni Diah Tantri, perilaku raja yang awalnya buruk berubah menjadi manusiawi dan bijaksana. Cerita Tantri sangat kaya akan ajaran serta nilai-nilai moralitas dan nilai-nilai keteladanan yang mengajarkan manusia melalui perumpamaan langsung tentang hubungan sebab akibat dari sifat-sifat para binatang dan tokoh di dalam cerita.

Tahun 2011, cerita Tantri telah dibuat dalam versi novel berjudul “Tantri Perempuan yang Bercerita” oleh Cok Sawitri. Sebelumnya, kisah Tantri disusun dalam bentuk buku, dengan menggunakan bahasa Bali dan ditulis dengan aksara Bali oleh I Made Pasek dengan judul “Katuturan Ipun Ni Diah Tantri”, pada tahun 1916 yang tertera pada katalog buku perpustakaan Dinas Kebudayaan Provinsi Bali. Kemudian, tahun 1984, Pemerintah Daerah Propinsi Daerah Tingkat I Bali, menerbitkan buku berjudul “Tantri Kamandaka” dalam tiga jilid, menggunakan bahasa Bali dan berhuruf Latin oleh Team Penyusun Naskah Satua-satua Bali. Tahun 2009, Made Taro mengisahkan kembali cerita-cerita tantri dalam buku yang berjudul “Kisah-kisah Tantri” yang merangkum 30 penggalan kisah fabel. Masih banyak penulis lainnya yang turut serta mengisahkan kembali cerita-cerita Tantri ke dalam bentuk buku. Selain itu, penggalan-penggalan cerita Tantri juga terdapat pada buku pelajaran sekolah dan relief-relief atau ukiran-ukiran yang terdapat pada bangunan bahkan *gamelan* di Bali.

Dahulu, cerita Tantri menjadi salah satu kisah favorit yang diceritakan orang dewasa kepada anak-anak sebelum tidur. Cerita yang disampaikan biasanya langsung pada bagian cerita-cerita fabelnya. Selain bercerita atau

yang sering disebut *nyatua/masatua*, masyarakat Bali tempo dulu juga menyanyikan tembang-tembang yang salah satunya berisi kisah Tantri. Bernyanyi tembang-tembang *macapat* pada saat bekerja atau mengerjakan sesuatu sudah menjadi hal biasa dikalangan masyarakat Bali saat itu. Begitu pula di sekolah, sebelum memulai pelajaran, guru biasanya membuka pertemuan dengan bercerita atau bernyanyi terlebih dahulu. Dari kegiatan-kegiatan tersebut secara tidak langsung memperkenalkan kisah-kisah Tantri kepada generasi berikutnya. Begitu seterusnya hingga masuknya kebudayaan luar dan teknologi yang mengalihkan perhatian generasi muda yang kemudian perlahan-lahan mulai meninggalkan tradisi *nyatua* dan *magending* tersebut. Kini, bercerita pun sudah jarang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya. Jika bercerita, itu pun kisah-kisah yang disampaikan berupa cerita-cerita populer masa kini (Wawancara dengan Bapak Ketut Kodi, 29 September 2015).

“Gajah Nyapa Kadi Aku” atau Gajah yang Sok Kuasa, adalah salah satu kisah dalam cerita Tantri. Kisah ini menceritakan tentang seekor gajah, yang arogan, suka mengamuk, bersikap seenaknya, semena-mena dan sok kuasa karena merasa memiliki tubuh yang paling besar dan kuat. Sehingga membuat hewan-hewan kecil menderita. Ulah I Gajah membuat tokoh Ni Siung kehilangan telur-telurnya. Kemudian, para penghuni hutan bekerjasama untuk menaklukkan sang gajah. Begitu sekilas kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku”. Kisah ini memuat beberapa nilai-nilai keteladanan seperti gotong royong, mengajarkan untuk tidak sombong, tidak cepat menyerah, keteguhan dan kecerdikan. Pesan moral dari kisah ini patut dijadikan suri tauladan bagi anak-anak sebagai dasar pendidikan moral karena cukup sederhana dan cocok diterapkan sejak dini.

Sangat disayangkan, masyarakat Bali saat ini masih jarang bahkan kurang mengenal cerita-cerita Tantri. Berdasarkan hasil observasi dan survey, masih banyak masyarakat yang tidak mengenal cerita Tantri, bahkan tidak jarang masyarakat keliru, dengan bagian cerita Tantri dan justru menyebut *satua* Bali lainnya sebagai cerita Tantri, seperti “Siap Selem”, “Ni Bawang

teken Ni Kesuna”, “I Durma” dan lainnya. Penyebaran cerita Tantri yang sedemikian rupa pun belum dapat menarik perhatian generasi muda saat ini. Keberadaan cerita Tantri kurang dapat bersaing dengan cerita-cerita modern yang menawarkan berbagai macam *genre*. Secara tidak langsung, menyita perhatian generasi muda saat ini. Disamping itu, cara mengemas teks-teks cerita Tantri masih bersifat monoton dan disajikan dalam bahasa yang jarang dikenal generasi muda. Akan tetapi, dari segi cerita maupun kandungan nilai-nilainya, cerita Tantri tidak kalah menarik untuk dikonsumsi masyarakat luas. Kisah-kisah fabel yang diceritakan oleh tokoh Ni Diah Tantri mengajarkan tentang banyak hal seperti, ajaran moral, etika, hukum karma, persahabatan, dan lain sebagainya. Maka perlu suatu usaha untuk mengangkat kembali cerita Tantri dikalangan masyarakat khususnya anak-anak, yaitu dengan memperkenalkannya kembali melalui sarana yang dekat dan dapat menarik perhatian anak-anak. Peran orang tua juga sangat penting dalam memperkenalkan cerita Tantri ini. Karena dari orang tualah anak-anak mulai mengenal sesuatu. Sehingga, cerita-cerita Tantri dapat dikenal dan diperkenalkan sendiri oleh masyarakat serta eksistensi cerita-cerita Tantri tetap terjaga sebagai seni sastra yang merupakan bagian dari aset budaya Bali.

1.1.2 Faktor Subyektif

Kemajuan teknologi saat ini semakin pesat. Begitu pula dengan tertariknya generasi muda dengan cerita-cerita modern yang dilengkapi dengan visual yang canggih. Baik itu, melalui kartun, animasi, *game*, dan sebagainya. Namun, cerita-cerita yang ditampilkan sangat jarang membahas tentang sejarah atau cerita-cerita rakyat. Perlu adanya inisiatif dan peran serta dari tangan-tangan kreatif orang-orang kreatif dan dukungan instansi terkait baik pemerintah maupun swasta dalam mengangkat kembali cerita Tantri. Sampai saat ini, belum ada usaha-usaha atau progam dari pemerintah yang secara khusus mengangkat tema, memperkenalkan, atau melestarikan cerita Tantri. Pemerintah masih berupaya memperkenalkan cerita Tantri melalui kegiatan seni, salah satunya melalui kegiatan yang mengikutsertakan anak-

anak. Seperti dolanan, wayang anak, lomba *nyastra* Bali (*macecimpedan* atau *nyatua*), dan lainnya, dengan mengangkat cerita Tantri di *event* Pesta Kesenian Bali (PKB). Tapi, dalam *event* tersebut tidak selalu ada kegiatan yang mengangkat cerita Tantri, karena dalam mengangkat sebuah cerita tentu disesuaikan dengan tema *event* tersebut. (Wawancara dengan Bapak Putu sedana, S.Sn, M.Si, 5 Oktober 2015).

Minimnya media dalam memperkenalkan cerita Tantri kepada anak-anak maupun orang dewasa jaman sekarang menjadi salah satu alasan mengapa masyarakat jarang bahkan tidak mengetahui keberadaan cerita Tantri. Maka, diperlukan suatu usaha dan media-media pendukung dalam mengemas cerita Tantri, agar dapat menarik perhatian generasi muda khususnya anak-anak. Sebagai warga Bali, kita hendaknya sadar dan peduli untuk selalu menjaga, melestarikan, dan mempertahankan salah satu aset budaya ini. Beberapa hal yang disebutkan di atas menjadi alasan penulis mengangkat kasus ini dalam karya tugas akhir. Sesuai dengan jurusan Desain Komunikasi Visual, penulis berniat meningkatkan eksistensi cerita Tantri melalui media komunikasi visual yang efektif dan inovatif untuk memperkenalkan cerita Tantri khususnya Tantri Bali kepada anak-anak.

Peran ilmu desain komunikasi visual sangatlah penting sebagai dasar dalam perancangan media sebagai sarana memperkenalkan cerita Tantri, agar pesan yang ingin dikomunikasikan dapat tersampaikan sesuai dengan sasaran. Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep – konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual (Kusrianto, 2007:2). Desain komunikasi visual memiliki peran mengomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, dan layout di berbagai media. Peran desainer sangatlah penting dalam proses perancangan media yang akan dibuat, dan media tersebut diharapkan mampu mengkomunikasikan serta menarik perhatian sesuai dengan sasaran yang diinginkan tanpa mengurangi informasi yang seharusnya disampaikan.

Dalam perancangan ini penulis hanya mengangkat salah satu cerita Tantri yaitu “Gajah Nyapa Kadi Aku” dan cerita tidak dibuat berantai, karena jika mengangkat cerita Tantri secara keseluruhan maka akan membuat target sasaran yaitu anak-anak kebingungan untuk memahami isi cerita dan pesan yang terdapat di dalamnya. Selain itu, cerita ini diangkat karena pesan yang disampaikan cukup sederhana seperti, gotong royong, mengajarkan untuk tidak sombong, tidak cepat menyerah, keteguhan dan kecerdikan. Cerita yang pantas dijadikan pedoman untuk membimbing moral anak sedini mungkin. Media yang dirancang diantaranya, buku cerita bergambar, permainan papan, pembatas buku, *packaging*, *puzzle*, *tote bag*, *T-Shirt*, Poster, dan X-Banner. Dengan dibuatnya media-media komunikasi visual tersebut, diharapkan mampu menarik perhatian kalangan generasi muda terhadap cerita-cerita Tantri sehingga eksistensinya tetap terjaga di era globalisasi ini.

1.2 Pengertian Judul

Judul yang diangkat sebagai kasus Tugas Akhir ini yaitu “Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Memperkenalkan Cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali yang dapat diuraikan dari masing-masing kata adalah sebagai berikut:

- Desain Komunikasi Visual
Suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep – konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual (Kusrianto, 2007:2)
- Sebagai
Kata depan untuk menyatakan status (Alwi, 2011:112)
- Sarana
Sesuatu yang dipakai sebagai alat untuk mempermudah pekerjaan; maksud atau tujuan; syarat, upaya, dan sebagainya (Yuniar, 2011:400)
- Memperkenalkan
memberitahukan supaya mengerti (mengetahui); memberitahukan (nama dsb) supaya saling mengenal (Alwi, 2011:666)

- Cerita
tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dsb) (Alwi, 2011:263)
 - Tantri
Atau yang biasa disebut Tantri Kamandaka merupakan saduran dari teks *Pancatantra* ke dalam berbagai bentuk karya sastra (Suarka, 2007:33)
 - Gajah Nyapa Kadi Aku
Salah satu cerita fabel yang diceritakan dalam *Carita Tantri* (Suarka, 2007:115).
 - Di
Kata depan untuk menandai tempat (Alwi, 2011:323)
 - Bali
Pulau yang terletak di antara pulau Jawa dan Lombok yang berada di kepulauan Nusa Tenggara (Alwi, 2011:126)
- Berdasarkan uraian di atas maka pengertian judul tersebut di atas dapat disimpulkan yaitu pengaplikasian ilmu yang mempelajari tentang komunikasi dan perancangan kreatif pada media sebagai dasar dalam upaya memperkenalkan cerita Tantri dengan salah satu kisahnya “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Provinsi Bali.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dirumuskan permasalahan yang akan dijawab nantinya melalui perancangan media komunikasi visual. Adapun rumusan masalah yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Media apa yang efektif sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali?
2. Bagaimanakah merancang media yang efektif dan komunikatif sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali?

1.4 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka batasan masalahnya meliputi elemen-elemen desain komunikasi visual seperti; ilustrasi, teks, tipografi, dan warna yang kemudian diolah pada rancangan media komunikasi visual sebagai sarana dalam memperkenalkan cerita Tantri, agar lebih menarik dan komunikatif yang sesuai dengan kriteria desain, hingga proses perwujudan, sehingga tujuan tercapai dengan baik. Sedangkan, batasan pada objeknya adalah Tantri dalam bentuk *satua* atau cerita yang berada di Bali dan cerita yang diangkat adalah kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku”.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah dapat menjawab berbagai pertanyaan yang timbul sesuai dengan perumusan masalah yang akan dijawab dan diharapkan dapat memberikan manfaat serta masukan yang berguna baik itu bagi pembaca, penulis dan masyarakat yang dijabarkan sebagai berikut.

1.5.1 Tujuan Khusus

1. Mengetahui media yang efektif sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali
2. Mengetahui cara merancang media yang efektif dan komunikatif sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali

1.5.2 Tujuan Umum

1. Sebagai salah satu upaya dalam melestarikan salah satu aset budaya di tengah pesatnya perkembangan zaman
2. Untuk meningkatkan ketertarikan generasi muda khususnya anak-anak terhadap cerita-cerita Tantri
3. Perancangan media ini dapat memberikan pengetahuan dalam hal mendesain media dalam upaya memperkenalkan suatu obyek yang menarik, efektif dan komunikatif.

4. Sebagai persyaratan kelulusan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Denpasar dalam menempuh Tugas Akhir.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari karya tugas akhir ini antara lain sebagai berikut :

- a. Bagi Masyarakat
Masyarakat khususnya anak-anak di Bali dapat mengenal dan mulai tertarik dengan kisah Ni Diah Tantri yang mengajarkan tentang banyak ajaran moral.
- b. Bagi Lembaga (Program Studi DKV, Institut Seni Indonesia Denpasar)
Menambah referensi pihak lembaga dalam perancangan media yang sesuai untuk suatu kasus, yang salah satunya yaitu dalam upaya merancang media dalam memperkenalkan cerita-cerita Tantri.
- c. Bagi Mahasiswa
Mahasiswa dapat memahami dan terlatih untuk melihat suatu permasalahan serta mencari jawaban di lapangan bagaimana merancang suatu media komunikasi visual yang menarik dan efektif.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan atau koleksi data merupakan tahapan dalam proses riset yang penting karena hanya dengan mendapatkan data yang tepat maka proses riset akan berlangsung sampai peneliti mendapatkan jawaban dari perumusan masalah yang sudah ditetapkan (Sarwono, 2007:82). Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1.7.1 Data Primer

Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk *file* tetapi harus dicari melalui narasumber atau responden (Sarwono, 2007:88).

1.7.1.1 Metode Observasi

Observasi adalah kegiatan yang meliputi pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan guna mendukung penelitian yang sedang dilakukan (Sarwono, 2007:100). Observasi dilakukan di Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, untuk mengetahui peran pemerintah serta koleksi-koleksi yang masih tersimpan, dan beberapa toko buku di Denpasar, untuk mengetahui penyebaran cerita Tantri dari segi pasar saat ini.

1.7.1.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada responden atau informan (Sangadji, 2010:48) Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab, dan dilakukan dengan sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian. Wawancara ini dapat dilakukan dengan bertanya langsung kepada orang yang dianggap dapat memberikan informasi secara mendetail dan sebenarnya. Penulis melakukan wawancara dengan Bapak Ketut Kodi selaku narasumber yang ahli/paham mengenai cerita Tantri dan Bapak Putu sedana, S.Sn, M.Si selaku KASI Pelestarian dan Pengembangan Seni, Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, untuk mengetahui peran serta pemerintah dalam pelestarian cerita Tantri.

1.7.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sudah tersedia sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkannya (Sarwono, 2007:82). Data sekunder dapat dicari di perpustakaan, perusahaan-perusahaan, organisasi perdagangan, biro pusat statistik, dan kantor-kantor pemerintah.

1.7.2.1 Metode Kepustakaan

Kepustakaan adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan sumber informasi berupa bahan-bahan pustaka atau berbagai disiplin ilmu pengetahuan. Informasi dapat berupa teori, generalisasi, maupun konsep

yang dikemukakan ahli pada sumber kepustakaan (Sangadji, 2010:37). Metode kepustakaan dilakukan dengan mencari data literatur meliputi buku-buku, makalah atau karya tulis, artikel dan berita yang berhubungan dengan cerita Tantri, buku-buku yang berkaitan dengan Desain Komunikasi Visual dan cerita Tantri, serta beberapa kamus dan ensiklopedia.

1.7.2.2 Metode Dokumentasi

Dokumentasi dapat digunakan sebagai pengumpul data apabila informasi yang dikumpulkan bersumber dari dokumen, seperti : buku jurnal surat kabar, majalah, notulen rapat dan sebagainya (Sangadji, 2010:48). Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan segala bentuk data tentang cerita-cerita Tantri khususnya tentang kisah Gajah Nyapa Kadi Aku, baik melalui buku, catatan, surat kabar dan lainnya.

1.7.2.3 Metode Online

Pencarian secara online ialah pencarian dengan menggunakan komputer yang dilakukan melalui internet dengan alat pencarian tertentu pada server-server yang tersambung dengan internet yang tersebar di berbagai penjuru dunia (Sarwono, 2007:105). Metode ini dilakukan dengan menggunakan *Google* sebagai server pencarian, lalu mengetikkan kata-kata kunci yang berhubungan dengan kasus di dalam kotak pencarian kemudian mencari data-data dari suatu situs web/blog yang berkaitan dengan cerita Tantri di Bali.

1.7.3 Metode Analisa Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah disajikan dan diinterpretasikan. Dalam pengantar karya ini metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis SWOT.

Analisis SWOT dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (re-evaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang mungkin timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan

segi negatif yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil. Langkah analisis dilakukan dengan mengkaji hal atau gagasan yang akan dinilai, dengan cara memilah dan menginventarisasi sebanyak mungkin segi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*). Segi kekuatan dan kelemahan merupakan kondisi internal yang dikandung oleh obyek yang dinilai, sedangkan peluang dan ancaman merupakan faktor eksternal (Sarwono, 2007:18).

Analisis SWOT digunakan untuk menganalisa segi kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman dari cerita Tantri. Dengan metode ini dapat diketahui karakter objek serta data-data lain yang diperlukan untuk perancangan media untuk memperkenalkan cerita Tantri.

Tabel 1.1 Analisis SWOT cerita Tantri

Kekuatan (<i>strength</i>)	Kelemahan (<i>weakness</i>)
<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan aset budaya Bali berupa karya sastra - cerita Tantri sebagian besar mengisahkan tentang binatang-binatang (fabel) - isi cerita tidak kalah menarik dari cerita fiktif dan modern luar negeri - ceritanya dapat menjadi pedoman dalam bersikap, mengajarkan moral, etika, nilai-nilai keteladanan dan kehidupan 	<ul style="list-style-type: none"> - tidak banyak masyarakat, baik orang dewasa dan anak-anak yang mengenal cerita Tantri - minimnya informasi mengenai cerita Tantri - minimnya variasi media untuk memperkenalkan cerita Tantri - penyajian bahasa dalam cerita yang masih kaku
Peluang (<i>opportunity</i>)	Ancaman (<i>threat</i>)
<ul style="list-style-type: none"> - dipentaskannya cerita-cerita Tantri dalam bentuk pertunjukkan (wayang, drama tari, teater, dolanan) - adanya <i>culture event</i> (seperti PKB) yang dapat menjadi wadah pendukung untuk memperkenalkan cerita Tantri - adanya individu, kelompok, dan instansi yang mendukung, peduli dan berusaha mempertahankan aset-aset budaya Bali - Adanya penggalan cerita Tantri yang 	<ul style="list-style-type: none"> - anak-anak terpengaruh dan cenderung lebih menyukai cerita-cerita modern seperti yang terkenal saat ini animasi Disney “Frozen” - pengemasan cerita-cerita modern yang menawarkan berbagai variasi media, seperti animasi 3D atau CG, permainan tablet atau berupa aplikasi - kurangnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya keberadaan cerita Tantri yang merupakan aset budaya dan tidak kalah dengan cerita-cerita

diselipkan pada buku pelajaran bahasa daerah - Cerita berbentuk fabel masih disukai oleh anak-anak - Cerita dapat dikemas dengan berbagai variasi media	saat ini - saat ini, orang tua lebih memilih memperkenalkan cerita-cerita populer masa kini
---	--

(Sumber: dokumen pribadi penulis, 2015)

Hasil kajian dari keempat segi ini kemudian akan disimpulkan, yang meliputi strategi pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan, dan hal-hal yang dikandung oleh keempat faktor menjadi suatu yang positif, netral, atau minimal dipahami. Penyusunan kesimpulan ini akan ditampung dalam Matriks Pakal yang terdiri dari :

- Strategi PE – KU / Peluang dan Kekuatan : mengembangkan peluang menjadi kekuatan
- Strategi PE – LEM / Peluang dan Kelemahan : mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan
- Strategi A – KU / Ancaman dan Kekuatan : mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan
- Strategi A – LEM / Ancaman dan Kelemahan : mengenali dan mengatasi ancaman untuk meminimumkan kelemahan

(Sarwono, 2007:19)

Tabel 1.2 Matriks Pakal cerita Tantri

Internal Eksternal	Kekuatan (<i>strength</i>)	Kelemahan (<i>weakness</i>)
Peluang (<i>opportunity</i>)	PE-KU - Cerita Tantri yang merupakan aset budaya Bali, dapat dijadikan dalam bentuk seni pertunjukkan yang juga dapat dipentaskan pada <i>event</i> PKB - Ceritanya yang berbentuk fabel dapat menarik perhatian anak-anak - Ceritanya yang tidak kalah	PE-LEM - Adanya PKB, sebagai <i>event</i> seni budaya yang lingkupnya cukup besar dapat menjadi wadah untuk memperkenalkan cerita Tantri kepada masyarakat luas

	menarik dari cerita lainnya serta memiliki pesan moral dan nilai-nilai keteladanan membuat penggalan-penggalan cerita Tantri ada yang diselipkan pada buku pelajaran khususnya bahasa daerah	
Ancaman (<i>threat</i>)	A-KU - Cerita Tantri yang fragmen-fragmen ceritanya berbentuk fabel, dimana fabel merupakan bentuk cerita yang masih disukai anak-anak yang tidak kalah menarik dari cerita fabel luar negeri	A-LEM - Dibuatkannya cerita Tantri dalam berbagai bentuk media dan menyajikannya dalam bahasa yang tidak kaku dan mudah dimengerti oleh anak-anak, memungkinkan orang tua tertarik dan berpikir untuk memperkenalkan cerita Tantri kepada anak-anaknya, dan sekaligus melestarikan salah satu aset budaya ini

(Sumber: dokumen pribadi penulis, 2015)

1.8 Indikator dan Model Perancangan

Indikator yang nantinya akan dipakai sebagai acuan didalam menilai desain ialah ilustrasi, teks/tipografi, warna, dan layout. Dibuat alternatif desain dari media yang dipilih. Desain yang terbaik dipilih dari tiga alternatif desain yang diukur berdasarkan kriteria desain.

Adapun kriteria desain yang dijadikan indikator yaitu:

a. Komunikatif

Komunikatif adalah dalam keadaan saling berhubungan; mudah dipahami, dimengerti (Alwi, 2011:722). Desain harus menggambarkan sesuatu yang tepat dan mudah dimengerti sehingga mampu mengarahkan konsumen pada misi dan tujuan.

b. Informatif

Bersifat menerangkan, bersifat memberi informasi (Alwi, 2011:535) Pesan yang disampaikan berisi informasi yang dibutuhkan sangat jelas.

c. Ergonomis

Desain yang mempertimbangkan kebutuhan manusia (Gonick, 2007:87). Memiliki sifat sesuai desain, dan nyaman saat dinikmati oleh konsumen, baik dari segi bentuk, ukuran, bahan dan komposisi.

d. *Simplicity*

Berasal dari kata simpel yang artinya mudah dikerjakan atau dimengerti (Alwi, 2011:1309). Visualisasi desain tidak menghamburkan dan membingungkan komunikasi untuk menangkap misi dan tujuan yang disampaikan.

e. *Surprise*

Berasal dari kata kejutan yang artinya segala yang menimbulkan kaget, guncangan (Alwi, 2011:649) dan dapat memberi kesan pada pengelihatnya. Desain yang dibuat harus bisa memberikan kejutan bagi komunikasi dengan menampilkan unsur-unsur yang lain sehingga mampu menarik perhatian.

f. Etis

Etis artinya berhubungan dengan etika, sesuai dengan asas perilaku yang disepakati secara umum (Alwi, 2011:383). Desain tidak melanggar norma-norma yang ada di masyarakat.

g. Fungsional

Fungsional adalah dilihat dari segi fungsi, kegunaan suatu hal bagi siapapun (Alwi, 2011:401) maksudnya berfungsi dengan baik. Desain harus benar-benar sesuai dengan fungsinya atau tepat guna.

h. Estetis

Estetis artinya indah atau memiliki nilai keindahan (Alwi, 2011:382). Desain yang dibuat mampu menampilkan keindahan bagi yang melihatnya.

i. Kreatif

Kreatif artinya memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan (Alwi, 2011:739). Desain tersebut murni ekspresi pribadi dan hendaknya menampilkan bentuk – bentuk dan unsur – unsur visual yang

baru sehingga memiliki nilai tersendiri dibandingkan dengan desain – desain yang telah ada.

j. *Unity*

Suatu desain bersifat harmoni. Desain yang digunakan berada pada tempat yang tepat dengan cara yang tepat, sehingga antara satu dengan yang lain saling melengkapi dan menguatkan pesan yang akan disampaikan. (Suprayoga, 2005:14)

Menentukan desain terpilih dengan melakukan pengukuran atau penilaian alternatif-alternatif desain menggunakan skala yang menunjukkan tingkatan atau ranking. Ranking didapatkan setelah dilakukan penilaian berdasarkan prinsip-prinsip desain. Disinilah diperlukan usaha menentukan tingkatan dan kualitas, kriteria-kriteria tentang apa yang disebut sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Masing-masing tingkatan kualitas akan disusun berdasarkan jenjang ilmu dan nilai tertinggi 5 dan nilai terendah 1.

- a. Nilai 5 = sangat baik
- b. Nilai 4 = baik
- c. Nilai 3 = cukup
- d. Nilai 2 = kurang
- e. Nilai 1 = sangat kurang

Untuk mendapatkan nilai tertinggi (total skor) dari tingkatan kualitas desain tersebut menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{\text{Jumlah rata-rata skor keseluruhan (tiap unsur)}}{N} \times 100\%$$

N = Nilai skor tertinggi x jumlah indikator

$$(5 \times 10 = 50)$$

Masing-masing desain dinilai berdasarkan kriteria desain akan terlihat satu desain yang menduduki ranking teratas dan desain inilah yang nantinya sebagai desain terpilih.

- b. Pada Bab II Identifikasi dan Analisis Data terdiri dari tinjauan pustaka ini akan diuraikan mengenai tinjauan dari berbagai data-data yang diperoleh yang nantinya digunakan sebagai data aktual dan faktual yang kemudian dianalisis kembali menjadi sebuah data sintesa sehingga dapat dijadikan acuan dalam merumuskan konsep desain.
- c. Pada Bab III Konsep Desain akan menguraikan tentang konsep dasar perancangan, pola pikir, skema proses perancangan, strategi media, program tayang media, dan strategi kreatif yang selanjutnya dijadikan dasar pada visualisasi desain.
- d. Pada Bab IV Deskripsi Desain menguraikan tentang seluruh deskripsi desain yang telah dibuat dalam bentuk gambar serta uraian/keterangan rinci mengenai masing-masing desain.
- e. Pada Bab V berisi Penutup, menarik kesimpulan dari keseluruhan bab dan teori dari proses perancangan hingga perwujudan untuk dipublikasikan. Kemudian berisi saran dari penulis untuk pihak-pihak terkait selama penyusunan pengantar karya ini. Kemudian bagian akhir berisi daftar pustaka yaitu tentang sumber-sumber pustaka/buku sebagai acuan penulis dan dilengkapi dengan daftar lampiran.

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISA DATA

2.1 Data Teori

Data aktual adalah data yang diperoleh dari literatur mengenai teori yang berhubungan dengan pengerjaan skripsi karya ini.

2.1.1 Pengertian Objek atau Kasus

Cerita Tantri atau yang dikenal oleh masyarakat Bali *satua* “Ni Diah Tantri” merupakan sebuah kisah seorang gadis yang pandai bercerita, sehingga dengan cerita-ceritanya tersebut dapat mengubah perilaku seorang raja yang lalim menjadi lebih bermoral. Cerita-cerita Tantri merupakan cerita berbingkai yang mengisahkan tentang tingkah laku para hewan yang sebenarnya isi dari cerita tersebut mengkritik kehidupan dan perilaku manusia. Namun, alur cerita dalam cerita Tantri di Bali tidak mesti berupa cerita berantai (Suarka, 2007:361). Salah satu cerita yang ada dalam cerita Tantri adalah kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku” (Gajah yang Sok Kuasa). Kisah ini menceritakan tentang seekor gajah yang merasa dirinya kuat dan besar, dengan seenaknya memporakporandakan seisi hutan sehingga penghuni hutan lainnya merasa terganggu dan menderita. Diceritakan para penghuni hutan bekerjasama untuk menaklukkan sang gajah agar tidak membuat kegaduhan lagi. Kisah ini memuat beberapa nilai-nilai keteladanan yang cukup sederhana dan cocok diterapkan sejak dini, seperti gotong royong, mengajarkan untuk tidak sombong, tidak cepat menyerah, keteguhan dan kecerdikan.

Dalam tugas akhir ini penulis mengangkat kasus Desain Komunikasi Visual sebagai Sarana memperkenalkan cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali. Ilmu desain komunikasi visual digunakan sebagai acuan untuk memecahkan masalah yang ada, yaitu bagaimana merancang media dengan maksud untuk memperkenalkan cerita Tantri kepada masyarakat khususnya anak-anak dengan mengangkat salah satu kisahnya yaitu “Gajah Nyapa Kadi Aku”. Permasalahan dasar yang dihadapi adalah kurangnya kesadaran masyarakat akan potensi dan pentingnya manfaat cerita Tantri. Maka, pada

perancangan media yang akan dibuat, dilakukan strategi kreatif yang dapat mengangkat kembali eksistensi cerita Tantri dikalangan masyarakat Bali khususnya anak-anak. Pada perancangan ini, dipilihnya salah satu penggalan cerita dalam cerita Tantri, bertujuan agar target audiens yaitu anak-anak tidak bingung memahami isi cerita dan pesan moral yang terdapat di dalamnya mudah tersampaikan.

2.1.2 Tinjauan Literatur

2.1.2.1 Tantri

Teks *Pancatantra* India telah berkembang pesat ke berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Pada periode Hindu-Jawa, sekitar abad ke-12, di Jawa muncul sebuah versi saduran *Pancatantra* India dengan nama *Tantricarita*, *Tantriwakya*, atau secara singkat disebut Tantri. Sekarang teks ini disebut *Tantri Kamandaka*. Setelah runtuhnya Kerajaan Majapahit, orang-orang Jawa memindahkan kebudayaan mereka yang lama, seperti agama, kesenian, dan kesusastraan ke Bali. Teks *Tantri Kamandaka* Jawa Kuna dipelihara dalam kesusastraan Bali, baik dalam tradisi lisan maupun tulisan. Teks *Tantri Kamandaka* Jawa Kuna ditransformasikan ke dalam beberapa *genre* sastra, seperti *gancaran*, *kakawin*, *kidung*, *geguritan* atau *peparikan*, dan ke dalam bentuk *satua* (dongeng atau cerita) (Suarka, 2007:33).

Teks *Tantri Kamandaka* Jawa Kuna masuk ke Bali pada zaman Kerajaan Gelgel, sekitar abad XVI-XVII. Budaya, bahasa, dan sastra Bali memegang peranan penting dalam proses transformasi teks *Tantri Kamandaka* Jawa Kuna ke Bali sehingga terwujud karya-karya Tantri bernuansa Bali yang kiranya dapat disebut sebagai Tantri Bali (Suarka, 2007:360). Adapun ciri-ciri Tantri Bali adalah:

- a. Cerita Tantri disajikan dalam bentuk tembang, baik tembang *Tengahan* maupun *Macapat*, dan *Gancaran* dengan menggunakan bahasa *Tengahan* dan bahasa Bali

- b. Alur cerita dalam Tantri Bali tidak mesti berupa cerita berantai sebagaimana dalam *Tantri Kamandaka* Jawa Kuna
 - c. Munculnya cerita-cerita sisipan seperti dalam *Tantricarita*, *Kakawin Kamandaka Tantri*, *Kidung Tantri Nandakaharana*, buku Ni Diah Tantri, buku cerita *Tantri Kamandaka* Bali, dan *Geguritan Pancapuspita*
 - d. Tantri Bali merupakan karya-karya saduran dari sumber yang telah ada dalam bentuk yang baru. Hal ini dapat dilihat pada kisah *pisaca* dan katak dalam *Kidung Tantri Pisacarana* dan *Kidung Tantri Manduka-prakarana*
 - e. Tantri Bali dibacakan dalam kegiatan agama Hindu Bali, terutama dalam upacara *Manusa Yajna*
- (Suarka, 2007:361)

Cerita Tantri menceritakan tentang tingkah laku para binatang yang didongengkan oleh Ni Diah Tantri pada Prabu Esuaryadala. Dalam cerita Ni Diah Tantri, terdapat lebih dari dua puluh enam cerita berantai. Cerita Tantri sangat kaya akan ajaran dan nilai-nilai moralitas yang mengajarkan manusia dengan perumpaan langsung tentang hubungan sebab akibat sifat-sifat para binatang dan tokoh dalam cerita. Hal ini dapat dilihat dari nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya guna mengetahui perbuatan yang baik dan buruk.

2.1.2.2 Cerita “Gajah Nyapa Kadi Aku”

Cerita Tantri terdiri dari lebih dari dua puluh enam cerita berantai, salah satunya adalah kisah gajah yang sok kuasa yang dalam *satua* Bali berjudul “Gajah Nyapa Kadi Aku”. Kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku” terdapat dalam buku “Katuturan Ipun Ni Diah Tantri” dalam bahasa Bali dan beraksara Bali, pada halaman 172-187. Dan buku jilid ke III pada buku yang berjudul “Tantri Kamandaka”, dengan bahasa Bali dan berhuruf Latin, pada halaman 1-13. Dalam buku “Tantri Kamandaka III” kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku” merupakan kisah yang disampaikan anjing

Sambada kepada lembu Nandaka untuk mengadu domba sang lembu dengan singa Candapinggala. Dalam kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku” berpusat pada tokoh seekor gajah yang memiliki sifat arogan, sombong, sok kuasa, merasa diri besar dan kuat. Si gajah memporakporandakan seisi hutan sehingga membuat hewan-hewan kecil lainnya menderita. Hingga suatu ketika kemalangan menimpa tokoh Ni Siung yang kehilangan telur-telurnya akibat ulah I Gajah. Tokoh-tokoh lainnya menenangkan tokoh burung siung yang sedang bersedih dengan menceritakan kisah-kisah. Kisah-kisah tersebut diantaranya; “Katuturan Pemargan Ida Begawan Wasista” oleh tokoh I Guak, kisah “I Kedis Atat dan Bhatara Indra” dan kisah “I Empas yang mengalahkan Garuda” oleh tokoh I Belibis, kisah yang disampaikan tokoh I Buyung “Katuturan I Juru Boros”, tokoh I Godogan dengan ceritanya “kisah burung Tinil mengalahkan samudra”, dan kisah yang diceritakan I Belatuk “macan yang tidak tahu balas budi”. Kisah-kisah tersebut telah menenangkan Ni Siung dan membuatnya tegar. Kisah ini tidak sampai disana saja, karena sifat si gajah yang merugikan seisi hutan, para penghuni hutan yaitu I Belibis, I Goak, I Belatuk, I Buyung, dan I Godogan bekerjasama untuk memberi pelajaran I Gajah. Dengan kerjasama dan strategi cerdas, akhirnya I Gajah dapat ditaklukan. Cerita “Gajah Nyapa Kadi Aku” berakhir dan anjing Sambada melanjutkan cerita “I Kasiapa Kepuh”.

Cerita Tantri dengan kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku” dapat memotivasi dan memberi pelajaran bahwa, seberapa pun besar rintangan yang melanda, apabila dengan bekerjasama ditambah strategi yang cerdas, rintangan atau bahaya tersebut pasti dapat terlewati. Kisah ini juga berisi pesan jika berperilaku buruk tentu saja akan mendapat ganjarannya. Seperti perilaku si gajah yang sombong dan sok kuasa. Kisah ini memberi pesan kepada anak-anak untuk tidak berperilaku sombong, saling tolong menolong, dan saling bekerjasama. Pesan yang cukup sederhana yang patut dicontoh oleh anak-anak di umur sekolah, dan peran orang dewasa sangatlah penting dalam membimbingnya.

2.1.3 Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual

2.1.3.1 Media

Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar/foto (Pujirianto, 2005:15). Media penyampaian pesan dapat dibedakan menjadi dua yaitu media lini atas (*above the line media*) dan media lini bawah.

Media Lini Bawah (*below the line media*), secara sederhana didefinisikan sebagai segala aktifitas marketing atau promosi penjualan yang sifatnya jangka pendek, dan bertujuan merangkul konsumen agar sadar (*aware*) terhadap suatu produk. Dapat menjangkau khalayak luas dan dapat fokus ke konsumen yang lebih spesifik sehingga bisa dicapai efisiensi dan efektif dalam biaya (Triadi, 2010:5)

Menurut Freddy Adiono Basuki (2000) (dalam Pujiriyanto, 2005:15), menyatakan media komunikasi grafis secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi sebagai berikut :

- 1) Media Komunikasi Cetak/Visual, contohnya poster (dalam dan luar), stiker, sampul buku, pembungkus, selipat (*folder*), selebaran (*leaflet*), amplop dan kop surat, tas belanja, katalog, iklan majalah dan surat kabar.
- 2) Media Luar Ruangan, contohnya : spanduk (banner), papan nama, umbul-umbul, neon box, neon *sign*, billboard, baliho, mobil boks.
- 3) Media elektronik, contohnya : radio, televisi, internet, film, program video, animasi komputer.
- 4) Tempat pajang (display), contohnya : etalase (*window display*), desain gantung, *floor stand*
- 5) Barang kenangan, contohnya : kaos, topi, payung, gelas, aneka *souvenir*, tas, dan sebagainya.

Setiap jenis media memiliki karakteristik sendiri-sendiri, tergantung kepada tujuan penggunaan media tersebut.

2.1.3.2 Ilustrasi

Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu (Kusrianto, 2009:110).

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam – macam, seperti karya seni sketsa, lukis, karikatur, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Kusrianto, 2007:140).

Ilustrasi dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal serta berfungsi (Kusrianto, 2007:111) antara lain :

- Memberikan gambaran tokoh atau karakter dalam cerita
- Menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran
- Memvisualisasikan langkah demi langkah pada sebuah instruksi dalam panduan teknik
- Atau sekedar membuat pembaca tersenyum atau tertawa

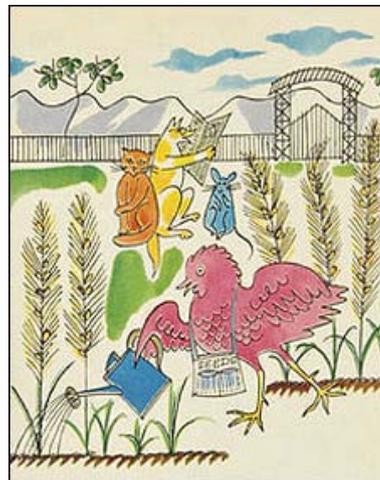
Ilustrasi yang efektif umumnya memiliki kriteria sebagai berikut (Supriyono, 2010:170) :

- Komunikatif, informatif, mudah dipahami
- Menggugah perasaan dan hasrat
- Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat
- Memiliki daya pikau yang kuat
- Foto atau gambar memiliki kualitas baik (teknik pembuatan dan nilai seni)

Berdasarkan sifatnya ilustrasi dapat digolongkan menjadi 2, yaitu ilustrasi gambar tangan dan ilustrasi fotografi.

Ilustrasi Gambar Tangan (*Hand Drawing*) Teknik membuat gambar dengan menggunakan keterampilan tangan. Ilustrasi gambar

tangan dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan, dengan memberikan ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis yang dibuat (Pujiriyanto, 2005:42). Misalnya dengan menggunakan pensil, kuas, pena, airbrush, dan alat gambar lainnya. Pada saat teknologi komputer sudah populer, goresan ilustrasi berwarna yang terutama dibuat dengan pena dan tinta hitam maupun cat air, kini digantikan dengan program-program gambar berbasis vektor seperti CorelDRAW, Illustrator, Canvas, maupun FreeHand (Kusrianto, 2009:157).



Gambar 2.1 Ilustrasi Gambar Tangan
(sumber : <http://newsimg.bbc.co.uk/media/images/46743000/jpg>)

Disamping dari teknik menggambar, ilustrasi juga dapat dibedakan dari karakteristik gambarnya. Salah satu karakter ilustrasi yang kita kenal adalah kartun. Kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa (<https://id.wikipedia.org/wiki/Kartun> diakses 18 Januari 2016). Menurut Setiawan (2002:34), kartun dapat dibedakan menjadi :

- a. *Gag cartoon* (Kartun humor) merupakan kartun yang mengangkat humor-humor yang sudah dipahami secara umum oleh masyarakat, dan kadang juga digunakan untuk menyindir kebiasaan perilaku-perilaku seseorang atau situasi tertentu.

b. *Political cartoon* (Kartun politik) merupakan kartun yang mengangkat topik tentang situasi politik yang bisa dibuat lucu, tetapi ada kalanya tidak bisa dibuat lucu

Hidayat (2001:207) mengelompokkan kartun berdasarkan sasaran kritik yang terjadi dalam kartun, yaitu :

- a. Kartun politis merupakan kartun yang mengangkat permasalahan politik yang sedang terjadi. Kartun jenis ini biasa terdapat pada media massa, digunakan untuk menyampaikan pandangan politis suatu media
- b. Kartun sosial merupakan kartun yang mengangkat permasalahan sosial yang sedang terjadi
- c. Kartun moral merupakan kartun yang digunakan untuk mengungkapkan suatu nilai moral tertentu

(Wigraha, Dimas A. 2008. Strategi Kesantunan dalam Kartun... . FIB UI / lib.ui.ac.id diakses 29 Januari 2016)

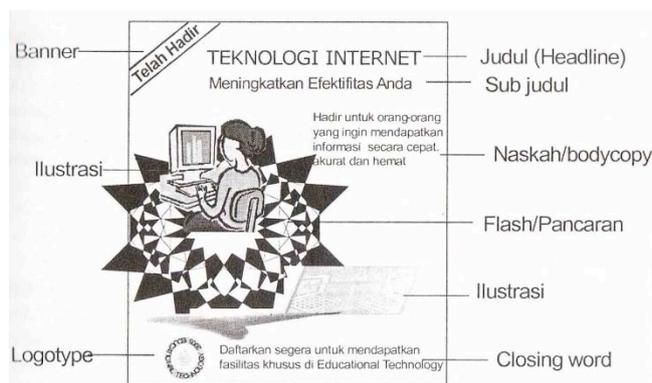
2.1.3.3 Teks

Menurut kamus besar bahasa Indonesia teks merupakan naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang atau bahan tertulis untuk memberikan pelajaran, berpidato dan lain sebagainya. Teks merupakan sederetan kata atau kalimat yang menjelaskan suatu barang atau jasa untuk tujuan tertentu. Bahasa yang digunakan untuk penyusunan teks pada iklan hendaknya sederhana jelas, singkat, dan tepat serta memiliki daya tarik pada kalimatnya. Teks merupakan salah satu aspek desain komunikasi visual yang sangat penting selain ilustrasi karena juga memberikan segala informasi yang dibutuhkan konsumen.

Dalam Pujiriyanto (2005:38-41), teks terdiri atas bagian-bagian, yaitu:

- *Headline* (Baris Utama/Judul). Merupakan bagian terpenting dari teks yang menarik perhatian dan merupakan hal yang pertama kali dibaca. Judul mampu mengarahkan pembaca untuk lebih jauh mengetahui tentang isi pesan atau produk yang ada di dalamnya.

- *Sub Headline* (Sub Judul) merupakan lanjutan keterangan dari judul yang menjelaskan makna atau arti daripada 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*).
- *Body Copy* (Naskah) adalah kalimat yang menerangkan lebih rinci tentang isi pesan yang ingin disampaikan, berfungsi untuk mengarahkan pembaca dalam mengambil sikap, berpikir, dan bertindak lebih lanjut. Penting sekali untuk menyusun naskah yang menarik, bersahabat, dan meyakinkan. Secara kreatif bentuk naskah atau *body copy* dapat dikombinasikan dengan gambar dengan berbagai bentuk.
- Logo adalah tanda pengenal yang tetap dari perusahaan atau institusi atau sebuah produk, yang dibuat secara singkat, sederhana dan komunikatif menggunakan huruf dan gambar. Logo dapat digolongkan menjadi dua, yaitu logo dengan huruf (*logotype*) dan logo dengan gambar (*logogram*).
- *Closing word* (Kata Penutup) adalah kalimat pendek yang jelas, singkat, jujur dan jernih yang biasanya bertujuan untuk mengarahkan pembaca untuk membuat keputusan.



Gambar 2.2 Penggunaan teks berdasarkan letak atau posisinya
(Sumber: Desain Grafis Komputer, Pujiriyanto, 2005:41)

2.1.3.4 Tipografi

Tipografi merupakan ilmu memilih dan menata huruf sesuai pengaturannya pada ruang – ruang yang tersedia guna menciptakan kesan tertentu, sehingga menolong pembaca mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin (Wibowo, 2013:115). Huruf dapat dikelompokkan menjadi beberapa tipe, yaitu *Serif* (berkait), *Sans Serif* (Huruf Tak Berkait), *Script*, Dekoratif, dan *Monospace*.

Sans serif adalah bentuk huruf yang tidak memiliki kait, bertangkai tebal, sederhana dan mudah dibaca. Ujungnya bisa berbentuk tumpul (*rounded corner*) atau tajam. Sifat huruf ini kurang formal, lebih hangat dan bersahabat (Pujiriyanto, 2005:56). *Sans serif* melambangkan kesederhanaan, lugas, “masa kini” dan futuristik. Huruf jenis ini cocok apabila didampingkan dengan grafis yang berkesan modern (Anggraini, 2014:60). Pertama kali jenis huruf tersebut diciptakan oleh William Caslon IV (keturunan William Caslon pencipta *font* Caslon di era Oldstyle) pada tahun 1816. Pada awal kemunculannya, *font* jenis itu disebut *Grotesque* karena pada zaman itu bentuk huruf tanpa serif itu dirasa aneh dan unik (Kusrianto, 2009:204). Contoh huruf *sans serif* adalah Arial.

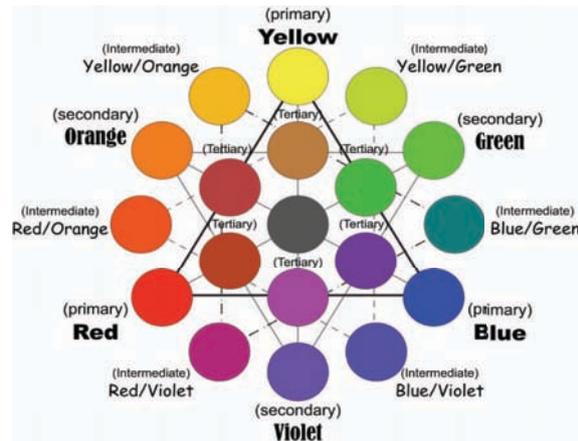


Gambar 2.3 Contoh Huruf *Sans Serif*
(sumber: Pengantar Desain Komunikasi Visual, Adi Kusrianto, 2009:204)

2.1.3.5 Warna

Warna dapat didefinisikan secara obyektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif dan psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan (Wibowo, 2013:148). Pembagian warna yaitu warna Primer (merah, biru dan kuning), warna Sekunder, warna Tersier, warna netral.

Dalam Wibowo, 2013:153, lingkaran atau kelompok warna primer, sekunder, dan tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, antara lain Warna Panas (mengarah pada warna kuning dan jingga) dan Warna Dingin, (mengarah pada warna biru dan hijau).



Gambar 2.4 Lingkaran Warna

(sumber: http://warrenmars.com/visual_art/theory/colour_wheel/traditional_wheel.jpg)

Dalam penggunaan warna dapat dibedakan menjadi dua, yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (*Additive color/RGB*) yang biasanya digunakan pada warna lampu, layar monitor, televisi, dan sebagainya. Yang lain adalah warna yang dibuat dengan menggunakan unsur-unsur tinta atau cat (*Subtractive color/CMYK*). Warna tersebut biasanya digunakan dalam proses percetakan ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik, dan lain-lain (Anggraini, 2014:40)

Setelah mengenal warna secara mendasar, warna juga dibagi berdasarkan psikologi atau karakter warna itu sendiri, setelah itu kombinasi juga akan memberikan pengaruh terhadap desain yang akan dirancang nantinya sebagai berikut:

a. Psikologi Warna

Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya (Kusrianto, 2007:47). Dengan warna kita dapat mempresentasikan suasana hati/mood atau

perasaan tertentu. Karena dapat mempengaruhi suasana hati, oleh karena itu warna sangat mempengaruhi psikologi manusia.

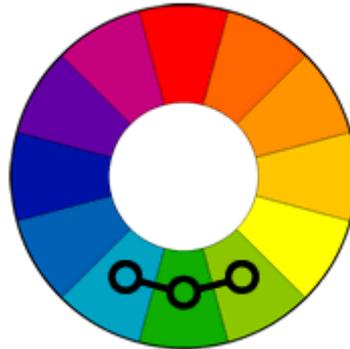
- Hijau : alami, sehat, rileks, kesuburan, pertumbuhan, penyembuhan, muda, pembaruan, keberuntungan, kurang serius.
- Coklat : kenyamanan, daya tahan, antik, kekuatan, solidaritas, membumi, tenang, matang, kuno, konvensional, kurang bersemangat
- Oranye : energi, semangat, flamboyan, segar, kemajuan, muda, keseimbangan, ceria, hangat, ramah, kreatif, murah.
- Kuning : menonjol, akrab, spontan, semangat, ceria, main-main, kreatif, bebas, pengecut.
- Merah : alami, sehat, rileks, kesuburan, pertumbuhan, penyembuhan, muda, pembaruan, keberuntungan, kurang serius.
- Biru : konsentrasi, kooperatif, cerdas, tenang, bijaksana, integratif, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan, kaku, keras, peras, serius
- Hitam : power, kepatuhan, kemakmuran, canggih, anggun, sederhana, abadi, berkelas, formal, kematian, horor, mistik, berduka, ketakutan

b. Kombinasi Warna

Dalam merancang media diperlukan kombinasi warna yang baik, menarik, dan tidak mengganggu. Adapun kombinasi akan digunakan untuk memilih warna yang cocok/harmonis agar desain yang dibuat nantinya dapat menarik perhatian dan tidak terkesan norak atau kumpang karena kesalahan mengkombinasikan warnanya. Jenis-jenis kombinasi warna diantaranya; analog, komplementer, akromatik, monokromatik, *clash*, split komplementer, dan pastel & *dark colors*.

- Kombinasi warna-warna Analog/Harmonis

Warna kombinasi harmonis adalah warna yang dihasilkan dari kombinasi warna yang bersebelahan pada roda warna (Wibowo, 2013:158).



Gambar 2.5 Kombinasi warna-warna analog

(sumber : www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.html)

- Monokromatik

Kombinasi warna yang memiliki intensitas yang berbeda. Kombinasi ini menciptakan suasana desain yang sesuai dengan persepsi warna dasar yang digunakan, artinya desain tersebut akan terlihat khas dengan warnanya sendiri, karena menggunakan warna dasar yang sama (Wibowo, 2013:159).

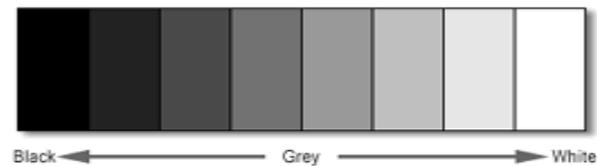


Gambar 2.6 Kombinasi warna-warna Monokromatik

(sumber : <https://cbpofarizonainc.com/wp-content/uploads/monochromatic-color-wheel.jpg>)

- Akromatik

Warna kombinasi gelap dan terang saja alias tidak berwarna. Berasal dari kata A = tidak dan Chromatic = warna. Biasa disebut sebagai Grayscale (Hendratman, 2014:107)



Gambar 2.7 Kombinasi warna-warna Akromatik

(sumber : <http://fms406kalejnewelizabethans.blogspot.co.id/2014/10/colour-theory-charts.html>)

2.1.4 Layout

Layout adalah usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel, dll) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik (Hendratman, 2014:197).

Jenis-jenis layout yang sering dijumpai (dalam Hendratman, 2014:198-206) adalah *Mondrian Layout*, *Multi Panel Layout*, *Picture Window Layout*, *Copy Heavy Layout*, *Frame Layout*, *Silhouette Layout*, *Type Specimen Layout*, *Circus Layout*, *Jumble Layout*, *Grid Layout*, *Bleed Layout*, *Vertical Layout*, *Alphabet Inspired Layout*, *Angular Layout*, *Informal Balance Layout*, *Brace Layout*, *Two Mortises Layout*, *Quadrant Layout*, *Big Type Layout*, *Rebus Layout*.

- *Picture Window Layout*, dimana sebuah ilustrasi/gambar berukuran besar mendominasi bidang layout, kontras dengan teks dan logo yang tampil sangat kecil.
- *Circus Layout*, layout ini memerlukan keberanian dengan komposisi yang tidak biasa, tidak teratur, jungkir balik, tidak ada kesamaan bentuk atau ukuran. Komponen desainpun tampak penuh. Namun karena kedekatan antar komponen desain, hasilnya tetap artistik.
- *Vertical Panel Layout*, adalah desain yang ukurannya memanjang ke bawah/ vertikal. Biasa digunakan pada stading banner untuk pameran.

- *Informal Balance Layout*, layout yang tidak simetris sepenuhnya tetapi tetap seimbang

2.1.5 Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual

Prinsip desain sama pentingnya dengan mempelajari tata bahasa untuk keperluan penyusunan kalimat. Dalam Desain Komunikasi Visual juga terdapat aturan, semacam kaidah – kaidah visual untuk mencapai komposisi *layout* yang harmonis. Prinsip - prinsip tersebut adalah :

a. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance*. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal. Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris yaitu penyusunan elemen – elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan namun terasa seimbang. Pencapaian keseimbangan asimetris juga dapat dilakukan melalui penyusunan garis, warna, *value*, bidang dan tekstur dengan memperhitungkan bobot visualnya (Supriyono, 2010:87).

b. Tekanan (*Emphasis*)

Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan ke audiens harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Dalam seni rupa, khususnya Desain Komunikasi Visual, dikenal dengan istilah *focal point* atau *center of interest*, yaitu penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian (Supriyono, 2010:89-92).

c. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen – elemen visual secara berulang ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi

adalah pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi (Supriyono, 2010:94).

d. Kesatuan (*Unity*)

Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antar tipografi, ilustrasi, warna dan unsur – unsur desain lainnya. Kesatuan dapat dilakukan dengan cara mengulang warna, bidang, garis, grid atau elemen yang sama pada setiap halaman; menyeragamkan jenis huruf untuk judul, *bodycopy*, dan *caption*; menggunakan unsur-unsur visual yang memiliki kesamaan warna, tema atau bentuk; menggunakan satu atau dua jenis huruf dengan variasi ukuran dan *style* (*bold*, *italic*, dsb.) (Supriyono, 2010:97).

e. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain (Kusrianto, 2007:43).

f. Skala

Skala merupakan ukuran relatif dari suatu objek yang akan terlihat setelah dibandingkan dengan objek lainnya. Skala biasanya dinyatakan dengan ukuran panjang dan lebar (Pujiriyanto, 2005:94).

g. Keserasian (*Harmony*)

Keserasian adalah suatu usaha untuk menyusun berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen-elemen lain dalam suatu komposisi yang utuh agar nikmat dipandang (Pujiriyanto, 2005:94).

2.1.6 Aspek Teknik Perwujudan

a. Bahan

Salah satu aspek yang berperan penting dalam sebuah perancangan media desain adalah bahan. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, bahan adalah barang yang akan dibuat menjadi satu benda tertentu; segala sesuatu yang dapat dipakai atau diperlukan untuk tujuan tertentu (Alwi,

2011:114). Penggunaan bahan harus disesuaikan dengan kebutuhan agar bisa sesuai dengan tujuan atau keperluan yang akan dipakai nantinya.

- Art paper adalah kertas yang sering digunakan pada percetakan offset dan digital. Kertas jenis ini memiliki karakteristik berkilau dan bisa ditambahkan finishing menggunakan doff, glossy, maupun dengan UV (<http://www.gramediaprinting.com/article/detail/55> diakses 17 Januari 2016)
- Front lite adalah bahan yang sering digunakan untuk mencetak spanduk, baliho, billboard (<http://ronitadigitalprinting.com/2008/08/25/mengenal-beberapa-media-cetak-kertas-digital-printing/> diakses 17 Januari 2016). Front lite adalah jenis produk digital untuk *outdoor* yang serupa dengan banner. Bidang cetak front lite hanya satu sisi, dan banyak dimanfaatkan untuk *event-event* yang bertempat di luar ruangan.
- Kain Blacu adalah kain dasar dari kain mori, yaitu kain tenun berwarna putih yang terbuat dari kapas dan biasanya dipakai sebagai bahan untuk membuat kain batik. Ada 2 jenis kain mori yaitu kain mori yang telah mengalami proses pemutihan atau *bleaching* dan kain mori yang belum diputihkan. Untuk kain yang belum diputihkan tersebutlah disebut sebagai kain blacu. Kain blacu sendiri punya sifat fleksibel, sehingga bisa dibentuk dengan berbagai macam model (<http://fitinline.com/article/read/kain-blacu>, 17 Januari 2016)
- Kain Katun adalah jenis kain rajut (*knitting*) yang berbahan dasar serat kapas (<http://gayafashions.com/m/readnews.php?id=5> diakses 17 Januari 2016).
- *Acrylic* atau yang dalam bahasa Indonesia sering disebut Akrilik adalah bahan sejenis kaca. *Acrylic* mempunyai nama ilmiah Polymethyl methacrylate atau memang sering disebut sebagai plastik yang tembus pandang. Bahannya sangat ringan dan juga tidak mudah pecah (<http://blogger371.heck.in/cari-tahu-produk-arcylic.xhtml> diakses 17 Januari 2016).

- MDF(*Medium Density Fibre Board*) merupakan produk kayu olahan yang terbentuk dari residu kayu lunak atau ampas kayu yang menjadi serat dan disatukan dengan pengikat resin serta lilin sehingga membentuk panel melalui pemrosesan yang berlangsung pada suhu tinggi (lunarfurniture.com/mengenal-aneka-bahan-furniture diakses 17 Januari 2016)

b. Teknik Cetak

Dalam teknis perwujudan sebuah karya desain menggunakan bahan, media dan teknik cetak untuk menghasilkan karya desain yang diinginkan. Saat ini ada lima macam teknik cetak yang umumnya digunakan, yaitu *Offset*, *Flexografi/cetak tinggi*, *Rotogravure*, *Screen printing/sablon/cetak saring*, dan *Digital* (Rustan, 2014:15).

Teknik *Digital Printing* merupakan suatu teknik cetak tanpa melalui proses pembuatan acuan cetak, melainkan melalui proses *digital*. Dalam cetak *digital printing* semua proses pencetakan dilakukan dan dikontrol secara *digital* dan memiliki metode penintaan yang berbeda sesuai dengan teknologi masing-masing (Dameria, 2007:75). Teknik ini cocok untuk kebutuhan mencetak dalam waktu singkat dengan kuantitas tidak terlalu besar (Rustan, 2014:15).

Teknik cetak *digital* merujuk pada *image/citra* yang diciptakan dengan komputer menggunakan gambar, foto, *light pen* serta tablet, dan sebagainya. Citra tersebut bisa dicetak pada bahan yang bervariasi termasuk pada kertas, kain atau kanvas plastik. Reproduksi warna yang akurat merupakan kunci yang membedakan antara *digital print* berkualitas tinggi dengan yang berkualitas rendah. Warna metalik (emas, perak) sulit untuk direproduksi secara akurat karena akan memantul-balikkan sinar pada *scanner digital*. Cetak *digital* berkualitas tinggi biasanya direproduksi dengan menggunakan file data ber-resolusi sangat tinggi dengan *printer* berpresisi tinggi (https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_grafis#Cetak_Digital diakses 5 Oktober 2015).

2.1.7 Teori Sosial yang Mendukung Kasus

2.1.7.1 Teori Perkembangan Anak

Anak usia awal sekolah merupakan periode setelah usia prasekolah. Anak dalam tahap integrasi perkembangan, mengatur dan memadukan berbagai ketrampilan perkembangan untuk menyelesaikan tugas yang semakin rumit. Belajar membaca adalah tugas perseptual yang paling rumit yang dihadapi setelah meninggalkan bangku taman kanak-kanak. Walaupun rumit, kebanyakan anak antara umur enam sampai delapan tahun sudah mahir membaca dan ketrampilan ini dianggap sudah bisa dikuasai (Allen, 2010:161).

Bermain tetap menjadi salah satu kegiatan paling penting untuk membantu perkembangan kognitif pada kelas-kelas awal di sekolah dasar. Bermain juga merupakan jalur penting untuk meningkatkan perkembangan sosial dan keterampilan perkembangan lainnya. Biasanya anak umur enam, tujuh, dan delapan tahun bermain dengan baik bersama anak lain, terutama bila kelompoknya tidak terlalu besar (Allen, 2010:162).

Usia tahun-tahun pertengahan ditandai dengan rasa haus akan pengetahuan dan pengertian. Sebagian besar anak usia sembilan dan sepuluh tahun telah memasuki fase yang cukup menyenangkan. Kebanyakan anak usia sembilan dan sepuluh tahun senang bersekolah. Mereka dengan semangat mengantisipasi pelajaran mereka dan bertemu dengan teman-temannya. Guru sangat dihormati dan perhatiannya sangat didambakan. Walaupun rentang perhatian mereka sudah lebih panjang, sebagian besar anak masih membutuhkan kesempatan yang cukup untuk belajar di luar kelas dan berpartisipasi dalam kegiatan yang membutuhkan banyak energi di luar kelas (Allen, 2010:195). Pada fase ini, anak dapat diajak untuk menghargai keanekaragaman dengan mempelajari adat istiadat dan perayaan budaya lain. Anak usia sebelas dan dua belas tahun adalah individu yang selalu ingin tahu, enerjik, suka, menolong dan gembira. Mereka senang mengikuti perkumpulan olah raga dan kegiatan fisik

Teori perkembangan anak sebagai teori pendukung kasus dalam pengantar karya ini digunakan untuk mengetahui karakteristik target *audience*, sehingga media yang dirancang dapat menjadi media yang efektif dan menarik. Di umur anak dengan rentang 5-11 tahun merupakan masa yang tepat untuk memberikan pengaruh baik. Karena pada rentang usia tersebut, rasa ingin tahu mereka dengan hal-hal baru cukup tinggi. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi-inovasi baru dalam merancang suatu media agar dapat menjadi media edukasi moral sekaligus bermain.

2.2 Data Lapangan atau Faktual

Data lapangan merupakan data-data yang dikumpulkan melalui pengamatan langsung berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan dan diuraikan sesuai dengan fakta yang ada dan digunakan sebagai bahan referensi perancangan media untuk memperkenalkan cerita Tantri.

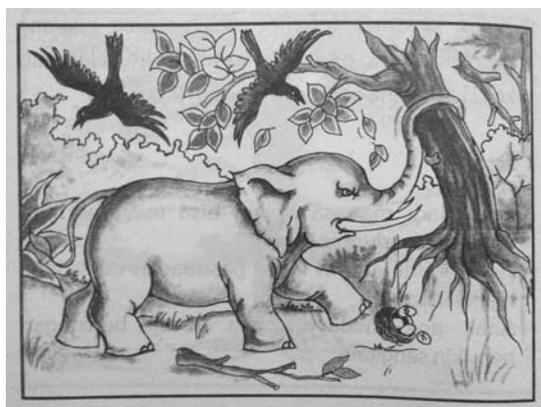
2.2.1 Objek/Kasus

Cerita Tantri merupakan saduran dari teks *Pancatantra* India telah berkembang pesat ke berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Tantri merupakan salah satu karya sastra yang berkembang dalam bentuk tradisi tulisan (naskah) dan tradisi lisan. Di Bali, teks Tantri disadur ke dalam berbagai bentuk karya sastra, salah satunya berupa *satua* atau cerita. Cerita Tantri merupakan cerita berantai yang berisi tentang kehidupan hewan-hewan yang mengkritik perilaku manusia.

Permasalahan dasar yang dihadapi adalah kurangnya kesadaran masyarakat akan potensi dan pentingnya manfaat cerita Tantri ditengah gempuran tayangan-tayangan yang kurang mendidik. Ditambah lagi minimnya tayangan-tayangan atau media yang tepat untuk dikonsumsi anak-anak. Selain itu, peran orang tua untuk memperkenalkan cerita-cerita Tantri kepada anak-anaknya pun minim, dikarenakan kurangnya media-media pendukung yang khusus menceritakan cerita Tantri. Sehingga, orang tua lebih memilih cerita-cerita impor untuk anak-anaknya. Oleh karena itu, sangat jarang ditemui anak-anak yang mengetahui cerita-cerita Tantri, justru cerita

fiksi modern dan tokoh-tokoh luar negerilah yang lebih digemari, baik melalui buku-buku, komik-komik maupun dari televisi. Penyebaran cerita Tantri yang sedemikian rupa belum dapat menarik perhatian dan menyaingi cerita-cerita modern dikalangan generasi muda saat ini. Keberadaan cerita Tantri kurang dapat bersaing dengan cerita-cerita fiktif yang menawarkan berbagai macam *genre*. Dalam hal ini, penulis melakukan perancangan media guna memperkenalkan dan mengangkat kembali cerita Tantri. Adapun tujuan dari perancangan media ini, untuk menjaga eksistensi cerita Tantri dikalangan masyarakat jaman sekarang ditengah maraknya tayangan-tayangan media yang kurang mendidik ditambah lagi kurangnya variasi media. Cerita Tantri juga bermanfaat dan mengandung nilai-nilai moral yang dapat digunakan sebagai contoh dalam kehidupan. Melalui perancangan ini, diharapkan nantinya orang tua dapat ikut menjaga eksistensi cerita Tantri dengan memperkenalkan pada anak-anaknya.

Cerita Tantri yang diangkat dalam perancangan ini adalah kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku”, cerita yang menceritakan tentang kelaliman dan kesombongan seekor gajah yang dikalahkan oleh kebaikan dan kecerdikan penghuni hutan. Kisah ini dipilih karena pesan dan isinya tidak berat sehingga memungkinkan dapat dicerna oleh anak-anak. Selain itu mengajarkan anak-anak untuk rendah hati, tidak berperilaku sombong atau semena-mena apabila memiliki sesuatu atau berada di posisi tertentu.



Gambar 2.8 Ilustrasi pada cerita “Gajah Nyapa Kadi Aku”
(sumber: dokumen pribadi, buku *satua* Bali, 2015)

2.2.2 Pengelola

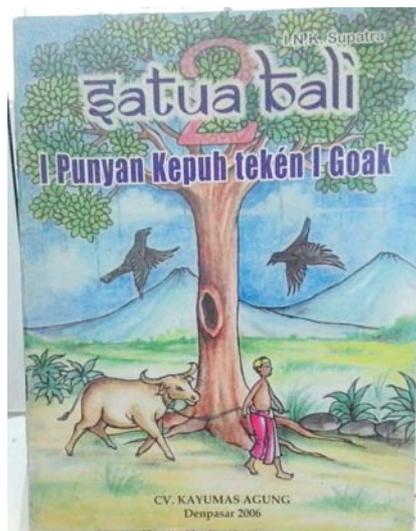
Dinas Kebudayaan Provinsi Bali merupakan Dinas Daerah yang mengemban tugas dalam menjaga tetap ajegnya kebudayaan Bali seiring dengan transparannya tuntutan masyarakat dan di tengah-tengah pergaulan yang semakin mengglobal di Bali. Naskah-naskah Tantri baik berupa naskah lontar, buku cerita dan sebagainya dikelola dan dikoleksi oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Bali. Dinas Kebudayaan Provinsi Bali beralamat di jalan Ir. Djuanda No. 1 Panjer, Denpasar. Cerita-cerita Tantri juga dikoleksi oleh Perpustakaan Daerah, jalan Teuku Umar. Koleksi naskah Tantri dari instansi-instansi tersebut tidak diperjualbelikan, karena merupakan dokumen-dokumen koleksi daerah. Selain itu, buku-buku tersebut sudah tidak beredar di pasaran.

2.2.3 Media Komunikasi yang Ada

Sarana komunikasi yang telah didapatkan selama pengumpulan data yaitu berupa buku kumpulan *satua-satua* Bali yang menyelipkan cerita Tantri dalam bahasa Bali dan novel dalam bahasa Indonesia.

Berikut media yang saat ini beredar dipasaran :

a. Cerita Tantri dalam buku kumpulan *satua* (cerita) Bali



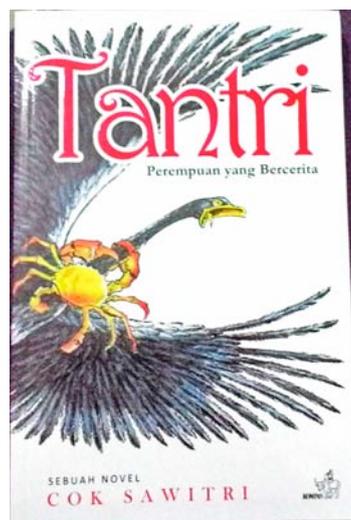
Gambar 2.9 Cerita Tantri dalam buku kumpulan *satua* (cerita) Bali (sumber: dokumen pribadi, 2015)

Aplikasi unsur-unsur Desain Komunikasi Visual pada *cover* buku

- Media : buku cerita
- Ilustrasi : ilustrasi gambar tangan
- Teks : *headline* (*satua bali*), *subheadline* (*I Punyan Kepuh teken I Goak*)
- Tipografi : Dekoratif dan *Sans Serif*
- Warna : warna biru pada tulisan, warna hijau, biru, kuning, merah dan coklat pada ilustrasi
- *Layout* : *bleed layout*
- Bahan : *Art carton* (*cover*), HVS (*isi buku*)

Buku ini, berisi kumpulan cerita-cerita dalam bahasa Bali. Beberapa judul cerita di dalamnya merupakan penggalan-penggalan cerita Tantri, diantaranya “I Punyan Kepuh teken I Guak” jika dalam cerita Tantri berjudul “Kasiapa Kepuh”, “Gajah Nyapa Kadi Aku”, “I Yuyu Mewales Budi” dalam cerita Tantri berjudul “Katuturan Yuyu melaksana Melah”. Dan cerita lainnya.

b. Buku novel Tantri



Gambar 2.10 Novel Tantri
(sumber: dokumen pribadi, 2015)

Aplikasi unsur-unsur Desain Komunikasi Visual pada novel

- Media : buku novel
- Ilustrasi : ilustrasi gambar tangan
- Teks : *headline* (Tantri), *subheadline* (Perempuan yang bercerita)
- Tipografi : dekoratif, *Serif* dan *Sans Serif*
- Warna : warna merah dan hitam pada tulisan, warna hitam, kuning, merah pada ilustrasi, putih pada *background*
- *Layout* : *Informal Balance Layout*
- Bahan : *Art Paper* (*cover*), *bookpaper* (isi buku)

Media novel ini, lebih menekankan pada kisah Ni Diah Tantri dan Prabu Eswardala, namun kisah-kisah fabel tetap diceritakan pada novel ini.

2.2.4 Potensi Kasus

Kisah-kisah yang terdapat pada cerita Tantri sangatlah bermanfaat karena berisi pesan moral dan nilai teladan yang perlu di contoh oleh anak-anak. Kisah-kisah yang disajikan berupa fabel yang masih mendapat perhatian dari anak-anak. Fabel adalah suatu metafora berbentuk cerita mengenai dunia binatang. Tujuan fabel adalah menyampaikan ajaran moral dan budi pekerti. Fabel menyampaikan suatu prinsip tingkah laku melalui analogi transparan dari tindak-tanduk binatang (Keraf, 1994:14 dalam Suarka, 2007:42). Namun, penyebaran cerita Tantri di kalangan masyarakat saat ini mulai meredup dikarenakan masyarakat khususnya anak-anak lebih tertarik dengan adanya cerita-cerita fiktif dari luar, seperti komik-komik Jepang, film *Disney*, *Marvel*, *DC* dan sebagainya. Maka, perlu media yang menarik dan efektif untuk membantu dalam proses pengenalan cerita Tantri karena cerita Tantri merupakan aset budaya yang harus dipertahankan dan dilestarikan.

2.2.5 Target Segmentasi Khalayak Sasaran

Target sasaran dari perancangan media komunikasi visual ini, berdasarkan demografi terdiri dari dua, yaitu target primer (anak-anak rentang

usia 5-11 tahun) dan target sekunder (orang tua), tidak memandang status sosial, suku-ras-agama. Penentuan target sasaran ini dilakukan untuk mempermudah tercapainya tujuan yang diharapkan yaitu anak-anak dapat lebih mengenal cerita Tantri sejak dini selain cerita-cerita fiksi modern dari luar negeri. Begitu pula orang tua sangatlah berperan penting dalam memperkenalkan cerita Tantri kepada anak-anaknya.

2.3 Analisis

Analisis sangat diperlukan untuk memperoleh kesimpulan dari permasalahan yang ada.

2.3.1 Analisis Aktual

Teori yang digunakan pada perancangan ini adalah teori mengenai desain komunikasi visual yang kemudian digunakan sebagai acuan pada saat perancangan media. Adapun teori yang digunakan yaitu :

1. Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar/foto (Pujirianto, 2005:15). Media dibedakan menjadi; Media Lini Atas (*above the line media*) dan Media Lini Bawah (*below the line media*). Berikut analisis SWOT media.

Tabel 2.1 Analisis SWOT Media

Media	Media Lini Atas (<i>above the line media</i>)	Media Lini Bawah (<i>below the line media</i>)
Kekuatan (<i>strength</i>)	- media yang memerlukan sarana komunikasi massa seperti penggunaan audio contohnya televisi. Umumnya menggunakan biro iklan	- tidak melibatkan pemasangan iklan di media massa dan tidak memberikan komisi kepada perusahaan iklan. Dan biaya relatif murah
Kelemahan (<i>weakness</i>)	- Pemasangan iklan menggunakan biro jasa iklan sehingga memerlukan biaya yang mahal	- Bersifat jangka pendek dan penyebarannya lebih sempit dibandingkat media lini atas
Peluang (<i>opportunity</i>)	- penyebarannya luas dan dalam jangka waktu yang panjang	- media dapat disimpan dan dibaca berulang kali
Ancaman (<i>threat</i>)	- pemilihan media yang kurang tepat akan merugikan dengan	- produksi yang berlebihan akan mengurangi

	jumlah yang cukup banyak	efektifitas media dan akan menimbulkan sampah visual
--	--------------------------	--

(sumber: pribadi penulis, 2016)

2. Unsur Visual

- a. Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu (Kusrianto, 2009:110). Berdasarkan sifatnya ilustrasi dapat digolongkan menjadi 2, yaitu ilustrasi gambar tangan dan ilustrasi fotografi. Berikut analisis SWOT ilustrasi.

Tabel 2.2 Analisis SWOT Ilustrasi

Ilustrasi	Ilustrasi gambar tangan	Ilustrasi fotografi
Kekuatan (<i>strength</i>)	- mampu mengekspresikan hal sedetail mungkin dan menghasilkan visual sesuai dengan keinginan si pembuatnya.	- dapat menghasilkan visualisasi mirip dengan objek aslinya
Kelemahan (<i>weakness</i>)	- objek yang ditampilkan tidak sepersis objek sebenarnya	- dalam pengaplikasiannya fotografi memerlukan alat yang terbilang cukup mahal
Peluang (<i>opportunity</i>)	- dapat mendatangkan keuntungan dengan ciri khas goresan tangannya	- objek terlihat nyata sehingga <i>audiens</i> lebih percaya
Ancaman (<i>threat</i>)	- Penggunaan ilustrasi yang berlebihan akan merusak pesan yang disampaikan	- Pengambilan <i>angle</i> yang kurang tepat akan merusak estetika media

(sumber: pribadi penulis, 2016)

- b. Teks, menurut kamus besar bahasa Indonesia teks merupakan naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang atau bahan tertulis untuk memberikan pelajaran, berpidato dan lain sebagainya. Teks terdiri dari *headline*, *subheadline*, *bodycopy*, *logotype*, dan *closing word*. Berikut analisis SWOT teks

Tabel 2.3 Analisis SWOT Teks

Teks	Kekuatan (<i>strength</i>)	Kelemahan (<i>weakness</i>)	Peluang (<i>opportunity</i>)	Ancaman (<i>threat</i>)
<i>Headline</i>	- sebagai pusat perhatian,	- harus memperhatikan kalimat	- dapat menarik perhatian	- jika berbelit-belit maka audiens akan

		yang sesuai dan tidak berlebihan	<i>audience</i>	sulit memahami apa yang akan disampaikan
<i>Subheadline</i>	- Sebagai perantara judul dengan naskah, melengkapi dan memperjelas pengertian <i>headline</i>	- Jika dibuat berlebihan akan merusak pesan yang akan disampaikan	- Jika menarik, akan membuat <i>audience</i> melanjutkan membaca ke bagian berikutnya	- Jika berlebihan akan membuat <i>audience</i> tidak tertarik untuk melanjutkan membaca
<i>Bodycopy</i>	- untuk memperjelas sesuatu tentang barang atau jasa secara rinci.	- Jika terlalu banyak, akan membuat desain tidak menarik	- rangkaian kata yang digunakan jika menarik akan dapat meyakinkan <i>audiens</i> .	- Jika berbelit-belit <i>audience</i> akan berhenti membaca sebelum sampai pada bagian akhir
<i>Logotype</i>	- Sebagai lambang/identitas perusahaan	- Jika logo tidak memiliki ciri khas, maka audiens akan cepat melupakannya	- dapat menarik perhatian jika memiliki ciri khas	- adanya logo lain yang lebih menarik
<i>Closing word</i>	- mengarahkan pembaca dalam mengambil keputusan	- Jika terlalu panjang membuat <i>audiens</i> sulit memilih keputusan	- Kata-kata yang khas akan mudah diingat	- tidak semua masyarakat akan merasa berkesan dengan kalimatnya

(sumber: pribadi penulis, 2016)

- c. Tipografi merupakan ilmu memilih dan menata huruf sesuai pengaturannya pada ruang – ruang yang tersedia guna menciptakan kesan tertentu, sehingga menolong pembaca mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin (Wibowo, 2013:115). Huruf dapat dikelompokkan menjadi beberapa tipe, yaitu *Serif*

(berkait), *Sans Serif* (Huruf Tak Berkait), *Script*, Dekoratif, dan *Monospace*. Berikut analisis SWOT tipografi.

Tabel 2.4 Analisis SWOT Tipografi

Tipografi	Kekuatan (<i>strength</i>)	Kelemahan (<i>weakness</i>)	Peluang (<i>opportunity</i>)	Ancaman (<i>threat</i>)
<i>Serif</i> (berkait)	- formal, anggun	- Kaku	- Umum digunakan dan dapat digunakan pada judul atau isi	- cukup sulit terbaca, apabila penulisannya terlalu kecil
<i>Sans Serif</i> (Huruf Tak Berkait)	- sederhana, mudah terbaca	- Kurang formal	- Dapat digunakan sebagai penarik perhatian seperti penggunaan pada judul dan isi	- Cepat membuat pembaca bosan
<i>Script</i>	- Bentuk huruf yang mirip tulisan tangan, anggun	- Sulit terbaca apabila pengaplikasiannya pada media yang tidak tepat dan melelahkan mata	- Dapat digunakan sebagai penarik perhatian seperti penggunaan pada judul	- Hanya dapat terbaca dalam jarak tertentu saja
Dekoratif	- bentuk yang unik dan dapat difariasikan	- Pengaplikasian yang terlalu berlebihan akan susah terbaca	- Ciri khas bentuknya akan menjadi perhatian	- Hanya dapat terbaca dalam jarak tertentu saja dan jika terlalu rumit akan menyulitkan <i>audience</i> membaca
<i>Monospace</i>	- Mudah terbaca, seperti huruf pada mesin tik	- Tidak terlihat rapi, apalagi diaplikasikan untuk teks yang banyak	- Dapat digunakan sebagai penarik perhatian karena ciri khasnya	- Tidak semua <i>audience</i> nyaman dengan jenis huruf ini karena merasa terganggu dengan jaraknya

(sumber: pribadi penulis, 2016)

- d. Warna dapat didefinisikan secara obyektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif dan psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan (Wibowo, 2013:148). Berikut analisis SWOT warna.

Tabel 2.5 Analisis SWOT Warna

	Warna
Kekuatan (<i>strength</i>)	- Penggunaan warna yang tepat akan menghasilkan sesuatu yang enak dipandang
Kelemahan (<i>weakness</i>)	- Penggunaan warna yang berlebihan akan merusak bahkan dapat mengurangi keindahan dan tidak enak dipandang
Peluang (<i>opportunity</i>)	- Mempengaruhi psikis <i>audience</i> apabila penggunaan warnanya tepat
Ancaman (<i>threat</i>)	- Kombinasi yang tidak sesuai akan merusak estetika dan mengurangi fokus

(sumber: pribadi penulis, 2016)

- e. *Layout* adalah usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel, dll) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik (Hendratman, 2014:197). Berikut analisis SWOT *layout*.

Tabel 2.6 Analisis SWOT Layout

	Layout
Kekuatan (<i>strength</i>)	- Memperindah media melalui susunan unsur visual
Kelemahan (<i>weakness</i>)	- Penggunaan layout yang tidak sesuai akan merusak pesan yang disampaikan
Peluang (<i>opportunity</i>)	- Penggunaan yang tepat akan mempermudah tersampainya pesan
Ancaman (<i>threat</i>)	- Peletakkan unsur visual yang tidak tepat akan membuat <i>audience</i> bingung

(sumber: pribadi penulis, 2016)

2.3.2 Analisis Faktual

Guna mendapatkan data-data yang akurat penulis menganalisa segala permasalahan yang ada di lapangan yang berkaitan dengan penulisan dengan proses analisis SWOT sebagai berikut :

Tabel 2.7 Analisis SWOT Media yang sudah ada

Media yang ada	Buku <i>Satua</i> Bali	Buku novel Tantri
Kekuatan (<i>strength</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan bahasa daerah Bali sebagai bagian dari warisan budaya - Dapat menjadi barang koleksi - Bisa dibaca berulang-ulang - Sebagai media informasi bahwa cerita Tantri ada yang berwujud buku 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional - Dapat menjadi barang koleksi - Bisa dibaca berulang-ulang - Sebagai media yang menginformasikan bahwa cerita Tantri ada yang berwujud novel - Ilustrasi novel menarik perhatian <i>audiens</i>
Kelemahan (<i>weakness</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Pada cover tidak menunjukkan teks bahwa kisah tersebut merupakan bagian dari cerita Tantri, sehingga masyarakat yang tidak mengenal Tantri tidak tahu bahwa cerita tersebut penggalan dari cerita Tantri - isi buku sangat singkat dan tidak semuanya berisi kisah Tantri - Ilustrasi pada buku kurang menarik 	<ul style="list-style-type: none"> - Novel kurang diminati oleh anak-anak - Isi buku menggunakan bahasa yang puitis sehingga kurang dapat dimengerti oleh anak-anak - Isi novel tidak cocok untuk anak-anak
Peluang (<i>opportunity</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Media buku dapat menjangkau <i>audiens</i> secara luas - Dapat menjadi koleksi - Adanya <i>e-book</i> untuk memudahkan membaca isi buku dimanapun dan kapanpun 	<ul style="list-style-type: none"> - Media novel dapat menjangkau <i>audiens</i> secara luas - Dapat menjadi koleksi - Adanya <i>e-book</i> untuk memudahkan membaca isi buku dimanapun dan kapanpun
Ancaman (<i>threat</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya komik-komik dan buku-buku cerita anak yang lebih menarik - Adanya teknologi yang canggih seperti <i>gadget</i> yang menyita perhatian sehingga kegiatan membaca dilupakan 	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya novel-novel fiktif lainnya - Adanya teknologi yang canggih, seperti <i>gadget</i> yang menyita perhatian sehingga kegiatan membaca dilupakan

(sumber: pribadi penulis, 2015)

Jadi, dari analisis SWOT dari media yang sudah ada yang telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa, media-media yang digunakan dalam penyebaran

cerita Tantri masih kurang dan masih monoton. Sehingga masyarakat tidak begitu tertarik dengan media dan tampilan media tersebut, bahkan lebih tertarik dengan cerita lainnya. Dari hal tersebutlah yang membuat masyarakat jadi kurang mengetahui apa itu dan bagaimana itu cerita Tantri. Jika target sasarannya adalah anak-anak, maka perlu dirancang media yang dapat diterima dan dekat dengan anak-anak. Selain itu perancangan media haruslah bermanfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung, bagi anak-anak.

2.4 Sintesa

Sintesa adalah suatu perpaduan dari permasalahan yang ada pada latar belakang masalah yang telah dirangkum dalam analisis. Berdasarkan analisa yang telah dilakukan, baik secara teori serta data-data yang diperoleh di lapangan, dapat disimpulkan bahwa media yang beredar saat ini masih kurang efektif. Maka, diperlukan media yang dapat menarik perhatian anak-anak, sehingga tujuan memperkenalkan cerita Tantri dapat terwujud. Berikut media yang akan dirancang, antara lain :

2.4.1 Media

Media yang didesain untuk memperkenalkan cerita Tantri menggunakan media lini bawah (*below the line media*). Dipilihnya media lini bawah karena dalam perwujudannya tidak memerlukan biaya yang sangat besar namun tetap mampu menyampaikan pesan-pesan moral yang terdapat pada cerita Tantri. Media yang dirancang sebagai berikut :

1. Buku Cerita Bergambar

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya, dan berisi tulisan atau gambar (<https://id.wikipedia.org/wiki/Buku> diakses 11 Januari 2016). Dibuatnya buku cerita bergambar yaitu dengan tujuan mempermudah *audience* untuk memahami isi cerita dengan menampilkan buku yang tidak hanya memuat teks saja tetapi juga menampilkan buku yang memuat ilustrasi secara penuh. Buku ini diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak sehingga anak-anak menjadi gemar membaca dan secara tidak langsung mengenal cerita-cerita

Tantri, salah satunya “Gajah Nyapa Kadi Aku”. Selain itu, media buku dapat dijadikan koleksi dibandingkan membaca via *online*. Anak-anak juga dilatih untuk bertanggung jawab atas kepemilikan buku yang dimilikinya, sehingga tercipta rasa ingin menjaga dan melindungi apa yang mereka punya.

2. Permainan Papan (*Board Game*)

Permainan papan merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas papan yang khas bagi permainan tersebut. Seperti hiburan lainnya, permainan papan dapat menggambarkan subyek apapun (https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_papan diakses 4 Agustus 2015) Memperkenalkan cerita Tantri melalui media permainan papan tujuannya sebagai variasi media, selain bermain juga bercerita. Menyampaikan suatu pesan tidak hanya melalui media yang monoton tetapi bisa melalui media apa saja. Dibalik dipilihnya permainan papan sebagai media adalah dengan maksud meminimalisir ketergantungan penggunaan *gadget* pada anak-anak, karena melalui permainan yang membutuhkan beberapa pemain ini diharapkan dapat melatih anak-anak untuk dapat bersosialisasi, berkomunikasi, melatih kesabaran, dan mengendalikan keegoisannya. Jenis permainan papan yang dirancang dibuat sesederhana mungkin agar anak-anak mudah paham dan mekanisme permainan yang digunakan yaitu *Roll / Spin and Move* adalah mekanisme dimana pemain akan bergerak sesuai jumlah angka dadu hasil lemparan, atau sesuai hasil papan putaran. *Role playing* yaitu dimana pemain akan mengendalikan karakter. Sejalannya permainan, pemain hanya fokus menjalankan karakter. Dengan kata lain, pemain adalah si karakter itu sendiri (<http://manikmaya.com/blog/glosarium-game-mekanik-dalam-tabletop-game> diakses 27 November 2015).

3. Pembatas Buku

Markah buku atau pembatas buku adalah suatu markah yang diberikan untuk menandai lokasi pada suatu karya cetak. Jenis pembatas buku yang sering digunakan biasanya berupa secarik kertas atau seuntai tali yang

digunakan untuk membatasi buku. Banyak pembatas buku yang dapat dijepitkan pada halaman buku untuk mempermudah pembacaan (https://id.wikipedia.org/wiki/Markah_buku diakses 11 Januari 2016). Dipilihnya pembatas buku adalah sebagai media pelengkap buku. Selain itu, dengan tampilan pembatas buku yang menarik diharapkan menjadi media yang dapat menambah semangat anak-anak untuk membaca.

4. *Packaging*

Berfungsi sebagai pengaman/pelindung dan sebagai daya tarik suatu produk (Pujiriyanto, 2005:18). *Packaging* ini digunakan untuk membungkus paket permainan papan. *Packaging* yang unik juga dapat digunakan untuk menarik perhatian *audiens* sekaligus dapat memperkenalkan cerita Tantri.

5. *Puzzle*

Puzzle adalah jenis permainan potongan-potongan gambar atau benda tiga dimensi yang utuh (ejournal.unesa.ac.id/article/5325/18/article.pdf diakses 17 Januari 2016). *Puzzle* ini dapat digunakan sebagai merchandise saat berlangsungnya *event* yang mengangkat cerita Tantri. Selain itu, dipilihnya *puzzle* juga karena merupakan media yang dapat melatih kesabaran, melatih untuk dapat memecahkan masalah, melatih logika dan lainnya.

6. *Tote Bag*

Totebag termasuk dalam kategori tas jinjing. Ia bisa digunakan untuk membawa buku, kosmetik, peralatan maupun penggunaan lain. Secara praktis dapat dikatakan, tote bag bisa digunakan untuk membawa apa saja. Karena sering digunakan untuk beragam keperluan (<http://taskanvasunik.com/blog/apa-itu-tote-bag/> diakses 15 Oktober 2015). Dipilihnya *tote bag* selain karena manfaatnya juga secara tidak langsung dapat dijadikan media untuk memperkenalkan cerita Tantri kepada masyarakat.

7. *T-Shirt*

T-Shirt atau kaos adalah media komunikasi grafis yang dicetak di atas kain katun atau TC (Pujiriyanto, 2005:28). T-Shirt dipilih karena dapat digunakan sehari-hari dan sekaligus dapat memperkenalkan cerita Tantri,

dalam hal ini maksudnya masyarakat dapat mengetahui bahwa “Gajah Nyapa Kadi Aku” merupakan bagian dari cerita Tantri.

8. Poster

Poster merupakan media grafis yang memuat unsur teks dan gambar/ilustrasi yang dipasang atau ditempel pada dinding (Pujiriyanto, 2015:16). Poster dipilih karena efektif dan dapat memuat informasi secara singkat dan jelas.

9. X-Banner

X-Banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga banner bisa berdiri sendiri (<http://sniperdigital.blogspot.co.id/2012/02/x-banner.html> diakses 15 Oktober 2015). Dipilihnya media x-banner karena dapat memuat informasi secara singkat dan jelas dengan ukuran yang besar yang dapat memudahkan audiens membaca dari jauh

10. Katalog karya

Katalog merupakan media komunikasi grafis berbentuk buku yang di dalamnya berisi aneka jenis produk, harga, formulasi dan cara penggunaannya (Pujiriyanto, 2005:20). Katalog digunakan sebagai media yang berisi kumpulan desain media yang dibuat mahasiswa dalam skripsi karya.

2.4.2 Unsur-unsur Visual

a. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada media adalah ilustrasi gambar tangan (*hand drawing*) secara *digital*. Ilustrasi yang dibuat diantaranya ilustrasi tokoh-tokoh dan adegan di dalam cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku”. Pada semua media menampilkan ilustrasi adegan cerita dalam cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku”. Kemudian akan dikombinasikan dan diatur layoutnya dengan sedemikian rupa sesuai dengan media yang akan dibuat sehingga terlihat menarik.

b. Teks

Teks menyesuaikan dengan media yang dirancang, sehingga target sasaran mudah memahami dengan hal-hal yang berkaitan dengan cerita Tantri. Teks pada media *X-Banner* dan poster berisi kalimat persuasif yang dapat menarik perhatian *audiens*. Pembatas buku, *tote bag* dan *T-Shirt* berisi kalimat pesan-pesan moral. Pada *board game* dan buku cerita, berisi cerita Tantri yaitu kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku”. Pada *packaging* berisi judul dan panduan permainan. Pada *puzzle* berisi teks judul. Dan pada katalog karya berisi teks judul skripsi karya, keterangan penulis dan penjelasan tentang media-media yang dibuat.

c. Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah jenis *sans serif* yaitu **cuddlebugs**, **Zipadcedoodah**, dan **Apple Casual** yang kemudian diaplikasikan pada media dengan memperhatikan kejelasan dan kemudahan dalam membacanya.

d. Warna

Warna yang digunakan pada perancangan media adalah warna-warna cerah dengan beberapa kombinasi warna yaitu, analog, monokromatik, akromatik sesuai dengan ilustrasi. Seperti hijau dan coklat pada ilustrasi hutan. Kuning, merah, oranye pada teks, abu-abu dan lainnya pada ilustrasi hewan-hewan dan biru untuk langit.

e. Ukuran dan Bahan

Ukuran yang digunakan memakai satuan panjang centimeter. Bahan yang digunakan disesuaikan dengan media yang dirancang. Bahan akrilik pada permainan papan, *coated paper* yang melapisi MDF pada *packaging*, buku cerita, pembatas buku, poster dan katalog menggunakan *art paper*. *Puzzle* menggunakan MDF. Bahan *cotton combed* pada *T-Shirt*, kain blacu pada *tote bag*, *X-Banner* menggunakan *front lite*.

f. Teknik cetak

Teknik cetak yang akan digunakan dalam perwujudan desain adalah teknik cetak *digital*.

Jadi, dalam penyebaran media yang disebutkan di atas agar dapat digunakan secara efektif dan maksimal, maka dalam perancangan ini, penulis merancang suatu *event* yang khusus mengangkat tema tentang cerita Tantri di bawah pengawasan lembaga terkait yaitu Dinas Kebudayaan Provinsi Bali dan sebagai penyelenggara yaitu Institut Seni Indonesia Denpasar.

BAB III

KONSEP DESAIN

3.1 Konsep Dasar Perancangan

Konsep adalah bagian penting dari proses keseluruhan, bahwa konsep adalah nyawa dari sebuah proses, termasuk di dalamnya adalah konsep visual (Masri, 2010:IV). Konsep dapat dipahami sebagai dasar pemikiran yang strategis untuk mencapai suatu tujuan. Konsep bersifat pemikiran, dan tidak bersifat operasional. Konsep membutuhkan implementasi dan bersifat rencana (Masri, 2010:29).

Konsep adalah gagasan atau ide mentah yang menjadi dasar atau acuan dalam proses perancangan. Untuk mendapatkan rancangan media komunikasi yang tepat dan efektif sesuai dengan kriteria-kriteria desain yang ada, diperlukan konsep dasar perancangan yang digunakan sebagai landasan perancangan media komunikasi visual yang dapat memberikan informasi yang tepat dan informatif yang sekaligus mampu untuk mempengaruhi khalayak sasaran. Konsep dasar perancangan inilah yang akan diterapkan pada seluruh rancangan media-media komunikasi visual yang telah ditentukan untuk kasus ini. Strategi pesan akan berhasil jika dapat menyampaikan pesan yang tepat kepada sasaran yang dituju.

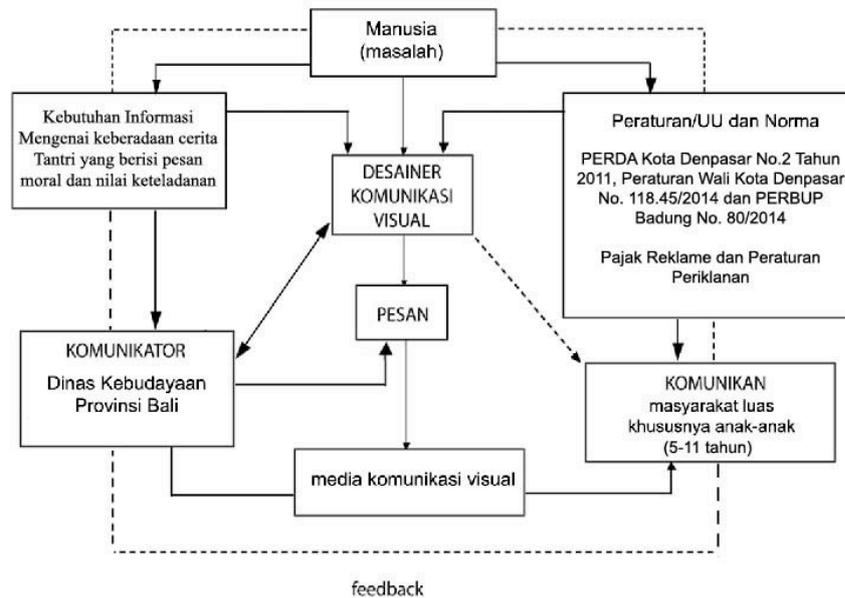
Proses penggalan konsep diawali dengan melakukan *mind mapping* mengenai cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” sebagai objek kasus, serta anak-anak sebagai target audiens. *Mind mapping* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind mapping* mengembangkan cara berpikir divergen dan berpikir kreatif. Mind mapping yang sering kita sebut dengan peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan (Tony Buzan, 2008:4) (<http://www.kajianpustaka.com/2014/01/pengertian-manfaat-dan-membuat-mind.html>, diakses 25 Oktober 2015).

packaging, dan *puzzle*. Selain itu, kalimat pesan moral juga disisipkan pada media *T-shirt*, *tote bag*, *x-banner*, dan poster. Diharapkan konsep ini menjadi konsep desain yang mampu menarik perhatian dan berguna bagi anak-anak.

3.2 Pola Pikir

Pola pikir merupakan langkah-langkah pemikiran dalam merancang media komunikasi visual antara komunikator dan komunikan guna memastikan pesan yang disampaikan sesuai sasaran. Dimulai dari masalah yang berasal dari manusia yang memiliki kebutuhan informasi mengenai cerita Tantri. Dilanjutkan dengan pemecahan masalah melalui Desain Komunikasi Visual untuk menghasilkan sebuah media komunikasi visual yang sesuai dengan kriteria desain. Ini di hasilkan melalui hubungan antara Pemerintah sebagai komunikator dan masyarakat yang ada di Bali khususnya anak-anak sebagai komunikan guna memastikan pesan untuk memperkenalkan cerita Tantri yang ingin di sampaikan tepat sasaran. Berkaitan dengan penyampaian pesan dan informasi tersebut ada tiga unsur yang berperan yaitu komunikator, desainer dan komunikan. Didalam penyampaian pesan melalui media komunikasi visual pun harus mentaati peraturan perundang-undangan serta norma-norma yang berlaku dimasyarakat.

Adapun pola pikir perancangannya adalah :



Keterangan :



Gambar 3.2 Skema Pola Pikir
(sumber: pribadi penulis, 2015)

3.3 Skema Proses Perancangan

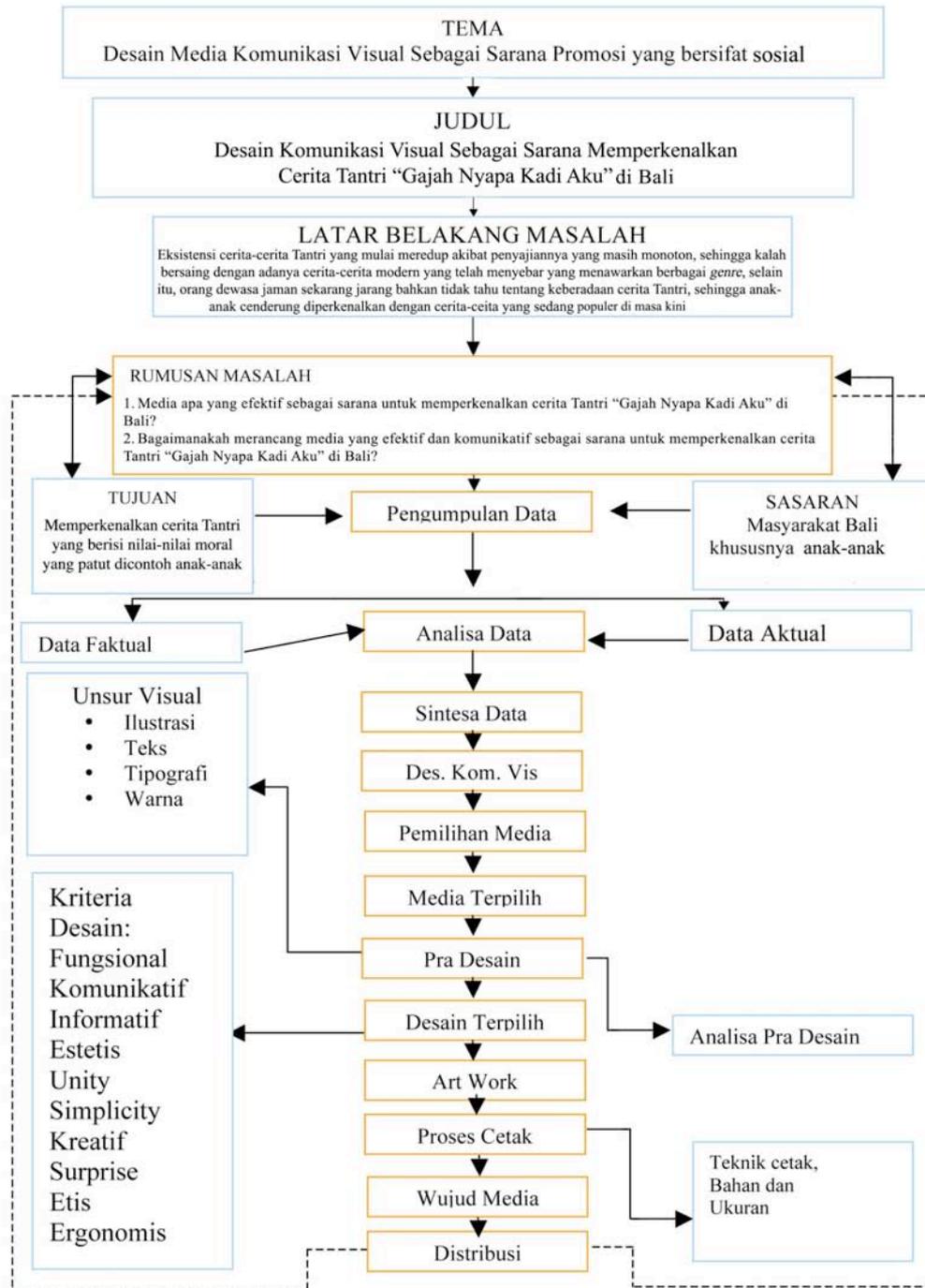
Untuk mendukung dalam pemecahan masalah diperlukan dukungan data teori dan lapangan yang kemudian dilakukan analisis berdasarkan metode pendekatan yang telah ditetapkan untuk menghasilkan sintesa. Setelah penulisan media dalam sintesa kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan awal berupa gambar kasar untuk selanjutnya dipilih dan diwujudkan melalui proses cetak. Skema proses perancangan adalah skema prosedur/tahap proses desain.

Dengan tema perancangan media komunikasi visual sebagai sarana yang bersifat sosial dengan judul yang dipilih adalah Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Memperkenalkan Cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali. Hal yang melatarbelakangi judul tersebut adalah eksistensi cerita-cerita Tantri yang mulai meredup yang diakibatkan penyajiannya yang masih monoton dan kurang variasi media, sehingga kalah bersaing dengan cerita-cerita modern yang

menyebarkan saat ini yang menawarkan berbagai *genre*, ditambah lagi orang dewasa jaman sekarang yang jarang, bahkan tidak tahu tentang keberadaan cerita Tantri, sehingga anak-anak diperkenalkan dengan cerita-cerita yang sedang populer saja. Permasalahan yang muncul dan harus dipecahkan oleh desainer adalah merancang media dalam memperkenalkan cerita Tantri yang efektif dan komunikatif untuk dapat menarik perhatian masyarakat. Melalui permasalahan tersebut akan didapatkan tujuan dan sasaran. Selain hal tersebut, untuk mendukung pemecahan masalah maka diperlukan data-data yang ada di lapangan berupa data aktual dan data faktual.

Dari data faktual dan data aktual di lapangan kemudian digabungkan lalu dianalisa sehingga menghasilkan sintesa dengan menggunakan ilmu Desain komunikasi Visual terhadap analisis data tersebut, maka didapatkan media-media yang akan digunakan dalam perancangan tersebut, kemudian media-media tersebut didesain dengan memasukkan unsur-unsur visual dan dibuat beberapa alternatif yang nantinya akan dinilai dengan menggunakan kriteria desain maka menghasilkan desain terpilih, Desain terpilih ini kemudian melalui proses produksi dengan menggunakan teknik cetak dengan mempertimbangkan bahan dan ukuran yang sesuai dengan desain yang ingin diwujudkan. Setelah media diwujudkan, media akan di distribusikan kepada target *audiens*.

Skema proses perancangannya adalah :



Ket:



Gambar 3.3 Skema Proses Perancangan
(sumber: pribadi penulis, 2015)

3.4 Strategi Media

3.4.1 Karakteristik Target Audience

Mengetahui segmen/*audience* yang dituju akan memudahkan dalam menentukan *gaya/style* dalam desain. Dalam perancangan media komunikasi ini penulis memperhatikan strategi media melihat dari unsur – unsur sebagai berikut :

- a. Geografi : menentukan *audience* berdasarkan lokasi. Seperti negara, propinsi, kabupaten, kota, wilayah, atau kawasan (Hendratman, 2014:22). Ditujukan pada masyarakat di Provinsi Bali, khususnya anak-anak. Karena cerita Tantri merupakan salah satu aset budaya berupa seni sastra (verbal dan non verbal) yang telah di transformasikan ke dalam bentuk sastra Bali dan tentu saja harus dijaga, dilestarikan oleh masyarakat Bali dan diwariskan untuk generasi berikutnya.
- b. Demografi : menentukan *audience* berdasarkan usia, pendidikan, jenis kelamin, status perkawinan, status ekonomi, suku, agama (Hendratman, 2014:23). Target yang dituju ada dua, yaitu target primer dan sekunder. Target primer dari perancangan media ini adalah anak-anak yaitu usia 5 tahun sampai 11 tahun, karena di umur tersebut anak-anak cenderung lebih mudah menangkap dan menirukan sesuatu sehingga perlu bimbingan moral sebaik mungkin. Selain itu, aset budaya perlu diperkenalkan sejak dini sehingga tercipta rasa bangga terhadap budaya warisan leluhur. Sedangkan target sekundernya adalah orang tua, diharapkan dapat membantu target primer (anak-anak) untuk memahami pesan moral yang terdapat di dalam cerita Tantri ini dan memupuk rasa bangga terhadap aset budaya yang telah dimiliki..
- c. Psikografi : segmentasi psikografi membagi-bagi konsumen ke dalam kelompok-kelompok yang didasarkan menurut status sosial, gaya hidup, dan kepribadian (Hendratman, 2014:23). Sasaran yang diinginkan adalah semua kalangan, tidak membeda-bedakan status sosial agar cerita Tantri dapat tersebar luas.

- d. Segmentasi Perilaku (*Behaviour*): dibagi berdasarkan status pemakai, kejadian, tingkat penggunaan, status kesetiaan, sikap (Hendratman, 2014:24). Segmentasi ini merupakan jangkauan pemakaian dan kesukaan masyarakat, dalam hal ini yang dimaksudkan adalah kebutuhan masyarakat akan media yang dirancang sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita Tantri.

3.4.2 Panduan Media

Dalam pengantar karya ini penulis menggunakan beberapa jenis media yang digunakan sebagai media untuk memperkenalkan cerita Tantri dengan kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku”, diantaranya :

1. Buku cerita bergambar “Gajah Nyapa Kadi Aku”

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya, dan berisi tulisan atau gambar (<https://id.wikipedia.org/wiki/Buku> diakses 11 Januari 2016). Menurut definisi Asosiasi Perpustakaan Amerika, buku anak adalah buku yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca dan minat anak-anak dari kelompok umur tertentu atau tingkatan pendidikan, mulai prasekolah hingga kelas enam sekolah dasar. Salah satu yang termasuk dalam kategori ini adalah buku cerita bergambar (https://id.wikipedia.org/wiki/Bacaan_anak diakses 14 Januari 2016). 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 merupakan kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi buku tersebut.

2. Permainan Papan “Gajah Nyapa Kadi Aku”

Permainan papan merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas papan yang khas bagi permainan tersebut. Seperti hiburan lainnya, permainan papan dapat menggambarkan subyek apapun

(https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_papan diakses 4 Agustus 2015). Media permainan yang dirancang berupa permainan papan yang menceritakan suatu kisah, kisah yang dimaksud adalah cerita Tantri tentang kisah gajah yang sok kuasa atau yang sering disebut “Gajah Nyapa Kadi Aku”. Permainan ini tidak dirancang dalam bentuk permainan *gadget*, melainkan dibuat dalam bentuk permainan papan pada umumnya. Karena melalui permainan, anak-anak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya. Tidak seperti permainan pada *gadget* yang pemainnya hanya bisa berinteraksi lewat perantara tanpa bertatap muka. Selain itu, bermain *gadget* menjadi salah satu faktor yang membuat anak-anak saat ini menjadi generasi yang individualis dan egois.

3. Pembatas buku

Markah buku atau pembatas buku adalah suatu markah yang diberikan untuk menandai lokasi pada suatu karya cetak. Jenis pembatas buku yang sering digunakan biasanya berupa secarik kertas atau seuntai tali yang digunakan untuk membatasi buku. Banyak pembatas buku yang dapat dijepitkan pada halaman buku untuk mempermudah pembacaan (https://id.wikipedia.org/wiki/Markah_buku diakses 11 Januari 2016).

4. *Packaging*

Berfungsi sebagai pengaman/pelindung dan sebagai daya tarik suatu produk (Pujiriyanto, 2005:18). *Packaging* ini digunakan untuk membungkus *board game* dan dapat menjadi daya tarik.

5. Puzzle

Puzzle adalah jenis permainan potongan-potongan gambar atau benda tiga dimensi yang utuh (ejournal.unesa.ac.id/article/5325/18/article.pdf diakses 17 Januari 2016).

6. *Tote Bag*

Totebag termasuk dalam kategori tas jinjing. Ia bisa digunakan untuk membawa buku, kosmetik, peralatan maupun penggunaan lain. Secara praktis dapat dikatakan, *tote bag* bisa digunakan untuk membawa apa saja. Karena sering digunakan untuk beragam keperluan (<http://taskan>

vasunik.com/blog/apa-itu-tote-bag/ diakses 15 Oktober 2015). Dapat digunakan untuk membawa apa saja sekaligus sebagai media untuk memperkenalkan cerita Tantri kepada masyarakat.

7. *T-Shirt*

T-Shirt atau kaos adalah media komunikasi grafis yang dicetak di atas kain katun atau TC (Pujiriyanto, 2005:28). Dapat dipakai sehari-hari sekaligus sebagai media untuk memperkenalkan cerita Tantri kepada masyarakat.

8. X-Banner

X-Banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga banner bisa berdiri sendiri (<http://sniperdigital.blogspot.co.id/2012/02/x-banner.html> diakses 15 Oktober 2015). Memuat informasi secara singkat dan jelas dengan ukuran yang besar memudahkan *audiens* membaca dari jauh sehingga dipilih sebagai media.

9. Poster

Poster merupakan media grafis yang memuat unsur teks dan gambar/ilustrasi yang dipasang atau ditempel pada dinding (Pujiriyanto, 2005:16). Poster dapat memuat informasi secara singkat, sederhana, dan jelas sehingga dipilih sebagai media.

10. Katalog karya

Katalog merupakan media komunikasi grafis berbentuk buku yang di dalamnya berisi aneka jenis produk, harga, formulasi dan cara penggunaannya (Pujiriyanto 2005:20). Digunakan pada saat pameran skripsi karya mahasiswa yang berisi kumpulan desain media yang dibuat.

3.5 Program Tayang Media

Program tayangan media adalah program dimana desain/media yang telah diwujudkan dan akan disebarluaskan kepada khalayak sasaran. Aspek yang terkait diantaranya yaitu Kapan, Dimana, dan Frekuensi.

Adapun program tayangan media yang dilakukan dan disesuaikan dengan media yang dibuat yaitu:

Tabel 3.1 Program Tayang Media

Media	Program Tayang Media		
	Kapan	Dimana	Frekuensi/Durasi
Buku Cerita “Gajah Nyapa Kadi Aku”	Dibagikan dan sebagai hadiah pada saat ada <i>event</i> khusus tentang Tantri saat libur sekolah atau saat <i>event</i> budaya seperti Pesta Kesenian Bali	Di <i>event</i> khusus mengangkat cerita Tantri atau <i>event</i> budaya seperti Pesta Kesenian Bali	Secara berkala, satu tahun atau lebih dan isi diganti dengan cerita Tantri yang lainnya
Permainan papan	Digunakan pada saat ada <i>event</i> khusus tentang Tantri saat libur sekolah atau saat <i>event</i> budaya seperti Pesta Kesenian Bali	Di <i>event</i> khusus mengangkat cerita Tantri atau <i>event</i> budaya seperti Pesta Kesenian Bali	Secara berkala, satu tahun atau lebih dan isi diganti dengan cerita Tantri yang lainnya
Pembatas buku	Menyesuaikan dengan buku cerita, Dibagikan dan sebagai hadiah pada saat ada <i>event</i> khusus tentang Tantri saat libur sekolah atau saat <i>event</i> budaya seperti Pesta Kesenian Bali	Di <i>event</i> khusus mengangkat cerita Tantri atau <i>event</i> budaya seperti Pesta Kesenian Bali	Secara berkala, satu tahun atau lebih dan isi diganti dengan cerita Tantri yang lainnya
Packaging	Menyesuaikan dengan papan permainan, Digunakan pada saat ada <i>event</i> khusus tentang Tantri saat libur sekolah atau saat <i>event</i> budaya seperti Pesta Kesenian Bali	Di <i>event</i> khusus mengangkat cerita Tantri atau <i>event</i> budaya seperti Pesta Kesenian Bali	Secara berkala, satu tahun atau lebih dan isi diganti dengan cerita Tantri yang lainnya
Puzzle	Dibagikan sebagai merchandise saat event berlangsung	Di <i>event</i> khusus mengangkat cerita Tantri atau <i>event</i> budaya seperti Pesta Kesenian Bali	Secara berkala, satu tahun atau lebih dan isi diganti dengan cerita Tantri yang lainnya
T-Shirt	Dibagikan sebagai merchandise saat event berlangsung	Di <i>event</i> khusus mengangkat cerita Tantri atau <i>event</i> budaya seperti Pesta Kesenian Bali	Secara berkala, satu tahun atau lebih dan isi diganti dengan cerita Tantri yang lainnya
Tote Bag	Dibagikan sebagai	Di <i>event</i> khusus	Secara berkala, satu

	mercahandise saat event berlangsung	mengangkat cerita Tantri atau <i>event</i> budaya seperti Pesta Kesenian Bali	tahun atau lebih dan isi diganti dengan cerita Tantri yang lainnya
Poster	Ditempel beberapa hari sebelum acara dimulai	Ditempel pada mading-mading sekolah	Secara berkala, satu tahun atau lebih dan isi diganti dengan cerita Tantri yang lainnya
X-Banner	Dipasng saat acara berlangsung	Dipasang saat event tersebut berlangsung	Secara berkala, satu tahun atau lebih dan isi diganti dengan cerita Tantri yang lainnya
Katalog Karya	Digunakan pada saat berlangsungnya pameran dan ujian Tugas Akhir	Media disediakan di lokasi pameran dan saat Ujian Tugas Akhir berlangsung.	Hanya pada saat pameran dan ujian Tugas akhir

(sumber : pribadi penulis, 2015)

3.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan konsep dan penerangan desain media berdasarkan data-data yang telah diperoleh dari hasil riset seluruh aspek pemasaran untuk memaksimalkan daya tarik visual. Setelah strategi kreatif ditetapkan, proses pengerjaan bisa dimulai, mencakup penerapan unsur-unsur visual yang akan dituangkan ke dalam media.

3.6.1 Isi Pesan

Pesan yang ingin disampaikan yaitu tentang memperkenalkan keberadaan cerita Tantri dengan menampilkan salah satu penggalan kisahnya yaitu kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku”, yang di dalamnya berisi pesan moral dan keteladanan yang patut dicontoh, serta mengajak sasaran (dalam hal ini anak-anak dengan bimbingan orang tua) untuk bersikap baik sedini mungkin, melalui cara-cara persuasi yang dinyatakan dalam ilustrasi dan teks. Isi pesan ini disesuaikan pada tiap media yang dirancang.

3.6.2 Bentuk Pesan

Bentuk pesan merupakan cara penyampaian pesan kepada khalayak sasaran, baik secara verbal maupun nonverbal. Verbal yaitu penyampaian pesan menggunakan ungkapan penggambaran dalam bentuk bahasa kata,

nonverbal yaitu penyampaian pesan dengan ungkapan penggambaran dalam bentuk bahasa gambar, pada desain komunikasi visual bisa disebut bahasa visual. Media lebih banyak menggunakan ilustrasi berupa kartun, dan dilengkapi dengan kalimat yang menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak-anak seperti menggunakan bahasa sehari-hari namun tetap sopan. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dan untuk beberapa media ditambah dengan bahasa Bali.

3.6.3 Strategi Visual

Mengacu pada penampilan keseluruhan media yang mencakup ilustrasi, teks, tipografi, warna, dan *layout*. Yang kemudian seluruhnya dikombinasikan untuk menciptakan suatu pesan untuk memberikan daya tarik visual secara optimal. Strategi visual yang digunakan berupa ilustrasi dengan teknik gambar tangan melalui pengolahan komputer. Ilustrasi yang dibuat disesuaikan dengan kesukaan anak-anak. Warna-warna yang ditampilkan berupa warna-warna cerah yang menampilkan beberapa kombinasi warna seperti analog, monokromatik, dan akromatik yang kemudian disesuaikan dengan ilustrasi dari tokoh-tokoh cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku”. Pada teks menggunakan huruf *sans serif* yang menarik, jelas dan mudah dibaca.

3.6.4 Gaya Visual

Produk yang memiliki gaya visual yang khas akan sangat memudahkan *audience* untuk mengingat produk yang ditawarkan. Ciri khas tersebut haruslah sesuai dengan tujuan dan maksud. Gaya visual yang digunakan adalah kartun. Gaya visual yang dekat dan disukai oleh anak-anak. Kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa (<https://id.wikipedia.org/wiki/Kartun> diakses 18 Januari 2016). Kartun yang ditampilkan berupa kartun moral, yaitu kartun yang digunakan untuk mengungkapkan suatu nilai moral tertentu (Hidayat, 2001:207). Maksudnya, gaya visual kartun ini menampilkan adegan-adegan dalam kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku” yang dapat menyampaikan pesan moral pada anak-anak melalui ilustrasi yang ditampilkan dari media-media yang dirancang.

Sehingga melalui ilustrasi, anak-anak dapat mengerti pesan yang disampaikan melalui media-media tersebut.

3.6.5 Material

Material merupakan bahan-bahan yang digunakan untuk mewujudkan media-media komunikasi visual. Bahan dari media yang digunakan disesuaikan dalam perwujudan media, sebagai berikut :

1. Buku Cerita, menggunakan material Art paper 210 gsm dengan teknik *digital printing*.
2. Permainan Papan (*Board Game*), material yang digunakan adalah berupa akrilik agar media tahan lama dan tidak cepat rusak yang dicetak dengan teknik digital.
3. Pembatas buku, menggunakan material *art paper* 210 gsm dengan teknik *digital printing*.
4. *Packaging*, material yang digunakan adalah MDF yang dilapisi dengan *coated paper* dengan teknik *digital printing*.
5. *Puzzle*, menggunakan material MDF agar tahan lama dan menggunakan teknik *digital printing*.
6. *Tote Bag*, menggunakan kain blacu dengan teknik *digital printing*.
7. *T-Shirt*, menggunakan kain *cotton combed 32s* dengan teknik *digital printing*.
8. Poster, material yang digunakan *art paper* 210 gsm dengan teknik *digital printing*.
9. X-Banner, menggunakan bahan *front lite highress* 380 gr dengan teknik *digital printing*.
10. Katalog karya, material yang digunakan adalah *art paper* 210 gsm dan 150 gsm dengan teknik *digital printing*.

BAB IV

DESKRIPSI KARYA

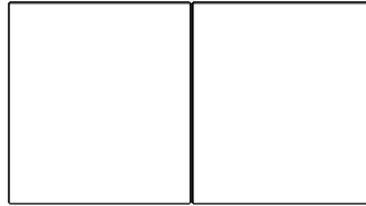
4.1 Buku Cerita Bergambar “Gajah Nyapa Kadi Aku”

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya, dan berisi tulisan atau gambar (<https://id.wikipedia.org/wiki/Buku> diakses 11 Januari 2016). Menurut definisi Asosiasi Perpustakaan Amerika, buku anak adalah buku yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca dan minat anak-anak dari kelompok umur tertentu atau tingkatan pendidikan, mulai prasekolah hingga kelas enam sekolah dasar. Salah satu yang termasuk dalam kategori ini adalah buku cerita bergambar (https://id.wikipedia.org/wiki/Bacaan_anak diakses 14 Januari 2016). 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 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 (<http://gurubelajarnulis.blogspot.co.id/2012/09/melalui-penggunaan-media-buku-cerita> diakses 12 Januari 2016). Kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku” menceritakan tentang seekor gajah, yang arogan, suka mengamuk, bersikap seenaknya, semena-mena dan sok kuasa karena merasa memiliki tubuh yang paling besar dan kuat. Sehingga membuat hewan-hewan kecil menderita. Ulah I Gajah membuat tokoh Ni Siung kehilangan telur-telurnya. Kemudian, para penghuni hutan bekerjasama untuk menaklukkan sang gajah. Begitu sekilas kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku”.

4.1.1 Unsur-Unsur Visual Desain

1. Bentuk fisik

Bentuk dari buku cerita bergambar ini adalah dalam posisi tertutup berukuran 21 cm x 20 cm dan dalam posisi terbuka 21 cm x 40 cm.



Gambar 4.1 Bentuk Fisik Buku Cerita Bergambar
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2016)

2. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada cover buku cerita bergambar ini adalah ilustrasi adegan cerita “Gajah Nyapa Kadi Aku” yaitu berupa seekor gajah yang sedang memporak-porandakan hutan sehingga pepohonan tumbang dan hewan-hewan yang lebih kecil dari gajah tersebut berlari ketakutan. Ilustrasi logo ISI Denpasar dan Dinas Kebudayaan yang menunjukkan bahwa adanya kerjasama dari kedua lembaga tersebut dalam penyusunan buku cerita bergambar ini.

3. Teks

Dalam buku cerita ini, pada cover depan, punggung buku dan cover belakang terdapat teks “Katuturan Satua TANTRI”, “GAJAH NYAPA KADI AKU” sebagai judul buku. Pada cover depan terdapat pula teks “BUKU CERITA” yang menunjukkan jenis buku, “Bali-Indonesia” menunjukkan bahwa buku ini menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Bali dan Bahasa Indonesia. Pada cover belakang berisi teks ringkasan cerita dalam bahasa Bali “*Kacritayang ring tengah alase sane bet tur madurgama, wenten gajah sane ageng tur galak muah nyapa kadi aku. Santukan merasa teken awak gede tur merasa makuasa ring alas punika. Ipun ngusak asik asing tingalipun ring arepnyane. Sebun kedis siung taler kausak olih I Gajah. Sapunapi nasib kedis siung muah buron sane lianan sane wenten di alas punika? Ngiring lanturang wacen satuannyane sareng sami !*” dan penerbit “PEMERINTAH PROVINSI BALI DINAS KEBUDAYAAN”. Pada punggung buku terdapat teks “INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR” sebagai lembaga yang membuat buku.

4. Huruf/Typografi

Huruf yang digunakan adalah jenis Sans Serif yaitu **cuddlebugs**, **Zipadeedoodah** pada judul buku dan **Apple Casual** pada isi buku. Pemilihan jenis huruf ini disesuaikan dengan gaya visual dan konsep, juga disesuaikan dengan target *audience*, dan tetap terlihat jelas dan mudah dibaca.

5. Warna

Warna yang digunakan pada buku cerita adalah warna-warna cerah yang dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat mendukung gaya visual kartun. Warna-warna tersebut terdapat beberapa kombinasi warna seperti, analog, monokromatik dan akromatik yang ditampilkan pada ilustrasi dan teks. Cover buku menggunakan dasar putih dipadukan dengan warna teks yaitu merah, oranye, kuning dan coklat pada teks ringkasan cerita. Kemudian pada ilustrasi yang menampilkan adegan cerita menggunakan warna-warna yang sesuai dengan tokoh dan warna yang berhubungan dengan hutan seperti, hijau, coklat, dan warna langit biru.

6. Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan buku cerita ini adalah *Art Paper* 210 gsm dengan *hard cover*, agar media tidak mudah rusak.

7. Teknik cetak

Teknik cetak untuk mencetak buku cerita ini adalah teknik *digital printing*.

4.1.2 Kreatif Desain

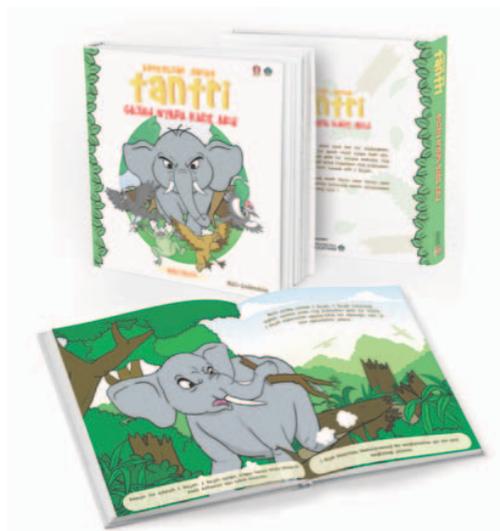
Pada proses kreatif desain isi buku cerita, diawali dengan penyusunan naskah cerita dan pembuatan karakter berdasarkan acuan verbal dan non verbal, kemudian dilanjutkan membuat *storyboard*. Selanjutnya sketsa cerita, pewarnaan, serta layout disempurnakan secara digital menggunakan software Adobe Photoshop CS3. Dan dilanjutkan dengan penyempurnaan kalimat serta tata bahasa agar mudah dimengerti oleh *audience*.

Sedangkan perancangan cover buku, dilakukan pembuatan beberapa sketsa cover, kemudian dalam pembuatan 3 desain alternatif dibuat secara

digital menggunakan software Adobe Photoshop CS3. Desain cover tersebut berisi unsur-unsur visual berupa ilustrasi, teks, tipografi, dan warna yang kemudian diatur layoutnya sedemikian rupa. Selanjutnya dipilih satu desain dengan pertimbangan unsur-unsur desain dan bobot penilaian desain sebagai acuan desain terpilih. Desain buku cerita ini dipilih setelah melewati proses kreatif desain, komposisinya dianggap lebih menarik dan desain ini dianggap dapat mewakili gaya visual kartun dengan konsep *Fun and Moral*.

4.1.3 Tampilan Desain

Dari hasil alternatif desain, dapat ditampilkan desain terpilih sebagai berikut.



Gambar 4.2 Tampilan Desain Buku Cerita Bergambar “Gajah Nyapa Kadi Aku”
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2015-2016)

Penyebaran buku cerita ini adalah pada saat adanya *event* seperti mendongeng dan lomba-lomba yang khusus mengangkat tema cerita Tantri atau pada saat adanya *event* Pesta Kesenian Bali yang salah satu acaranya mengangkat tema cerita Tantri. Buku ini diberikan pada peserta saat *event* tersebut berlangsung dan sebagai hadiah untuk peserta lomba.

4.1.4 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak buku cerita ini sebagai contoh adalah sebagai berikut :

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak buku adalah :

- Biaya cetak : @Rp 175.000,-
- Jika buku yang akan dicetak sebanyak 5 pcs,
Maka $Rp\ 175.000,- \times 5\ pcs = Rp\ 875.000,-$
- Biaya kreatif desain Rp 30.000,-/jam, dimana 8 jam kerja sehari, desain *cover* dan isi selesai dalam waktu 10 hari, jadi biaya kreatif desain Rp 2.400.000,-

Jadi total biaya yang dikeluarkan untuk mencetak buku setelah ditambah biaya kreatif desain adalah = Rp 3.275.000,-

(Harga cetak berdasarkan Percetakan Niti Mandala)

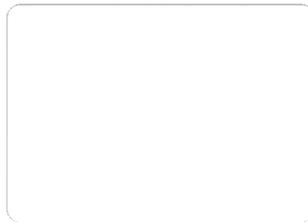
4.2 Permainan Papan “Gajah Nyapa Kadi Aku”

Permainan papan merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas papan yang khas bagi permainan tersebut. Seperti hiburan lainnya, permainan papan dapat menggambarkan subyek apapun (https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_papan diakses 4 Agustus 2015). Pada perancangan ini, media permainan yang dirancang berupa permainan papan yang menceritakan suatu kisah, kisah yang dimaksud adalah cerita Tantri yaitu salah satunya kisah gajah yang sok kuasa atau yang dikenal dalam bahasa Bali adalah “Gajah Nyapa Kadi Aku”. Permainan ini tidak dirancang dalam bentuk permainan gadget, melainkan dibuat dalam bentuk permainan papan pada umumnya. Karena melalui permainan ini, anak-anak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya. Tidak seperti permainan pada gadget yang pemainnya hanya bisa berinteraksi lewat perantara tanpa bertatap muka. Selain itu, ketergantungan bermain gadget menjadi salah satu faktor yang membuat anak-anak saat ini menjadi generasi yang individualis dan egois.

4.2.1 Unsur-Unsur Visual Desain

1. Bentuk fisik

Bentuk dari permainan papan ini adalah persegi panjang berukuran 37.5 cm x 27 cm.



Gambar 4.3 Bentuk Fisik Permainan “Gajah Nyapa Kadi Aku”
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2016)

2. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada permainan papan ini adalah ilustrasi adegan-adegan dari cerita “Gajah Nyapa Kadi Aku”. Ilustrasi petak yang menunjukkan jalan yang harus dilewati pemain saat bermain permainan ini. Ilustrasi sulur dan jejak kaki gajah. Pada *background* menggunakan ilustrasi hutan.

3. Teks

Pada permainan terdapat teks “MULAI” sebagai tanda awal permainan, kemudian teks yang menunjukkan cerita “Di sebuah hutan yang lebat”, “Ada seekor gajah yang arogan, ia merusak seisi hutan”, “Perilaku I gajah telah mengganggu hewan-hewan kecil”, “Telur-telur Ni Siung pecah dan ia sangat sedih”, “Hewan lainnya turut sedih dan berusaha menghibur Ni Siung”, “Para hewan menyusun siasat mengalahkan I Gajah”, “I Belibis mencari kutu I Gajah hingga I Gajah tertidur”, “I Goak mematuk mata I Gajah”, “Mata I Gajah terluka dan mulai membengkak”, “I Belatuk mematuk belalai I Gajah”, “I Buyung hinggap dan bertelur di mata Gajah yang luka”, “I Gajah haus, ia tidak bisa kemana-mana, karena tidak bisa melihat, I Godogan mencari perhatian I Gajah dengan bernyanyi”, “Ada suara godogan pasti adaair, pikir I Gajah”, “I Gajah melompat, dan ternyata disana adalah jurang”, “para hewan hidup dengan damai”. Teks-teks tambahan selain cerita agar permainan menjadi lebih menyenangkan

seperti “Maju 2 langkah”, “Maju 1 Langkah” “Ups Gajah terbangun”, “Kembali ke awal”, “Ups rencana hampir gagal”, “Aww, Gajah mengamuk”, “Hiii, mata I Gajah bernanah”, “Ini belum selesai, Ayo Putar panah dan maju lagi”, “I Gajah tidak mendengar”. Teks “SELESAI” menunjukkan akhir dari permainan. Teks “1, 2, 3, 4, 5” sebagai pengganti mata dadu.

4. Huruf/Typografi

Huruf yang digunakan pada permainan adalah jenis Sans Serif yaitu **Apple Casual**. Pemilihan jenis huruf ini disesuaikan dengan gaya visual dan konsep, juga disesuaikan dengan target *audience*, dan tetap terlihat jelas dan mudah dibaca.

5. Warna

Warna yang digunakan pada permainan adalah warna-warna cerah yang dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat mendukung gaya visual kartun. Warna-warna tersebut terdapat beberapa kombinasi warna seperti, analog, monokromatik dan akromatik yang ditampilkan pada ilustrasi. Ilustrasi-ilustrasi menampilkan adegan cerita menggunakan warna-warna yang sesuai dengan tokoh dan warna yang berhubungan dengan hutan seperti, hijau, coklat, dan warna langit biru. Kombinasi warna analog dari lingkaran panah seperti merah, oranye, kuning, dan kombinasi warna monokromatik dari *background*.

6. Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan permainan papan ini adalah *acrylic* putih 3mm.

7. Teknik cetak

Teknik cetak untuk mencetak permainan papan ini adalah teknik *digital printing*.

4.2.2 Kreatif Desain

Pada proses kreatif desain, diawali dengan penyusunan kalimat cerita dan sketsa adegan cerita, kemudian dibuat secara digital menggunakan

software Adobe Photoshop CS3. Desain tersebut berisi ilustrasi, teks, tipografi dan warna yang layoutnya diatur sedemikian rupa sehingga didapatkan 3 desain alternatif. Selanjutnya akan dipilih satu buah desain terpilih dengan pertimbangan unsur-unsur desain dan bobot penilaian desain sebagai acuan desain terpilih. Desain permainan ini dipilih setelah melewati proses kreatif desain, komposisinya dianggap lebih menarik dan desain ini dianggap dapat mewakili gaya visual kartun dengan konsep *Fun and Moral*.

4.2.3 Tampilan Desain

Dari hasil alternatif desain, dapat ditampilkan desain terpilih sebagai berikut.



Gambar 4.4 Tampilan Desain Permainan Papan “Gajah Nyapa Kadi Aku”
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2015-2016)

Penyebaran permainan papan ini adalah digunakan pada saat adanya *event* seperti mendongeng dan lomba-lomba yang khusus mengangkat tema cerita Tantri atau pada saat adanya *event* Pesta Kesenian Bali dibuatkan acara yang khusus mengangkat cerita Tantri dengan anak-anak sebagai pesertanya. Permainan ini khusus digunakan pada saat acara “Bermain bersama” di *event* bersangkutan. Saat itu, peserta yaitu anak-anak diminta untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4 orang atau lebih untuk memainkan permainan papan ini. Kemudian, permainan ini akan dilelang di akhir acara.

4.2.4 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak permainan papan ini sebagai contoh adalah sebagai berikut :

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak permainan ini adalah :

- Biaya cetak : @102.000,-

- Jika permainan yang akan dicetak sebanyak 5 pcs,

Maka $Rp\ 105.000,- \times 5\ pcs = Rp\ 525.000,-$

- Biaya kreatif desain Rp 30.000,-/jam, dimana 8 jam kerja sehari, desain selesai dalam waktu 8 hari, jadi biaya kreatif desain Rp 1.920.000,-

Jadi total biaya yang dikeluarkan untuk mencetak permainan setelah ditambah biaya kreatif desain adalah = Rp 2.445.000,-

(Harga cetak berdasarkan Percetakan Sinar)

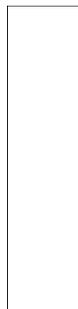
4.3 Pembatas Buku

Markah buku atau pembatas buku adalah suatu markah yang diberikan untuk menandai lokasi pada suatu karya cetak. Jenis pembatas buku yang sering digunakan biasanya berupa secarik kertas atau seuntai tali yang digunakan untuk membatasi buku. Banyak pembatas buku yang dapat dijepitkan pada halaman buku untuk mempermudah pembacaan (https://id.wikipedia.org/wiki/Markah_buku diakses 11 Januari 2016).

4.3.1 Unsur-Unsur Visual Desain

1. Bentuk fisik

Bentuk dari pembatas buku ini adalah persegi panjang berukuran 18 cm x 4 cm.



Gambar 4.5 Bentuk Fisik Pembatas Buku
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2016)

2. Ilustrasi

Dalam pembatas buku menggunakan ilustrasi I Gajah dengan ekspresinya yang jahat dan galak. Tokoh I Belibis, I Guak, I Belatuk, I Godogan, dengan ekspresinya yang ketakutan bersembunyi di dalam rerumputan. Ilustrasi ini menunjukkan hewan-hewan kecil bersembunyi ketakutan dengan keberadaan I Gajah. Didukung dengan ilustrasi rerumputan dan batang pohon yang telah koyak yang menunjukkan bahwa hutan dirusak oleh I Gajah.

3. Teks

Terdapat teks “Katuturan Satua TANTRI Gajah Nyapa Kadi Aku”, dan teks dalam bahasa Bali “*Laksana Nyapa Kadi Aku boya ja parisolah Dharma*” yang merupakan kalimat pesan moral.

4. Huruf/Typografi

Huruf yang digunakan adalah jenis *Sans Serif* yaitu **cuddlebugs** dan **Zipadeedoodah**. Pemilihan jenis huruf ini disesuaikan dengan gaya visual dan konsep, juga disesuaikan dengan target *audience*, dan tetap terlihat jelas dan mudah dibaca.

5. Warna

Warna yang digunakan pada pembatas buku adalah warna-warna cerah yang dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat mendukung gaya visual kartun. Warna-warna tersebut terdapat beberapa kombinasi warna seperti, analog, monokromatik dan akromatik yang ditampilkan pada ilustrasi dan teks. Kombinasi warna analog ditampilkan pada teks judul, kombinasi monokromatik ditampilkan dari beberapa ilustrasi tokoh dan rerumputan, dan akromatik ditampilkan pada ilustrasi tokoh I Gajah.

6. Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan pembatas buku ini adalah *Art Paper* 210 gsm yang dilaminasi *doff*.

7. Teknik cetak

Teknik cetak untuk mencetak pembatas buku ini adalah teknik *digital printing*.

4.3.2 Kreatif Desain

Pada proses kreatif desain, diawali dengan pembuatan beberapa sketsa dan pemilihan kalimat pesan moral, kemudian dibuat secara digital untuk penyempurnaan desain menggunakan software Adobe Photoshop CS3 yang di dalamnya terdapat ilustrasi, teks, tipografi dan warna yang layoutnya di atur sedemikian rupa sehingga didapatkan 3 alternatif desain. Selanjutnya akan dipilih satu buah desain terpilih dengan pertimbangan unsur-unsur desain dan bobot penilaian desain sebagai acuan desain terpilih. Desain pembatas buku ini dipilih setelah melewati proses kreatif desain, komposisinya dianggap lebih menarik dan desain ini dianggap dapat mewakili gaya visual kartun dengan konsep *Fun and Moral*.

4.3.3 Tampilan Desain

Dari hasil alternatif desain, dapat ditampilkan desain terpilih sebagai berikut.



Gambar 4.6 Tampilan Desain Pembatas Buku
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2015-2016)

Penyebaran pembatas buku ini adalah digunakan pada saat adanya *event* seperti mendongeng dan lomba-lomba yang khusus mengangkat tema cerita Tantri atau pada saat adanya *event* Pesta Kesenian Bali dibuatkan acara yang khusus mengangkat cerita Tantri dengan anak-anak sebagai pesertanya. Pembatas buku ini sebagai bonus dalam buku.

4.3.4 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak pembatas buku ini sebagai contoh adalah sebagai berikut :

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak pembatas buku adalah :

- Biaya cetak : A3 = Rp 10.000,-

terdapat 12 lembar pembatas buku, jadi @Rp 833,-

- Jika pembatas buku yang akan dicetak sebanyak 5 lembar A3,
(mendapat 60 pcs pembatas buku),

Maka $Rp\ 10.000,- \times 5\ lbr = Rp\ 50.000,-$

- Biaya kreatif desain Rp 30.000,-/jam, dimana 8 jam kerja sehari, desain selesai dalam waktu 3 hari, jadi biaya kreatif desain Rp 720.000,-

Jadi total biaya yang dikeluarkan untuk mencetak buku setelah ditambah biaya kreatif desain adalah = Rp 770.000,-

(Harga cetak berdasarkan Percetakan Niti Mandala)

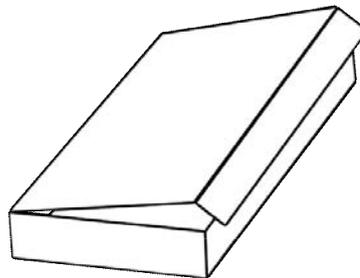
4.4 *Packaging* (Kemasan)

Berfungsi sebagai pengaman/pelindung dan sebagai daya tarik suatu produk (Pujiriyanto, 2005:18). *Packaging* ini digunakan untuk membungkus permainan papan dan sekaligus dapat menjadi daya tarik.

4.4.1 Unsur-Unsur Visual Desain

1. Bentuk fisik

Bentuk dari *packaging* ini adalah balok berukuran 32 cm x 23 cm x 4 cm.



Gambar 4.7 Bentuk Fisik *Packaging*
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2016)

2. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada *packaging* ini adalah ilustrasi adegan cerita “Gajah Nyapa Kadi Aku” yaitu berupa seekor gajah yang sedang memporak-porandakan hutan sehingga pepohonan tumbang dan hewan-hewan yang lebih kecil dari gajah tersebut berlari ketakutan. Menampilkan ilustrasi Ni Siung yang sedang bersedih dengan keadaan telur-telurnya yang telah pecah. Ilustrasi logo ISI Denpasar dan Dinas Kebudayaan yang menunjukkan bahwa adanya kerjasama dari kedua lembaga tersebut dalam penyusunan media ini.

3. Teks

Terdapat teks “Katuturan Satua TANTRI Gajah Nyapa Kadi Aku” sebagai judul. Teks “Permainan ini merupakan permainan papan yang bercerita. Cerita yang diangkat adalah salah satu penggalan dari cerita Tantri, yaitu kisah gajah yang sok kuasa atau yang dikenal dengan judul "Gajah Nyapa Kadi Aku". Tujuan permainan ini adalah menjadi pemain pertama yang mencapai petak terakhir dengan bergerak dari satu petak ke petak yang lain. Permainan ini berisi misi yang harus dilewati pemain, yaitu mengalahkan si Gajah yang arogan. Dalam permainan ini anak-anak diajak berperan menjadi salah satu tokoh yang ada dalam cerita tersebut” untuk menjelaskan jenis permainan secara singkat. “PERMAINAN PAPAN” untuk menunjukkan jenis produk. Teks “PEMERINTAH PROVINSI BALI DINAS KEBUDAYAAN”, “INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR” menunjukkan bahwa adanya kerjasama dari kedua lembaga tersebut dalam penyusunan permainan ini.

4. Huruf/Typografi

Huruf yang digunakan adalah jenis Sans Serif yaitu **cuddlebugs, apple casual** dan **kbZipadecoodah**. Pemilihan jenis huruf ini disesuaikan dengan gaya visual dan konsep, juga disesuaikan dengan target *audience*, dan tetap terlihat jelas dan mudah dibaca.

5. Warna

Warna yang digunakan pada *packaging* adalah warna-warna cerah yang dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat mendukung gaya visual kartun. Warna-warna tersebut terdapat beberapa kombinasi warna seperti, analog, monokromatik dan akromatik yang ditampilkan pada ilustrasi dan teks. Kombinasi warna analog ditampilkan pada teks judul, kombinasi monokromatik ditampilkan dari beberapa ilustrasi tokoh dan rerumputan, dan akromatik ditampilkan pada ilustrasi tokoh I Gajah, I Goak, dan I Belatuk.

6. Bahan

Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan *packaging* ini adalah MDF 3mm dan 6mm dilapisi coated *paper*

7. Teknik cetak

Teknik cetak untuk mencetak *packaging* ini adalah teknik *digital printing*.

4.4.2 Kreatif Desain

Pada proses kreatif desain, diawali dengan pembuatan beberapa sketsa dan pola *packaging*, kemudian disempurnakan secara digital menggunakan software Adobe Photoshop CS3 yang didalamnya terdapat ilustrasi, teks, tipografi dan warna yang layoutnya diatur sedemikian rupa sehingga didapat 3 desain alternatif. Selanjutnya akan dipilih satu buah desain terpilih dengan pertimbangan unsur-unsur desain dan bobot penilaian desain sebagai acuan desain terpilih. Desain *packaging* ini dipilih setelah melewati proses kreatif desain, komposisinya dianggap lebih menarik dan desain ini dianggap dapat mewakili gaya visual kartun dengan konsep *Fun and Moral*.

4.4.3 Tampilan Desain

Dari hasil alternatif desain, dapat ditampilkan desain terpilih sebagai berikut.



Gambar 4.8 Tampilan Desain *Packaging*
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2015-2016)

Penyebaran *packaging* ini adalah digunakan pada saat adanya *event* seperti mendongeng dan lomba-lomba yang khusus mengangkat tema cerita Tantri atau pada saat adanya *event* Pesta Kesenian Bali dibuatkannya acara yang khusus mengangkat cerita Tantri dengan anak-anak sebagai pesertanya. *Packaging* ini digunakan untuk membungkus paket permainan papan.

4.4.4 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak *packaging* ini sebagai contoh adalah sebagai berikut :

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak *packaging* adalah :

- Biaya cetak : @ Rp 313.500,-
 - Jika *packaging* yang akan dicetak sebanyak 5 pcs,
Maka $Rp\ 313.500,- \times 5\ pcs = Rp\ 1.567.500,-$
 - Biaya kreatif desain Rp 30.000,-/jam, dimana 8 jam kerja sehari, desain selesai dalam waktu 5 hari, jadi biaya kreatif desain Rp 1.200.000,-
- Jadi total biaya yang dikeluarkan untuk mencetak buku setelah ditambah biaya kreatif desain adalah = Rp 2.767.500,-

(Harga cetak berdasarkan Percetakan Niti Mandala)

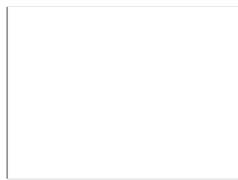
4.5 Puzzle

Puzzle adalah jenis permainan potongan-potongan gambar atau benda tiga dimensi yang utuh (ejournal.unesa.ac.id/article/5325/18/article.pdf diakses 17 Januari 2016).

4.5.1 Unsur-Unsur Visual Desain

1. Bentuk fisik

Bentuk dari *puzzle* ini adalah persegi panjang berukuran 29,7 cm x 21 cm.



Gambar 4.9 Bentuk Fisik Puzzle
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2016)

2. Ilustrasi

Dalam *puzzle* ini menggunakan ilustrasi I Gajah yang sedang berperilaku arogan dengan ekspresinya yang jahat dan galak. I Belatuk, I Godogan, dan Siung menghindari I Gajah dengan ekspresi ketakutan. Ilustrasi ini menunjukkan hewan-hewan kecil ketakutan dengan keberadaan I Gajah. Didukung dengan ilustrasi rerumputan dan batang pohon yang telah tumbang yang menunjukkan bahwa hutan dirusak oleh I Gajah.

3. Teks

Terdapat teks “Katuturan Satua TANTRI Gajah Nyapa Kadi Aku” sebagai judul dari ilustrasi yang ditampilkan.

4. Huruf/Typografi

Huruf yang digunakan adalah jenis Sans Serif yaitu *cuddlebugs* dan *Zipadoodah*. Pemilihan jenis huruf ini disesuaikan dengan gaya visual dan konsep, juga disesuaikan dengan target *audience*, dan tetap terlihat jelas dan mudah dibaca

5. Warna

Warna yang digunakan pada *puzzle* adalah warna-warna cerah yang dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat mendukung gaya visual kartun.

Warna-warna tersebut terdapat beberapa kombinasi warna seperti, analog, monokromatik dan akromatik yang ditampilkan pada ilustrasi dan teks. Kombinasi warna analog ditampilkan pada teks judul, kombinasi monokromatik ditampilkan dari beberapa ilustrasi tokoh dan latar rerumputan, dan akromatik ditampilkan pada ilustrasi tokoh I Gajah, I Goak, dan I Belatuk.

6. Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan *puzzle* ini adalah MDF 3mm dan stiker vinyl.

7. Teknik cetak

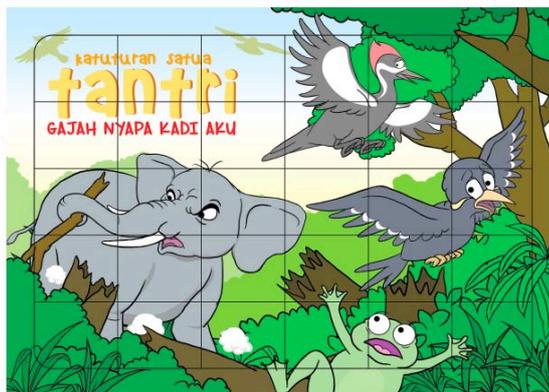
Teknik cetak untuk mencetak stiker pada *puzzle* ini adalah teknik *digital printing*.

4.5.2 Kreatif Desain

Pada proses kreatif desain, diawali dengan pembuatan beberapa sketsa dan pola *puzzle*, kemudian sketsa dibuat secara digital menggunakan software Adobe Photoshop CS3 untuk membuat 3 desain alternatif. Terdapat ilustrasi, teks, tipografi dan warna yang diatur layoutnya. Selanjutnya akan dipilih satu buah desain terpilih dengan pertimbangan unsur-unsur desain dan bobot penilaian desain sebagai acuan desain terpilih. Desain *puzzle* ini dipilih setelah melewati proses kreatif desain, komposisinya dianggap lebih menarik dan desain ini dianggap dapat mewakili gaya visual kartun dengan konsep *Fun and Moral*.

4.5.3 Tampilan Desain

Dari hasil alternatif desain, dapat ditampilkan desain terpilih sebagai berikut.



Gambar 4.10 Tampilan Desain *Puzzle*
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2015-2016)

Penyebaran *puzzle* ini adalah digunakan pada saat adanya *event* seperti mendongeng dan lomba-lomba yang khusus mengangkat tema cerita Tantri atau pada saat adanya *event* Pesta Kesenian Bali dibuatkan acara yang khusus mengangkat cerita Tantri dengan anak-anak sebagai pesertanya. *Puzzle* ini digunakan sebagai hadiah kuis dan lomba pada *event* tersebut. Pola *puzzle* dibuat kotak-kotak agar memiliki tantangan tersendiri dalam penyusunannya.

4.5.4 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak *puzzle* ini sebagai contoh adalah sebagai berikut :

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak *puzzle* adalah :

- Biaya MDF : @Rp 15.000/A3 = @Rp 7.500,-/A4

- Biaya cetak: @ Rp 10.000,-

- Jika *puzzle* yang akan dibuat sebanyak 5 pcs,

Maka, cetak = Rp 10.000,- x 5 pcs = Rp 50.000,-

MDF = Rp 7.500,- x 5 pcs = Rp 37.500,-

- Biaya kreatif desain Rp 30.000,-/jam, dimana 8 jam kerja sehari, desain selesai dalam waktu 3 hari, jadi biaya kreatif desain Rp 720.000,-

Jadi total biaya yang dikeluarkan untuk membuat *puzzle* setelah ditambah biaya kreatif desain adalah = Rp 807.500,-

(Harga cetak berdasarkan Percetakan Eka Print)

4.6 T-Shirt

T-Shirt atau kaos adalah media komunikasi grafis yang dicetak di atas kain katun atau TC (Pujiriyanto, 2005:28). Dapat dipakai sehari-hari sekaligus sebagai media untuk memperkenalkan cerita Tantri kepada masyarakat.

4.6.1 Unsur-Unsur Visual Desain

1. Bentuk fisik

Bentuk dari t-shirt ini adalah *Small, Medium, Large, Xtra Large* dengan kerah O. Ukuran desain bagian depan 30 cm x 23 cm dan bagian belakang 15 cm x 9 cm.



Gambar 4.11 Bentuk Fisik T-Shirt
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2016)

2. Ilustrasi

Dalam t-shirt menggunakan ilustrasi I Gajah dengan ekspresinya yang jahat dan galak, I Belibis, I Guak, I Belatuk, I Godogan, dengan ekspresi ketakutan. Ilustrasi ini menunjukkan hewan-hewan kecil bersembunyi ketakutan dengan keberadaan I Gajah. Didukung dengan ilustrasi rerumputan dan batang pohon yang telah koyak yang menunjukkan bahwa hutan dirusak oleh I Gajah.

3. Teks

Terdapat teks “Katuturan Satua TANTRI Gajah Nyapa Kadi Aku”, dan teks dalam bahasa Bali “*Sing patut nggangguang keneh padidi Manyama braya ane mautama*” yang merupakan kalimat pesan moral.

4. Huruf/Typografi

Huruf yang digunakan adalah jenis Sans Serif yaitu **cuddlebugs** dan **kbZipadedoodah**. Pemilihan jenis huruf ini disesuaikan dengan gaya

visual dan konsep, juga disesuaikan dengan target *audience*, dan tetap terlihat jelas dan mudah dibaca.

5. Warna

Warna yang digunakan pada t-shirt adalah warna-warna cerah yang dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat mendukung gaya visual kartun. Warna-warna tersebut terdapat beberapa kombinasi warna seperti, analog, monokromatik dan akromatik yang ditampilkan pada ilustrasi dan teks. Warna yang digunakan adalah berbagai macam warna sesuai dengan ilustrasi. Kombinasi warna analog ditampilkan pada teks yaitu merah, oranye, dan kuning dan monokromatik ditampilkan dari ilustrasi latar dan rerumputan seperti hijau tua, hijau muda, dan coklat tua, coklat muda pada batang pohon.

6. Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan t-shirt ini adalah *cotton combed 32s*

7. Teknik cetak

Teknik cetak untuk mencetak t-shirt ini adalah teknik *digital printing*.

4.6.2 Kreatif Desain

Pada proses kreatif desain, diawali dengan pembuatan beberapa sketsa bagian depan dan belakang T-Shirt, kemudian disempurnakan secara digital menggunakan software Adobe Photoshop CS3 untuk membuat 3 desain alternatif. Dalam desain terdapat ilustrasi, teks, tipografi dan warna yang disesuaikan layoutnya. Selanjutnya akan dipilih satu buah desain terpilih dengan pertimbangan unsur-unsur desain dan bobot penilaian desain sebagai acuan desain terpilih. Desain t-shirt ini dipilih setelah melewati proses kreatif desain, komposisinya dianggap lebih menarik dan desain ini dianggap dapat mewakili gaya visual kartun dengan konsep *Fun and Moral*.

4.3.3 Tampilan Desain

Dari hasil alternatif desain, dapat ditampilkan desain terpilih sebagai berikut.



Gambar 4.12 Tampilan Desain T-Shirt
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2015-2016)

Penyebaran t-shirt ini adalah digunakan pada saat adanya *event* seperti mendongeng dan lomba-lomba yang khusus mengangkat tema cerita Tantri atau pada saat adanya *event* Pesta Kesenian Bali dibuatkan acara yang khusus mengangkat cerita Tantri dengan anak-anak sebagai pesertanya. T-shirt ini dibagikan pada peserta *event* dan sebagai hadiah kuis atau lomba pada *event* tersebut.

4.6.4 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak t-shirt ini sebagai contoh adalah sebagai berikut :

Biaya yang dibutuhkan untuk membuat t-shirt adalah :

- Biaya cetak : @ Rp 70.000,-
- Jika t-shirt yang akan dicetak sebanyak 5 pcs,
Maka $Rp\ 70.000,- \times 5\ pcs = Rp\ 350.000,-$
- Biaya kreatif desain Rp 30.000,-/jam, dimana 8 jam kerja sehari, desain selesai dalam waktu 4 hari, jadi biaya kreatif desain Rp 960.000,-

Jadi total biaya yang dikeluarkan untuk mencetak t-shirt setelah ditambah biaya kreatif desain adalah = Rp 1.310.000,-

(Harga cetak berdasarkan Kaos sukasuka)

4.7 Tote Bag

Totebag termasuk dalam kategori tas jinjing. Ia bisa digunakan untuk membawa buku, kosmetik, peralatan maupun penggunaan lain. Secara praktis dapat dikatakan, tote bag bisa digunakan untuk membawa apa saja. Karena sering digunakan untuk beragam keperluan (<http://taskanvasunik.com/blog/apa-itu-tote-bag/> diakses 15 Oktober 2015).

4.7.1 Unsur-Unsur Visual Desain

1. Bentuk fisik

Bentuk dari tote *bag* ini adalah 40 cm x 35 cm



Gambar 4.13 Bentuk Fisik *Tote Bag*
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2016)

2. Ilustrasi

Dalam tote *bag* ini menggunakan ilustrasi I Gajah dengan ekspresinya yang jahat dan galak, I Belibis, I Guak, I Belatuk, I Godogan, dengan ekspresi ketakutan betsembunyi didalam semak-semak. Ilustrasi ini menunjukkan hewan-hewan kecil bersembunyi ketakutan dengan keberadaan I Gajah. Didukung dengan ilustrasi rerumputan dan batang pohon yang telah koyak yang menunjukkan bahwa hutan dirusak oleh I Gajah.

3. Teks

Terdapat teks “Katuturan Satua TANTRI Gajah Nyapa Kadi Aku”, dan teks dalam bahasa Bali “*Tusing dadi sombong teken awake sugih, bagus, dueg apa buin siteng*” yang merupakan kalimat pesan moral.

4. Huruf/Typografi

Huruf yang digunakan adalah jenis Sans Serif yaitu **cuddlebugs** dan **Zipadeedoodah**. Pemilihan jenis huruf ini disesuaikan dengan gaya visual dan konsep, juga disesuaikan dengan target *audience*, dan tetap terlihat jelas dan mudah dibaca.

5. Warna

Warna yang digunakan pada *tote bag* adalah warna-warna cerah yang dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat mendukung gaya visual kartun. Warna-warna tersebut terdapat beberapa kombinasi warna seperti, analog, monokromatik dan akromatik yang ditampilkan pada ilustrasi dan teks. Kombinasi warna analog ditampilkan pada teks judul, kombinasi monokromatik ditampilkan dari beberapa ilustrasi tokoh dan rerumputan, dan akromatik ditampilkan pada ilustrasi tokoh I Gajah

6. Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan *tote bag* ini adalah kain blacu

7. Teknik cetak

Teknik cetak untuk mencetak *tote bag* ini adalah teknik *digital printing*.

4.7.2 Kreatif Desain

Pada proses kreatif desain, diawali dengan pembuatan beberapa sketsa untuk desain *tote bag* yaitu menampilkan adegan dalam cerita dan menentukan kalimat pesan moral, kemudian dibuat secara digital menggunakan software Adobe Photoshop CS3 yang berisi ilustrasi, teks, tipografi dan warna kemudian layoutnya diatur sedemikian rupa sehingga didapatkan 3 desain alternatif. Selanjutnya akan dipilih satu buah desain terpilih dengan pertimbangan unsur-unsur desain dan bobot penilaian desain sebagai acuan desain terpilih. Desain *tote bag* ini dipilih setelah melewati

proses kreatif desain, komposisinya dianggap lebih menarik dan desain ini dianggap dapat mewakili gaya visual kartun dengan konsep *Fun and Moral*.

4.7.3 Tampilan Desain

Dari hasil alternatif desain, dapat ditampilkan desain terpilih sebagai berikut.



Gambar 4.14 Tampilan Desain Tote Bag
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2015-2016)

Penyebaran tote bag ini adalah digunakan pada saat adanya *event* seperti mendongeng dan lomba-lomba yang khusus mengangkat tema cerita Tantri atau pada saat adanya *event* Pesta Kesenian Bali dibuatkan acara yang khusus mengangkat cerita Tantri dengan anak-anak sebagai pesertanya. Tote bag ini digunakan sebagai *merchandise*, hadiah kuis dan lomba pada *event* tersebut.

4.7.4 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak tote bag ini sebagai contoh adalah sebagai berikut :

Biaya yang dibutuhkan untuk membuat tote bag adalah :

- Biaya jahit : @ Rp 10.000,-
- Biaya cetak : @ Rp 47.000,-

Jadi, biaya jahit ditambah cetak : @Rp 57.000 ,-

- Jika tote *bag* yang akan dicetak sebanyak 5 pcs,
Maka $\text{Rp } 57.000,- \times 5 \text{ pcs} = \text{Rp } 285.000,-$
 - Biaya kreatif desain $\text{Rp } 30.000,-/\text{jam}$, dimana 8 jam kerja sehari, desain selesai dalam waktu 4 hari, jadi biaya kreatif desain $\text{Rp } 960.000,-$
- Jadi total biaya yang dikeluarkan untuk mencetak tote *bag* setelah ditambah biaya kreatif desain adalah = $\text{Rp } 1.245.000,-$
(Harga cetak berdasarkan Kaos sukasuka)

4.8 Poster

Poster merupakan media grafis yang memuat unsur teks dan gambar/ilustrasi yang dipasang atau ditempel pada dinding (Pujiriyanto, 205:16). Poster dapat memuat informasi secara singkat, sederhana, dan jelas. Poster yang dirancang adalah poster suatu *event*. *Event* tersebut mengangkat tema cerita Tantri, yang rencananya diadakan setahun sekali disaat anak-anak libur sekolah. *Event* ini juga dapat mendukung penyebaran media agar lebih efektif dan pesan di dalamnya dapat tersampaikan dengan baik

4.8.1 Unsur-Unsur Visual Desain

1. Bentuk fisik

Bentuk dari poster ini adalah berukuran A3 (42 cm x 29,7 cm).



Gambar 4.15 Bentuk Fisik Poster
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2016)

2. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada poster ini adalah ilustrasi adegan cerita “Gajah Nyapa Kadi Aku” yaitu berupa seekor gajah yang sedang memporak-porandakan hutan sehingga pepohonan tumbang dan hewan-

hewan yang lebih kecil dari gajah tersebut berlari ketakutan. Ditambahkan ilustrasi ornamen sebagai pemanis dan penguat budaya Bali. Ilustrasi logo ISI Denpasar dan Dinas Kebudayaan yang menunjukkan bahwa adanya kerjasama dari kedua lembaga tersebut dalam *event* ini.

3. Teks

Dalam poster ini, pada *headline* terdapat teks “Mendongeng& Bermain Bersama Katuturan Satua TANTRI”. Teks “Bagi kamu yang umurnya 5-11 tahun, daftarkan diri kamu segera!” sebagai *subheadline*. Teks “Sabtu, 09 JULI 2016, (jam 08.30 WITA), umur 5-8 tahun, Mendongeng bersama, Bermain Board Game “Gajah Nyapa Kadi Aku”, Minggu, 10 JULI 2016, umur 9-11 tahun, Lomba Teater dengan tema “Satua Tantri”, Lokasi : Lapangan Niti Mandala Renon, info dan pendaftaran : Dinas Kebudayaan Provinsi Bali” sebagai *body copy*. Pada *closing word* terdapat teks “Dapatkan Hadiah & Merchandise menarik” dan teks “Cintai Cerita Tantri Yuk! Kisah-kisanya Seru dan menarik lho!” merupakan kalimat persuasif untuk mengajak *audiens* untuk menyukai cerita Tantri. Terdapat teks “Ayo Ikuti !” sebagai *splash*. Dan teks keterangan logo “PEMERINTAH PROVINSI BALI DINAS KEBUDAYAAN” dan teks “INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR”.

4. Huruf/Typografi

Huruf yang digunakan adalah jenis Sans Serif yaitu *cuddlebugs* dan *Zipadoodah*. Pemilihan jenis huruf ini disesuaikan dengan gaya visual dan konsep, juga disesuaikan dengan target *audience*, dan tetap terlihat jelas dan mudah dibaca.

5. Warna

Warna yang digunakan pada poster adalah warna-warna cerah yang dapat menarik perhatian masyarakat baik anak-anak maupun orang dewasa dan dapat mendukung gaya visual kartun. Warna-warna tersebut terdapat beberapa kombinasi warna seperti, analog, monokromatik dan akromatik yang ditampilkan pada ilustrasi dan beberapa teks. Kombinasi warna analog ditampilkan pada teks judul, kombinasi monokromatik ditampilkan

dari beberapa ilustrasi tokoh dan rerumputan, dan akromatik ditampilkan pada ilustrasi tokoh I Gajah, I Goak, dan I Belatuk. Pada *background* menggunakan warna yang dapat mewakili langit yaitu biru dan kuning.

6. Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan poster ini adalah *Art Paper* 210 gsm.

7. Teknik cetak

Teknik cetak untuk mencetak poster ini adalah teknik *digital printing*.

4.8.2 Kreatif Desain

Pada proses kreatif desain, diawali dengan penentuan isi dari poster yaitu berupa perancangan *event*. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan beberapa sketsa dan informasinya, kemudian dibuat secara digital menggunakan software Adobe Photoshop CS3 untuk membuat 3 desain alternatif. Di dalamnya terdapat ilustrasi, teks, tipografi dan warna yang diatur layoutnya. Selanjutnya akan dipilih satu buah desain terpilih dengan pertimbangan unsur-unsur desain dan bobot penilaian desain sebagai acuan desain terpilih. Desain poster ini dipilih setelah melewati proses kreatif desain, komposisinya dianggap lebih menarik dan desain ini dianggap dapat mewakili gaya visual kartun dengan konsep *Fun and Moral*.

4.8.3 Tampilan Desain

Dari hasil alternatif desain, dapat ditampilkan desain terpilih sebagai berikut.



Gambar 4.16 Tampilan Desain Poster
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2015-2016)

Poster ini digunakan pada saat akan diselenggarakannya *event* seperti mendongeng dan lomba-lomba yang khusus mengangkat tema cerita Tantri dengan anak-anak sebagai pesertanya. Penyebarannya yaitu di tempel pada mading sekolah-sekolah dasar, agar dapat dilihat oleh siswa-siswanya dan orang tua nya.

4.8.4 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak poster ini sebagai contoh adalah sebagai berikut :

Biaya yang dibutuhkan unuk membuat poster adalah :

- Biaya cetak : @ Rp 5.000,-

- Jika poster yang akan dicetak sebanyak 5 lbr,

Maka $Rp\ 5.000,- \times 5\ lbr = Rp\ 25.000,-$

- Biaya kreatif desain Rp 30.000,-/jam, dimana 8 jam kerja sehari, desain selesai dalam waktu 3 hari, jadi biaya kreatif desain Rp 720.000,-

Jadi total biaya yang dikeluarkan untuk mencetak tote *bag* setelah ditambah biaya kreatif desain adalah = Rp 745.000,-

(Harga cetak berdasarkan Percetakan Niti Mandala)

4.9 X-Banner

X-Banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga banner bisa berdiri sendiri (<http://sniperdigital.blogspot.co.id/2012/02/x-banner.html> diakses 15 Oktober 2015). Memuat informasi secara singkat dan jelas dengan ukuran yang besar memudahkan audiens membaca dari jauh. X-Banner ini akan dipasang pada tempat dimana *event* berlangsung.

4.9.1 Unsur-Unsur Visual Desain

1. Bentuk Fisik

Bentuk dari X-Banner ini adalah persegi panjang berukuran 160 cm x 60 cm.



Gambar 4.17 Bentuk Fisik X-Banner
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2016)

2. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada x-banner ini adalah ilustrasi adegan cerita “Gajah Nyapa Kadi Aku” yaitu berupa seekor gajah yang sedang memporak-porandakan hutan sehingga pepohonan tumbang dan hewan-hewan yang lebih kecil dari gajah tersebut berlari ketakutan. Ditambahkan ilustrasi ornamen sebagai pemanis dan penguat budaya Bali. Ilustrasi logo ISI Denpasar dan Dinas Kebudayaan yang menunjukkan bahwa adanya kerjasama dari kedua lembaga tersebut dalam *event* ini.

3. Teks

Dalam x-banner ini, terdapat teks “Mendongeng & Bermain Bersama Katuturan Satua TANTRI” sebagai *headline*. Teks “Sabtu, 09 JULI 2016, (jam 08.30 WITA), Mendongeng bersama, Bermain Board Game “Gajah

Nyapa Kadi Aku”, Minggu, 10 JULI 2016, Lomba Teater dengan tema “Satua Tantri”, Dapatkan merchandise menarik selama kegiatan berlangsung” sebagai *body copy*. Teks “Cintai Cerita Tantri Yuk! Kisah-kisahanya Seru dan menarik lho!” merupakan kalimat persuasif untuk mengajak *audiens* untuk menyukai cerita Tantri. Terdapat teks “Cerita Tantri, Kisah-Kisah Fabel mencerminkan sifat-sifat manusia & mengandung nilai kehidupan, Cerita yang Baik adalah yang memiliki Nilai Moralitas” sebagai kalimat informasi sekaligus bersifat persuasif. Dan teks keterangan logo “PEMERINTAH PROVINSI BALI DINAS KEBUDAYAAN” dan teks “INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR”.

4. Huruf/Typografi

Huruf yang digunakan adalah jenis Sans Serif yaitu *cuddlebugs* dan *Zipadecodah*. Pemilihan jenis huruf ini disesuaikan dengan gaya visual dan konsep, juga disesuaikan dengan target *audience*, dan tetap terlihat jelas dan mudah dibaca.

5. Warna

Warna yang digunakan pada x-banner adalah warna-warna cerah yang dapat menarik perhatian masyarakat baik anak-anak maupun orang dewasa dan dapat mendukung gaya visual kartun. Warna-warna tersebut terdapat beberapa kombinasi warna seperti, analog, monokromatik dan akromatik yang ditampilkan pada ilustrasi dan beberapa teks. Kombinasi warna analog ditampilkan pada teks judul, kombinasi monokromatik ditampilkan dari beberapa ilustrasi tokoh dan rerumputan, dan akromatik ditampilkan pada ilustrasi tokoh I Gajah, I Goak, dan I Belatuk. Pada *background* menggunakan warna yang dapat mewakili langit yaitu biru dan kuning.

6. Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan x-banner ini adalah *Front lite Highres* 380 gr.

7. Teknik cetak

Teknik cetak untuk mencetak poster ini adalah teknik *digital printing*.

4.9.2 Kreatif Desain

sama halnya dengan poster, pada proses kreatif desain, diawali dengan penentuan isi x-banner dan pembuatan beberapa sketsa, yang kemudian dibuat secara digital menggunakan software Adobe Photoshop CS3 untuk membuat 3 desain alternatif. Dalam desain terdapat ilustrasi, teks, tipografi dan warna yang layoutnya diatur sedemikian rupa. Selanjutnya akan dipilih satu buah desain terpilih dengan pertimbangan unsur-unsur desain dan bobot penilaian desain sebagai acuan desain terpilih. Desain x-banner ini dipilih setelah melewati proses kreatif desain, komposisinya dianggap lebih menarik dan desain ini dianggap dapat mewakili gaya visual kartun dengan konsep *Fun and Moral*.

4.9.3 Tampilan Desain

Dari hasil alternatif desain, dapat ditampilkan desain terpilih sebagai berikut.



Gambar 4.18 Tampilan Desain X-Banner
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2015-2016)

4.9.4 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak x-banner ini sebagai contoh adalah sebagai berikut :

Biaya yang dibutuhkan untuk membuat x-banner adalah :

- Biaya cetak : @ Rp 65.000,-

- Jika x-banner yang akan dicetak sebanyak 3 pcs,

Maka $Rp\ 65.000,- \times 3\ pcs = Rp\ 195.000,-$

- Biaya kreatif desain Rp 30.000,-/jam, dimana 8 jam kerja sehari, desain selesai dalam waktu 3 hari, jadi biaya kreatif desain Rp 720.000,-

Jadi total biaya yang dikeluarkan untuk mencetak tote *bag* setelah ditambah biaya kreatif desain adalah = Rp 915.000,-

(Harga cetak berdasarkan Percetakan Eka Print)

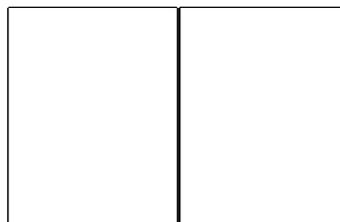
4.10 Katalog Karya

Katalog merupakan media komunikasi grafis berbentuk buku yang di dalamnya berisi aneka jenis produk, harga, formulasi dan cara penggunaannya (Pujiriyanto, 2005 :20). Katalog karya ini berisikan kumpulan desain media yang telah dibuat mahasiswa untuk tugas akhir.

4.10.1 Unsur-Unsur Visual Desain

1. Bentuk fisik

Bentuk dari Katalog Karya ini adalah persegi panjang berukuran A5 (14.8 cm x 21 cm), jika dibuka berukuran 29,7 cm x 21 cm.



Gambar 4.19 Bentuk Fisik Katalog Karya
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2016)

2. Ilustrasi

Dalam perancangan Katalog Karya ini, ilustrasi yang dipergunakan pada bagian depan dan belakang adalah ilustrasi tokoh pada cerita Tantri “Gajah

Nyapa Kadi Aku”. I Belibis, I Guak, I Belatuk, I Godogan, dengan ekspresi ketakutan betsembunyi didalam semak-semak. Ilustrasi ini menunjukkan hewan-hewan kecil bersembunyi ketakutan dengan keberadaan I Gajah dengan menampilkan siluet I Gajah. Ilustrasi ornamen Bali sebagai pemanis dan penguat budaya Bali dan logo ISI Denpasar diletakkan pada cover depan.

3. Teks

Dalam Katalog Karya ini terdapat teks “KATALOG KARYA TUGAS AKHIR”, “DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI “GAJAH NYAPA KADI AKU”, “ANAK AGUNG AYU DYAH ADNYASWARI 201106020 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL”, “FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN”. Pada cover belakang “Katalog karya ini berisi karya desain Tugas Akhir mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Denpasar, dengan mengangkat Cerita Tantri sebagai objek kasus. Salah satu kisah dalam Cerita Tantri yang diangkat, yaitu kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku” atau gajah yang sok kuasa. Media-media yang dirancang digunakan untuk memperkenalkan Cerita Tantri ini kepada anak-anak.”

4. Huruf/Typografi

Huruf yang digunakan adalah jenis Sans Serif yaitu *cuddlebugs* dan *Zipadoodooah*. Pemilihan jenis huruf ini disesuaikan dengan gaya visual dan konsep, juga disesuaikan dengan target *audience*, dan tetap terlihat jelas dan mudah dibaca.

5. Warna

Menggunakan warna kuning sebagai latar. Terdapat beberapa kombinasi warna seperti, analog, monokromatik dan akromatik yang ditampilkan pada ilustrasi dan beberapa teks. Kombinasi warna analog ditampilkan pada teks “Katuturan Satua Tantri”, kombinasi monokromatik ditampilkan dari beberapa ilustrasi tokoh dan rerumputan, dan akromatik ditampilkan pada ilustrasi tokoh I Goak, dan I Belatuk..

6. Bahan

Bahan mencetak Katalog Karya adalah kertas *Art paper* 210 gsm dan 150 gsm.

7. Teknik Cetak

Teknik cetak untuk mencetak desain pada Katalog Karya ini adalah teknik *digital printing*.

4.10.2 Kreatif Desain

Pada proses kreatif desain, diawali dengan pembuatan beberapa sketsa untuk cover dan isi katalog karya yang disesuaikan dengan cerita Tantri yang diangkat, kemudian dibuat secara digital menggunakan software Adobe Photoshop CS3 yang terdiri dari ilustrasi, teks, tipografi, dan warna dimana unsur-unsur tersebut diatur layutnya sedemikian rupa sehingga didapat 3 desain alternatif cover katalog. Selanjutnya akan dipilih satu buah desain terpilih dengan pertimbangan unsur-unsur desain dan bobot penilaian desain sebagai acuan desain terpilih. Desain katalog karya ini dipilih setelah melewati proses kreatif desain, komposisinya dianggap lebih menarik dan desain ini dianggap dapat mewakili gaya visual kartun dengan konsep *Fun and Moral*.

4.10.3 Tampilan Desain

Dari hasil alternatif desain, dapat ditampilkan desain terpilih sebagai berikut.



Gambar 4.20 Tampilan Desain Katalog Karya
(sumber : dokumen pribadi penulis, 2015-2016)

4.10.4 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya yang dibutuhkan untuk mencetak katalog ini sebagai contoh adalah sebagai berikut :

Biaya yang dibutuhkan untuk membuat katalog adalah :

- Biaya cetak : @ Rp 30.000,-

- Jika katalog yang akan dicetak sebanyak 5 pcs,

Maka $Rp\ 30.000,- \times 5\ pcs = Rp\ 150.000,-$

- Biaya kreatif desain Rp 30.000,-/jam, dimana 8 jam kerja sehari, desain selesai dalam waktu 5 hari, jadi biaya kreatif desain Rp 1.200.000,-

Jadi total biaya yang dikeluarkan untuk mencetak tote *bag* setelah ditambah biaya kreatif desain adalah = Rp 1.350.000,-

(Harga cetak berdasarkan Percetakan Eka Print)

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan pengamatan dan penelitian pada studi kasus “Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Untuk Memperkenalkan Cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali, maka berdasarkan uraian-uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media yang terpilih dalam perancangan sebagai upaya memperkenalkan cerita Tantri dengan salah satu kisahnya yaitu “Gajah Nyapa Kadi Aku” kepada anak-anak antara lain Paket Permainan yang terdiri dari buku cerita “Katuturan Satua Tantri Gajah Nyapa Kadi Aku” yang dilengkapi pembatas buku, permainan papan “Gajah Nyapa Kadi Aku”, dan *packaging*. Kemudian *puzzle*, *t-shirt*, *tote bag* sebagai *merchandise*. Poster dan x-banner sebagai media informasi dan persuasi. Agar media tersebut penyebarannya efektif dan pesan yang terdapat di dalamnya tersampaikan kepada *audience* khususnya anak-anak, maka dirancang suatu *event* yang secara khusus mengangkat cerita Tantri yang pesertanya adalah anak-anak.
2. Dalam perancangan media komunikasi visual untuk memperkenalkan cerita Tantri yang merupakan aset budaya ini, tentunya diperlukan sebuah konsep dasar perancangan yang digunakan sebagai landasan perancangan media komunikasi visual yang dapat memberikan informasi yang tepat dan efektif yang sekaligus mampu untuk mempengaruhi khalayak sasaran. Konsep yang digunakan dalam perancangan media ini adalah *Fun and Moral*. Melalui konsep *Fun and Moral* ini, diwujudkan suatu media yang inovatif dan efektif sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita Tantri dengan salah satu kisahnya yaitu “Gajah Nyapa Kadi Aku” kepada anak-anak.

5.2 Saran

Saran-saran penulis sebagai bahan pertimbangan setelah mengetahui dan melakukan studi penelitian ini, antara lain:

1. Proses perancangan media sangatlah penting selain sebagai media komunikasi tentunya dengan disiplin ilmu yang sesuai agar tujuan yang diharapkan akan tercapai. Dalam perancangan sangat diperlukan suatu perencanaan serta konsep yang terstruktur agar dapat menunjang keefektifan media.
2. Dalam pemilihan media komunikasi visual sebagai media untuk memperkenalkan dan menginformasikan suatu objek sebaiknya mengacu pada efektifitas media dalam menjangkau sasaran. Selain itu, perlu adanya suatu perancangan pada media agar tampilannya menarik, tepat dan tidak berlebihan.

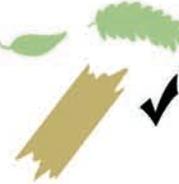
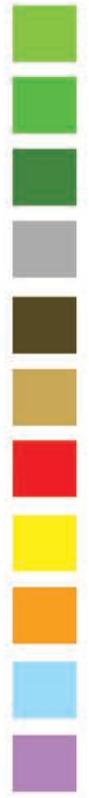
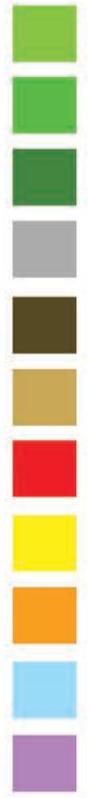
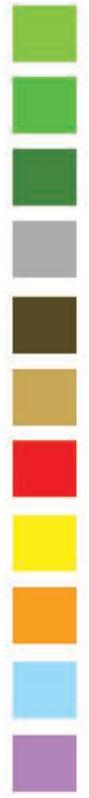
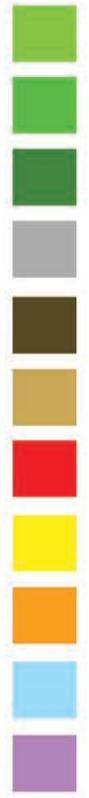
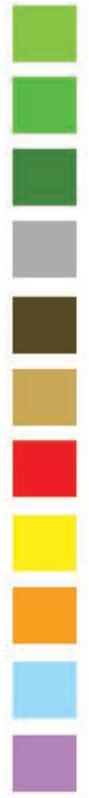
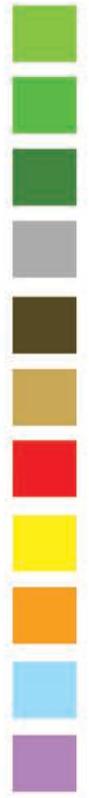
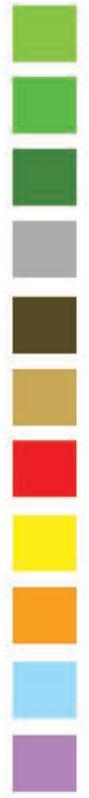
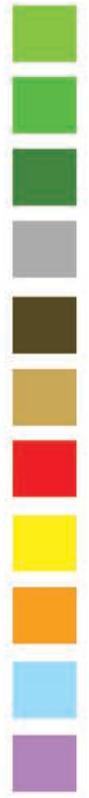
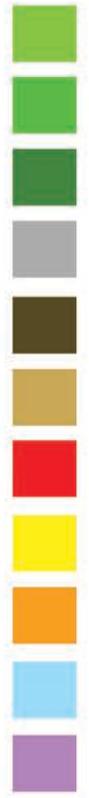
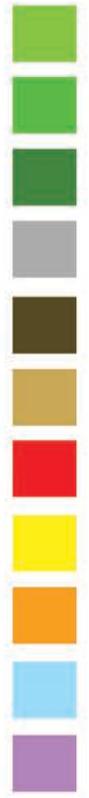
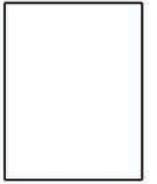
DAFTAR PUSTAKA

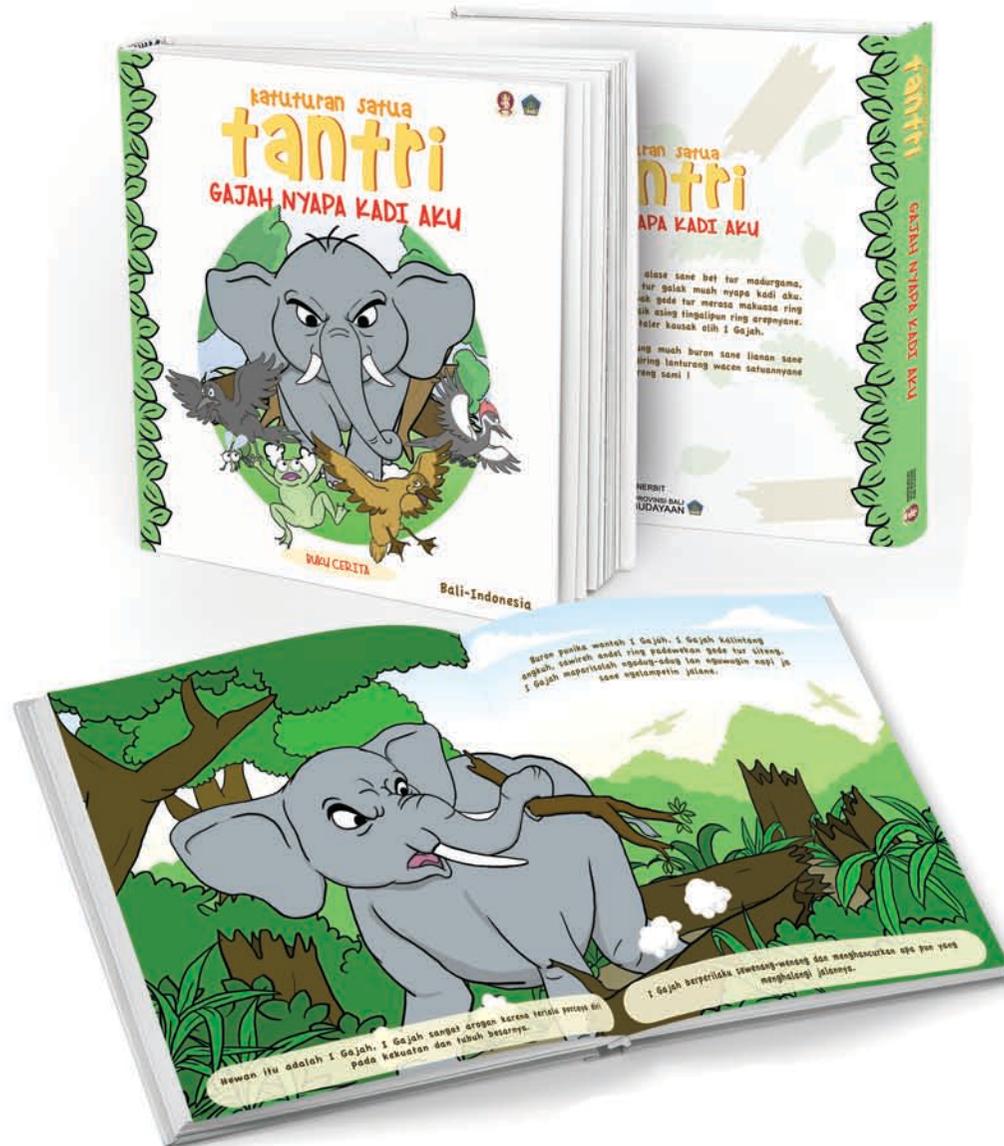
- Allen, K.Eileen. 2010. *Profil Perkembangan Anak*. Jakarta : PT Indeks
- Alwi, Hasan. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta : PT. Gramedia
- Anggraini, Lia dkk. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Hendratman, Hendi. 2014. *Computer Graphic Design*. Bandung : Penerbit Informatika
- Hidayat, Rahayu S. 2001. “Kartun Indonesia” dalam *Meretas Budaya: Bahasa, Semiotika, dan Budaya*. Yogyakarta : Yayasan Bintang Budaya
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Masri, Andry. 2010. *Strategi Visual – Bermain dengan Formalistik dan Semiotik untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- Rustan, Suriyanto. 2014. *Lay Out Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama
- Sangadji, Etta Mamang. 2010. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- Sarwono, Jonathan, Harry Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- Setiawan, Muhamad Nashir. 2002. *Menakar Panji Koming : Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro Pada Masa Reformasi 1998*. Jakarta : PT. Kompas Media Nusantara
- Soekanto, Revo Arka Giri. 2013. *Kidung Tantri Kediri*. Jakarta : Pustaka Obor
- Srinatih, I Gusti Ayu. 2009. *Lontar Tantri Carita*. Denpasar : Institut Seni Indonesia Denpasar
- Suarka, I Nyoman. 2007. *Kidung Tantri Pisacarana*. Denpasar : Pustaka Larasan

- Suprayoga, Hasto. 2005. *Coreldraw Untuk Bisnis*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta : Penerbit Buku Pintar
- Wigraha, Dimas A. 2008. (Skripsi) *Strategi Kesantunan dalam Kartun Jangan Tanya Mengapa:Perusahaan Rokok Untung Besar*. FIB UI
- Yuniar Sip, Tanti. 2011. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. PT Agung Media Mulia

DAFTAR KUTIPAN INTERNET

- ejournal.unesa.ac.id/article/5325/18/article.pdf diakses 17 Januari 2016
- <http://blogger371.heck.in/cari-tahu-produk-arcylic.xhtml> diakses 17 Januari 2016
- <http://fitinline.com/article/read/kain-blacu>, 17 Januari 2016
- <http://gayafashions.com/m/readnews.php?id=5> diakses 17 Januari 2016
- https://id.wikipedia.org/wiki/Bacaan_anak diakses 14 Januari 2016
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Buku> diakses 11 Januari 2016
- https://id.wikipedia.org/wiki/Markah_buku diakses 11 Januari 2016
- https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_papan diakses 4 Agustus 2015
- https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_grafis#Cetak_Digital diakses 5 Oktober 2015
- <http://www.kajianpustaka.com/2014/01/pengertian-manfaat-dan-membuat-mind.html>, diakses 25 Oktober 2015
- lunarfurniture.com/mengenal-aneka-bahan-furniture diakses 17 Januari 2016
- <http://taskanvasunik.com/blog/apa-itu-tote-bag/> diakses 15 Oktober 2015
- <http://ronitadigitalprinting.com/2008/08/25/mengenal-beberapa-media-cetakkertas-digital-printing/> diakses 17 Januari 2016
- <http://sniperdigital.blogspot.co.id/2012/02/x-banner.html> diakses 15 Oktober 2015
- <http://www.gramediaprinting.com/article/detail/55> diakses 17 Januari 2016
- lib.ui.ac.id diakses 29 Januari 2016

JENIS MEDIA	ARTI/ FUNGSI	ALTERNATIF UNSUR VISUAL				BENTUK FISIK
		ILUSTRASI	TEKS	TIPOGRAFI	WARNA	
COVER BUKU	<p>Cover atau sampul buku merupakan bagian pelindung paling luar buku yang berguna untuk penyajian judul halaman publikasi, nama penulis, penerbit yang disertai gambar grafis untuk mendukung daya tarik pembaca (sumber http://ilmu-pendidikan.net/pustaka/buku/bagian--penyusun-buku diakses 11 Januari 2016).</p> <p>Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya, dan berisi tulisan atau gambar (https://id.wikipedia.org/wiki/Buku diakses 11 Januari 2016)</p>	 ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓	<p>katuturan satua tantri ✓</p> <p>GAJAH NYAPA KADI AKU ✓</p> <p>PEMERINTAH PROVINSI BALI DINAS KEBUDAYAAN ✓</p> <p>BUKU CERITA ✓</p> <p>Bali-Indonesia ✓</p> <p>INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR ✓</p> <p>Kacritayang ring tengah alase sane bet tur madargama, wenten gajah sane ageng tur galak muah nyapa kadi aku. Santukan merasa teken awak gede tur merasa makuasa ring alas punika. Ipun ngusak asik asing tingalipun ring arepnyane. Sebun kedis siung taler kausak olih I Gajah.</p> <p>Sapunapi nasib kedis siung muah buran sane lianan sane wenten di alas punika? Ngiring lanturang wacen satuwannyané sareng sami !</p>	<p>cuddlebugs ✓</p> <p>kbzjPadeedoodah ✓</p> <p>Arial ✓</p> <p>Apple Casual ✓</p>	 ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓	 ✓ <p>21 cm x 20 cm</p>  ✓



UKURAN 21 cm x 20 cm

SKALA 1 : 3

JENIS MEDIA	ARTI/ FUNGSI	ALTERNATIF UNSUR VISUAL				BENTUK FISIK	
		ILUSTRASI	TEKS	TIPOGRAFI	WARNA		
<h1 style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">PERMAINAN PAPAN</h1>	<p>Permainan papan merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas papan yang khas bagi permainan tersebut. Seperti hiburan lainnya, permainan papan dapat menggambarkan subyek apapun (https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_papan diakses 4 Agustus 2015).</p>		<p>mulai ✓ selesai ✓ Di sebuah hutan yang lebat ✓ Ada seekor gajah yang arogan, ia merusak seisi hutan ✓ KEMBALI KE AWAL ✓ Perilaku I Gajah telah mengganggu hewan-hewan kecil ✓ Telur-telur Ni Siung pecah dan ia sangat sedih ✓ Hewan kecil lainnya turut sedih dan berusaha menghibur Ni Siung ✓ Para hewan menyusun siasat ✓ mengalahkan I Gajah ✓ MAJU 2 LANGKAH ✓ Ups ! rencana hampir gagal ✓ Jadi siapa kamu ? ✓ I Belibis mencari kuta I Gajah hingga I Gajah tertidur ✓ Ups.. I Gajah terbangun ✓ I Goak mematak mata I Gajah MAJU 2 LANGKAH ✓ Mata I Gajah terluka dan mulai membengkak ✓</p>	<p>tantri GAJAH NYAPA KADI AKU</p> <p>I Belatuk mematak belalai I Gajah ✓ Aww...! I Gajah mengamuk MUNDUR 2 LANGKAH ✓ I Buyung hinggap dan bertelur di mata I Gajah yang luka ✓ Hii... mata I Gajah bernanah ✓ Ini belum selesai AYO ! PUTAR PANAH DAN MAJU LAGI ✓ I Gajah haus, ia tidak bisa kemana-mana, karena tidak bisa melihat ✓ I Godogan mencari perhatian I Gajah dengan bernanyi ✓ I Gajah tidak mendengar ✓ "Ada suara I Godogan, pasti ada air" pikir I Gajah ✓ MAJU 1 LANGKAH ✓ I Gajah melompat, dan ternyata disana adalah jurang ✓ Para hewan hidup dengan damai ✓ 1 2 3 4 5 ✓</p>	<p>cuddlebugs ✓ keziPadeedoodah ✓ Apple Casual ✓</p>		<p style="text-align: center;">✓</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div> <p style="text-align: center;">A3 (42 cm x 29.7 cm)</p>

JENIS MEDIA	ARTI/ FUNGSI	ALTERNATIF UNSUR VISUAL				BENTUK FISIK
		ILUSTRASI	TEKS	TIPOGRAFI	WARNA	
PEMBATAS BUKU	<p>Markah buku atau pembatas buku adalah suatu markah yang diberikan untuk menandai lokasi pada suatu karya cetak. Jenis pembatas buku yang sering digunakan biasanya berupa secarik kertas atau seuntai tali yang digunakan untuk membatasi buku. Banyak pembatas buku yang dapat dijepitkan pada halaman buku untuk mempermudah pembacaan (sumber https://id.wikipedia.org/wiki/Markah_buku diakses 11 Januari 2016).</p>		<p>katuturan sarua tantri ✓</p> <p>GAJAH NYAPA KADI AKU ✓</p> <p>TUSING DADI SOMBONG teken awake SUGIH, BAGUS, DUEG, SITENG</p> <p>Laksana NYAPA KADI AKU ✓</p> <p>BOYA JA PARISOLAH DHARMA</p>	<p>cuddlebugs ✓</p> <p>kbziPadeedoodah ✓</p> <p>Apple Casual</p>		<p>18 cm x 4 cm ✓</p>

ALTERNATIF DESAIN		EVALUASI														JUMALH RATA2 SKOR	TOTAL SKOR %	TERPILIH										
		KRITERIA DESAIN	UNSUR UNRUR VISUAL																									
			Ilustrasi					Warna					Teks						Tipografi					Layout				
SKETSA	GAMBAR JADI	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
		FUNGSIONAL				●					●															4.2	82.8 %	✓
		KOMUNIKATIF				●					●															4.2		
		ERGONOMIS			●						●															4.2		
		ESTETIS				●				●																4.2		
		UNITY				●				●																4		
		SIMPLICITY			●				●																	3.8		
		KREATIF				●				●																4.4		
		SURPRISE				●				●																4.2		
		ETIS			●					●																4.2		
		INFORMTATIF				●				●																4		
		FUNGSIONAL			●					●																4	79.6 %	
		KOMUNIKATIF			●					●																4.2		
		ERGONOMIS			●					●																4		
		ESTETIS				●				●																4		
		UNITY				●				●																4		
		SIMPLICITY				●				●																3.8		
		KREATIF			●					●																4.2		
		SURPRISE				●				●																4		
		ETIS			●					●																4.2		
		INFORMTATIF				●				●																3.4		
		FUNGSIONAL			●					●																4	80.4 %	
		KOMUNIKATIF			●					●																4.2		
		ERGONOMIS			●					●																4		
		ESTETIS				●				●																4		
		UNITY				●				●																4		
		SIMPLICITY				●				●																4.2		
		KREATIF			●					●																4.2		
		SURPRISE				●				●																4		
		ETIS			●					●																4.2		
		INFORMTATIF				●				●																3.4		

Keterangan
N (Nilai) = Skor nilai tertinggi dalam unsur visual x Jumlah Indikator

$$R = \frac{\text{Jumlah rata-rata skor keseluruhan (tiap unsur)}}{N} \times 100\%$$

Sangat Baik : nilai skor 5
Baik : nilai skor 4
Cukup : nilai skor 3
Kurang : nilai skor 2
Sangat Kurang : nilai skor 1



UKURAN 18 cm x 4 cm

SKALA 1 : 1

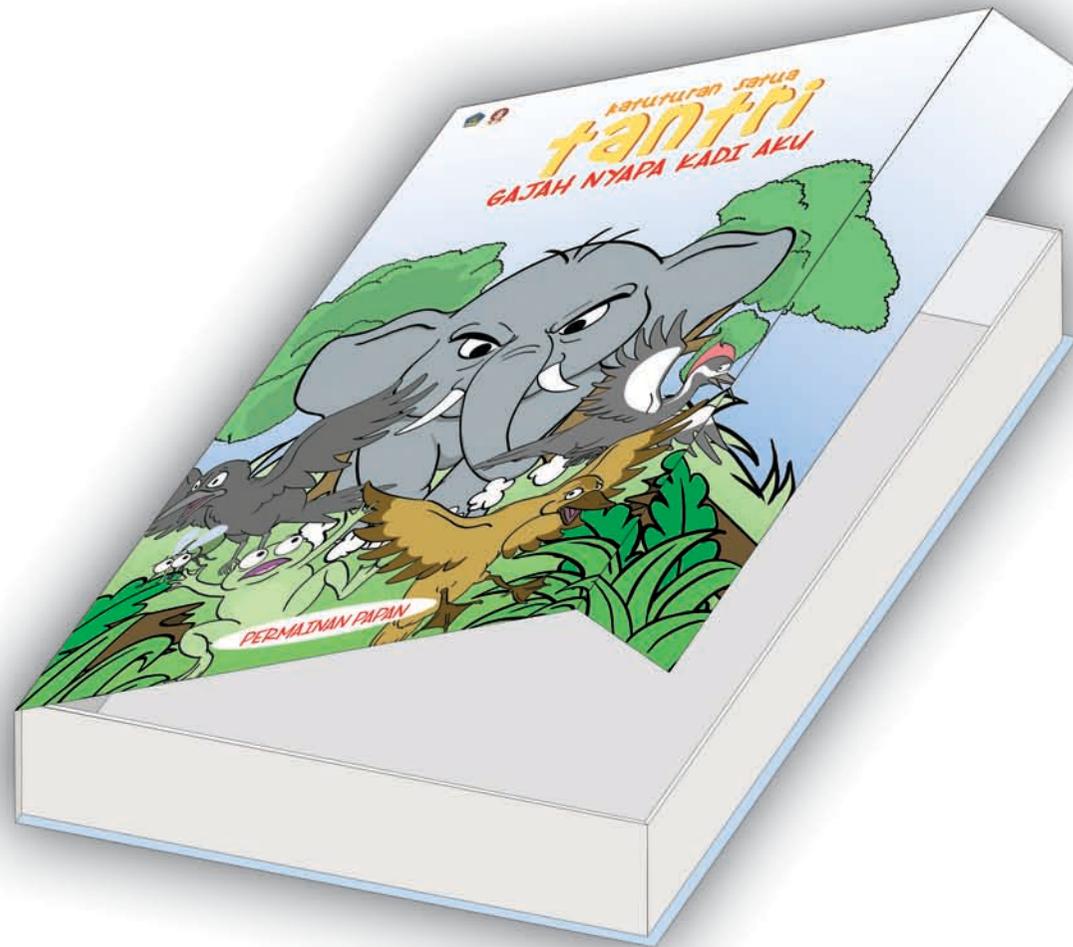
JENIS MEDIA	ARTI/ FUNGSI	ALTERNATIF UNSUR VISUAL				BENTUK FISIK
		ILUSTRASI	TEKS	TIPOGRAFI	WARNA	
PACKAGING	<p>Berfungsi sebagai pengaman/pelindung dan sebagai daya tarik suatu produk (Pujiriyanto, 2005:18). Packaging ini digunakan untuk membungkus board game dan dapat menjadi daya tarik.</p>		<p>katuturan satua tantri ✓</p> <p>GAJAH NYAPA KADI AKU ✓</p> <p>PEMERINTAH PROVINSI BALI DINAS KEBUDAYAAN ✓</p> <p>PERMAINAN PAPAN ✓</p> <p>INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR ✓</p> <p><small>Permainan ini merupakan permainan papan yang bercerita. Cerita yang diangkat adalah salah satu penggalan dari cerita Tantri, yaitu kisah gajah yang sok kuasa atau yang dikenal dengan judul "Gajah Nyapa Kadi Aku".</small></p> <p><small>Tujuan permainan ini adalah menjadi pemain pertama yang mencapai petak terakhir dengan bergerak dari satu petak ke petak yang lain.</small></p> <p><small>Permainan ini berisi misi yang harus dilawati pemain, yaitu mengalahkan si Gajah yang grogan. Dalam permainan ini anak-anak diajak berperan menjadi salah satu tokoh yang ada dalam cerita tersebut.</small></p> <p>Bali-Indonesia</p> <p>BUKUCERITA</p>	<p>cuddlebugs ✓</p> <p>kbzjPadeedoodah ✓</p> <p>Apple Casual ✓</p> <p>Arial ✓</p> <p>Times</p>		<p>32 cm x 23 cm x 4 cm</p>

ALTERNATIF DESAIN		KRITERIA DESAIN	EVALUASI																	TOTAL SKOR %	TERPILIH									
			UNSUR UNRUR VISUAL															JUMALH RATA2 SKOR												
			Ilustrasi					Warna					Teks						Tipografi					Layout						
SKETSA	GAMBAR JADI	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5				
		FUNGSIONAL KOMUNIKATIF ERGONOMIS ESTETIS UNITY SIMPLICITY KREATIF SURPRISE ETIS INFORMTATIF					●					●					●					●					●	4.8 5 4.4 4.2 4.6 4.2 4.8 4 5 5	92 %	✓
		FUNGSIONAL KOMUNIKATIF ERGONOMIS ESTETIS UNITY SIMPLICITY KREATIF SURPRISE ETIS INFORMTATIF				●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4.8 5 4 4.2 4.4 4.2 4.8 4 5 5	90.8 %	
		FUNGSIONAL KOMUNIKATIF ERGONOMIS ESTETIS UNITY SIMPLICITY KREATIF SURPRISE ETIS INFORMTATIF				●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4.8 5 4 4.2 4.4 4.2 4.6 4 5 5	90.4 %	

Keterangan
N (Nilai) = Skor nilai tertinggi dalam unsur visual x Jumlah Indikator

$$R = \frac{\text{Jumlah rata-rata skor keseluruhan (tiap unsur)}}{N} \times 100\%$$

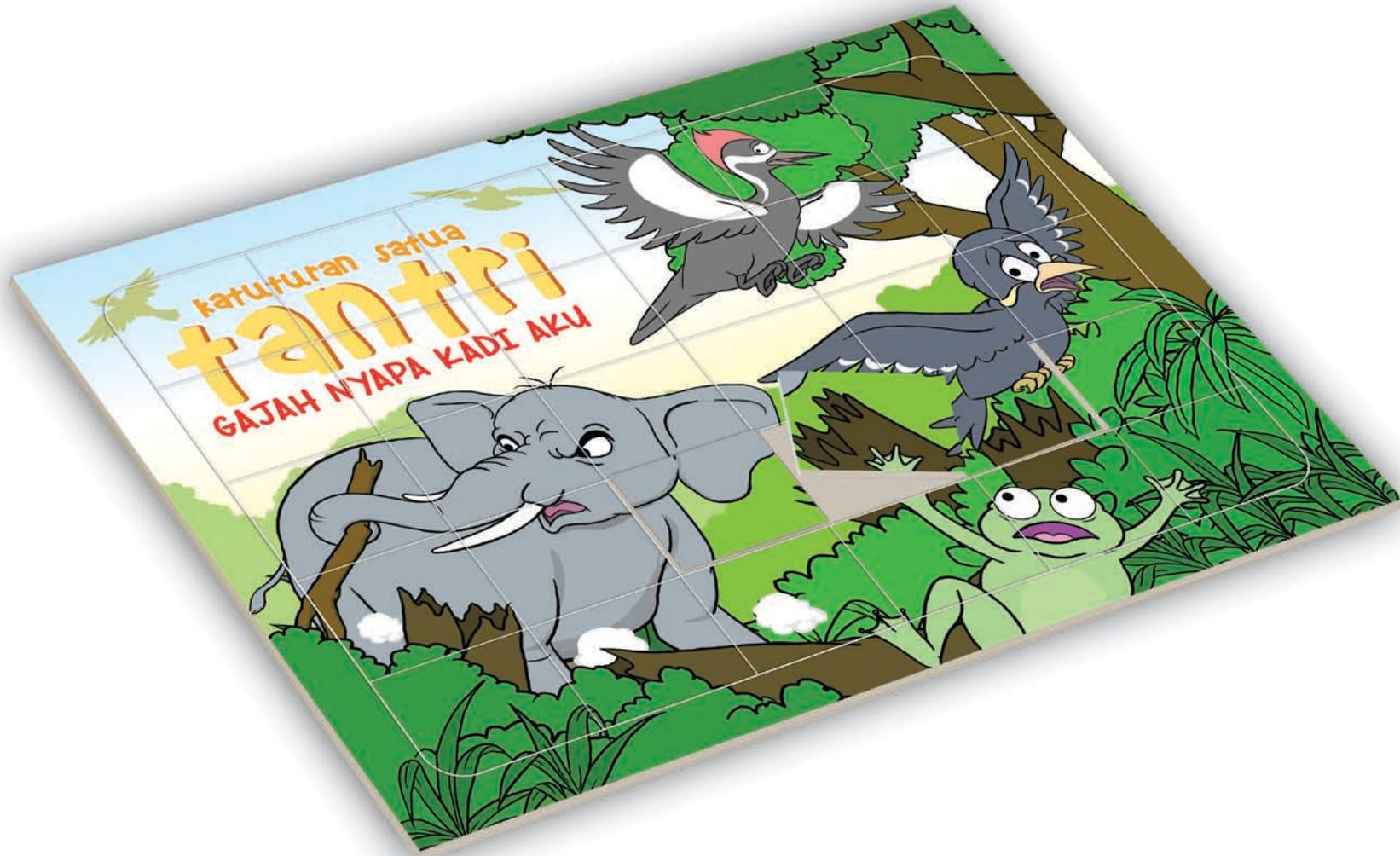
Sangat Baik : nilai skor 5
Baik : nilai skor 4
Cukup : nilai skor 3
Kurang : nilai skor 2
Sangat Kurang : nilai skor 1



UKURAN 32 cm x 23 cm x 4 cm

SKALA 1 : 4

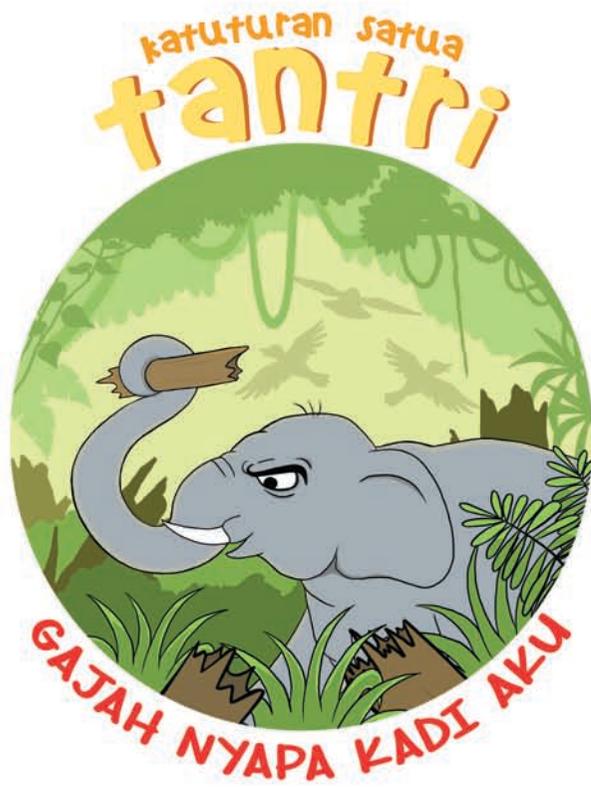
JENIS MEDIA	ARTI/ FUNGSI	ALTERNATIF UNSUR VISUAL				BENTUK FISIK
		ILUSTRASI	TEKS	TIPOGRAFI	WARNA	
PUZZLE	<p>Puzzle adalah jenis permainan potongan-potongan gambar atau benda tiga dimensi yang utuh (ejournal.unesa.ac.id/article/5325/18/article.pdf diakses 17 Januari 2016). puzzle merupakan permainan yang dapat melatih kesabaran, melatih imajinasi, dan melatih motorik halus.</p>		<p>katuturan sarua tantri</p> <p>GAJAH NYAPA KADI AKU</p> <p>TUSING DADI SOMBONG teken awake SUGIH, BAGUS, DUEG, SITENG</p> <p>Laksana NYAPA KADI AKU BOYA JA PARISOLAH DHARMA</p>	<p>cuddlebugs</p> <p>kepoopadoodah</p> <p>Apple Casual</p>		<p>A4 (29,7 cm x 21 cm)</p>



UKURAN 29,7 cm x 21 cm

SKALA 1 : 2

JENIS MEDIA	ARTI/ FUNGSI	ALTERNATIF UNSUR VISUAL				BENTUK FISIK
		ILUSTRASI	TEKS	TIPOGRAFI	WARNA	
T-SHIRT	<p>T-Shirt atau kaos adalah media komunikasi grafis yang dicetak di atas kain katun atau TC (Pujiriyanto, 2005:28). Dapat dipakai sehari-hari sekaligus sebagai media untuk memperkenalkan cerita Tantri kepada masyarakat.</p>		<p>katuturan sarua tantri ✓</p>	<p>cuddlebugs ✓</p>		
			<p>GAJAH NYAPA KADI AKU ✓</p> <p>SING PATUT NGANGGUANG KENEH PADIDI ✓</p> <p>MANYAMA BRAYA dne MAUTAMA</p> <p>TUSING DADI SOMBONG teken awake SUGIH, BAGUS, DUEG, SITENG</p>	<p>Apple Casual</p>		



NGANGGUANG
SING PATUT
**KENEH
PADIDI**
MANYAMA
BRAYA
dne MAUTAMA



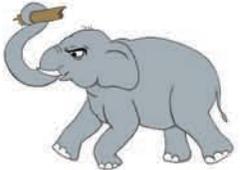
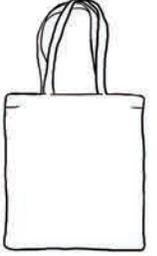
depan

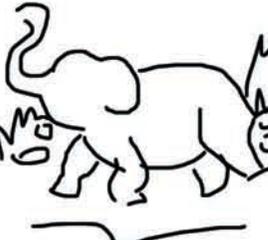


belakang

UKURAN DESAIN :
DEPAN 30 cm x 23 cm
BELAKANG 15 cm x 9 cm

SKALA 1 : 3

JENIS MEDIA	ARTI/ FUNGSI	ALTERNATIF UNSUR VISUAL				BENTUK FISIK
		ILUSTRASI	TEKS	TIPOGRAFI	WARNA	
TOTE BAG	<p>Totebag termasuk dalam kategori tas jinjing. Ia bisa digunakan untuk membawa buku, kosmetik, peralatan maupun penggunaan lain. Secara praktis dapat dikatakan, tote bag bisa digunakan untuk membawa apa saja. Karena sering digunakan untuk beragam keperluan (http://taskanvasunik.com/blog/apa-itu-tote-bag/ diakses 15 Oktober 2015)</p>	 ✓	<p>katuturan sarua tantri ✓</p>	<p>cuddlebugs ✓</p>	 ✓	 ✓ 
		 ✓	<p>GAJAH NYAPA KADI AKU ✓</p>	<p>Apple Casual</p>	 ✓	
		 ✓	<p>TUSING DADI SOMBONG teken awake SUGIH, BAGUS, DUEG, SITENG ✓</p>		 ✓	
		 ✓	<p>Laksana NYAPA KADI AKU BOYA JA PARISOLAH DHARMA</p>		 ✓	
		 ✓			 ✓	
		 ✓			 ✓	
		 ✓			 ✓	

ALTERNATIF DESAIN		KRITERIA DESAIN	EVALUASI																	TOTAL SKOR %	TERPILIH									
			UNSUR UNRUR VISUAL															JUMALH RATA2 SKOR												
			Ilustrasi					Warna					Teks						Tipografi					Layout						
SKETSA	GAMBAR JADI	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5				
		FUNGSIONAL KOMUNIKATIF ERGONOMIS ESTETIS UNITY SIMPLICITY KREATIF SURPRISE ETIS INFORMTATIF				●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4.2	82.8 %	✓
					●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4.2			
					●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4.2			
					●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4.2			
					●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4			
		FUNGSIONAL KOMUNIKATIF ERGONOMIS ESTETIS UNITY SIMPLICITY KREATIF SURPRISE ETIS INFORMTATIF				●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4	80.4 %	
					●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4.2			
					●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4			
					●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4			
					●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4.2			
		FUNGSIONAL KOMUNIKATIF ERGONOMIS ESTETIS UNITY SIMPLICITY KREATIF SURPRISE ETIS INFORMTATIF				●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4.2	80 %	
					●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4.2			
					●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4			
					●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	4			
					●	●				●	●				●	●				●	●				●	●	3.8			

Keterangan
N (Nilai) = Skor nilai tertinggi dalam unsur visual x Jumlah Indikator

$$R = \frac{\text{Jumlah rata-rata skor keseluruhan (tiap unsur)}}{N} \times 100\%$$

Sangat Baik : nilai skor 5
 Baik : nilai skor 4
 Cukup : nilai skor 3
 Kurang : nilai skor 2
 Sangat Kurang : nilai skor 1



UKURAN 40 cm x 35 cm

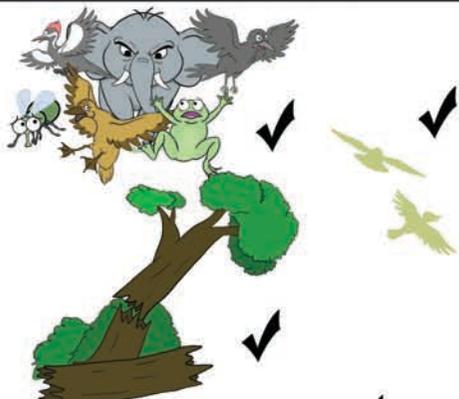
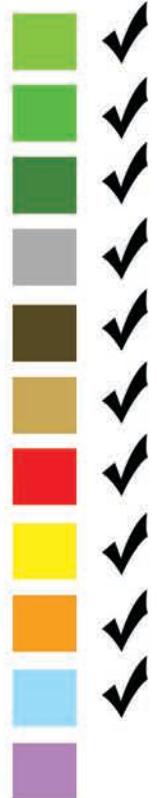
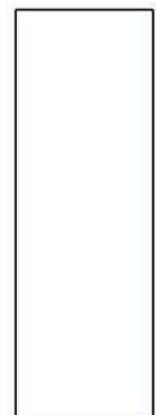
SKALA 1 : 5

JENIS MEDIA	ARTI/ FUNGSI	ALTERNATIF UNSUR VISUAL				BENTUK FISIK
		ILUSTRASI	TEKS	TIPOGRAFI	WARNA	
POSTER	<p>Poster merupakan media grafis yang memuat unsur teks dan gambar/ilustrasi yang dipasang atau ditempel pada dinding (Pujiriyanto, 2015:16). Poster dapat memuat informasi secara singkat, sederhana, dan jelas.</p>		<p>katuturan satua tantri</p> <p>GAJAH NYAPA KADI AKU</p> <p>Ragi kamu yang umurnya 5-11 tahun, daftarlah diri kamu segera!</p> <p>CINTAI CERITA TANTRI YUK! KISAH-KISAHNYA SERU & MENARIK lho!</p> <p>Sabtu, 09 JULI 2016 (jam 08.30 WITA) umur 5-8 tahun - Mendongeng bersama - Bermain Board Game "Gajah Nyapa Kadi Aku"</p> <p>Minggu, 10 JULI 2016 (jam 08.30 WITA) umur 9-11 tahun - Lomba Teater dengan tema "Satua Tantri"</p> <p>DAPATKAN HADIAH & MERCHANDISE MENARIK</p> <p>PEMERINTAH PROVINSI BALI DINAS KEBUDAYAAN</p> <p>INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR</p> <p>MENDONGENG & BERMAIN BERSAMA</p> <p>AYO! ikuti!</p> <p>Lokasi: Lapangan Niti Mandala Renon info dan pendaftaran: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali</p> <p>CERITA TANTRI KISAH-KISAH FABEL MENCERMINKAN SIFAT SIFAT MANUSIA & MENGANDUNG NILAI KEHIDUPAN</p> <p>CERITA YANG BAIK ADALAH YANG MEMILIKI NILAI MORALITAS</p>	<p>cuddlebugs ✓</p> <p>kbzjPadeedoodah ✓</p> <p>Arial ✓</p> <p>Apple Casual</p>		<p>A3 (42 cm x 29,7 cm)</p>



UKURAN A3 (42 cm x 29,7 cm)

SKALA 1 : 4

JENIS MEDIA	ARTI/ FUNGSI	ALTERNATIF UNSUR VISUAL				BENTUK FISIK
		ILUSTRASI	TEKS	TIPOGRAFI	WARNA	
X-BANNER	<p>X-Banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga banner bisa berdiri sendiri (http://sniperdigital.blogspot.co.id/2012/02/x-banner.html diakses 15 Oktober 2015).</p> <p>Memuat informasi secara singkat dan jelas dengan ukuran yang besar memudahkan audiens membaca dari jauh.</p>		<p>katuturan satua tantri</p> <p>GAJAH NYAPA KADI AKU</p> <p>CINTAI CERITA TANTRI YUK! KISAH-KISAHNYA SERU & MENARIK lho!</p> <p>Sabtu 09 JULI 2016 (jam 08.30 WITA) Minggu 10 JULI 2016 (jam 08.30 WITA) - Mendongeng bersama "Gajah Nyapa Kadi Aku" Lomba Teater dengan tema "Satua Tantri"</p> <p>DAPATKAN MERCHANDISE MENARIK SELAMA KEGIATAN BERLANGSUNG</p> <p>PEMERINTAH PROVINSI BALI DINAS KEBUDAYAAN</p> <p>INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR</p> <p>MENDONGENG & BERMAIN BERSAMA</p> <p>CERITA TANTRI KISAH-KISAH FABEL MENCERMINKAN SIFAT-SIFAT MANUSIA & MENGANDUNG NILAI KEHIDUPAN CERITA YANG BAIK ADALAH YANG MEMILIKI NILAI MORALITAS</p> <p>AYO! ikuti!</p>	<p>cuddlebugs</p> <p>kbzjPadeedoodah</p> <p>Arial</p> <p>Apple Casual</p>		 <p>160 cm x 60 cm</p> 

ALTERNATIF DESAIN		KRITERIA DESAIN	EVALUASI																				JUMALH RATA2 SKOR	TOTAL SKOR %	TERPILIH			
			UNSUR UNRUR VISUAL																									
			Ilustrasi					Warna					Teks					Tipografi								Layout		
SKETSA	GAMBAR JADI	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
		FUNGSIONAL				●																				3.8	73.2 %	
		KOMUNIKATIF				●																				3.8		
		ERGONOMIS			●																					3.4		
		ESTETIS			●										●											3.2		
		UNITY			●																					3.6		
		SIMPLICITY			●																					3.4		
		KREATIF			●										●											4		
		SURPRISE			●					●																3.2		
		ETIS			●																					4.2		
		INFORMTATIF			●																					4		
		FUNGSIONAL			●																					3.6	74 %	
		KOMUNIKATIF			●																					3.8		
		ERGONOMIS			●																					3.8		
		ESTETIS			●																					3.4		
		UNITY			●																					3.4		
		SIMPLICITY			●																					3.6		
		KREATIF			●																					4		
		SURPRISE			●					●																3.2		
		ETIS			●																					4.2		
		INFORMTATIF			●																					4		
		FUNGSIONAL			●																					3.8	75.2 %	✓
		KOMUNIKATIF			●																					3.8		
		ERGONOMIS			●																					3.8		
		ESTETIS			●																					3.6		
		UNITY			●																					3.6		
		SIMPLICITY			●																					3.6		
		KREATIF			●																					4		
		SURPRISE			●					●																3.2		
		ETIS			●																					4.2		
		INFORMTATIF			●																					4		

Keterangan
N (Nilai) = Skor nilai tertinggi dalam unsur visual x Jumlah Indikator

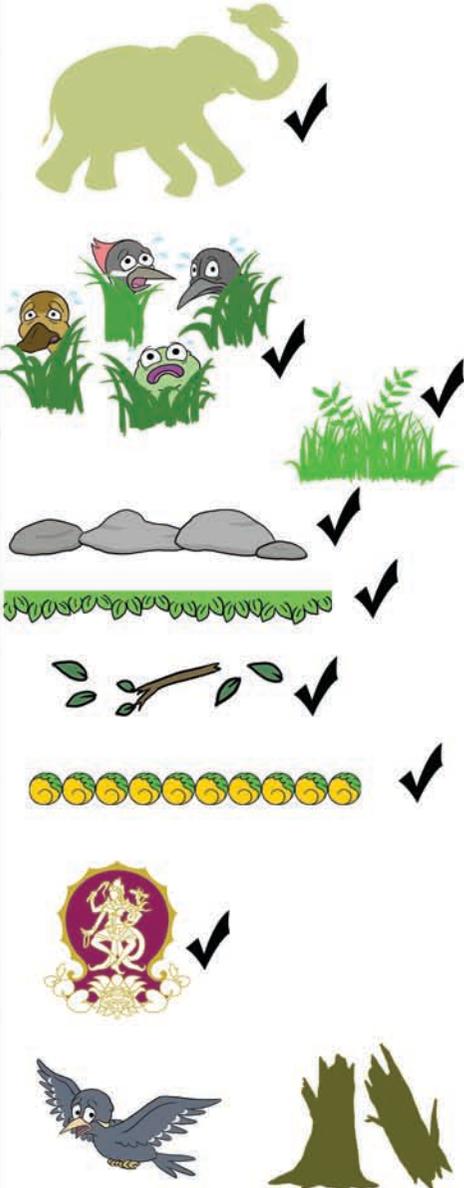
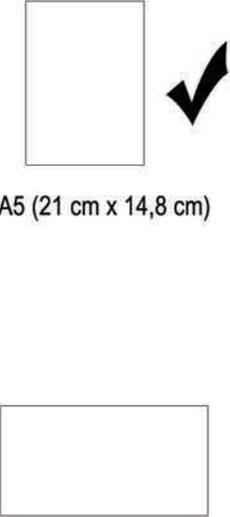
$$R = \frac{\text{Jumlah rata-rata skor keseluruhan (tiap unsur)}}{N} \times 100\%$$

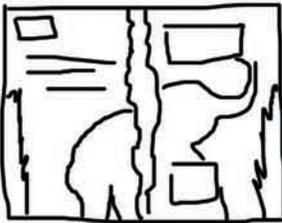
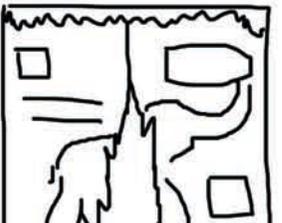
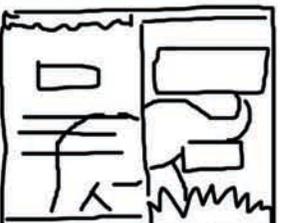
- Sangat Baik : nilai skor 5
- Baik : nilai skor 4
- Cukup : nilai skor 3
- Kurang : nilai skor 2
- Sangat Kurang : nilai skor 1



UKURAN 160 cm x 60 cm

SKALA 1 : 12

JENIS MEDIA	ARTI/ FUNGSI	ALTERNATIF UNSUR VISUAL				BENTUK FISIK
		ILUSTRASI	TEKS	TIPOGRAFI	WARNA	
KATALOG KARYA	<p>Katalog adalah media komunikasi grafis berbentuk buku yang di dalamnya berisi aneka jenis produk, harga, formulasi dan cara penggunaannya (Pujiriyanto 2005:20). Katalog karya digunakan pada saat pameran dan ujian tugas akhir mahasiswa yang berisi kumpulan desain media yang dibuat.</p>		<p>katuturan satua tantri ✓</p> <p>GAJAH NYAPA KADI AKU ✓</p> <p>KATALOG KARYA TUGAS AKHIR ✓</p> <p>DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI "GAJAH NYAPA KADI AKU" ✓</p> <p><small>Katalog karya ini berisi karya desain Tugas Akhir mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Denpasar, dengan mengangkat Cerita Tantri sebagai objek karya. Salah satu kisah dalam Cerita Tantri yang diangkat, yaitu kisah "Gajah Nyapa Kadi Aku" atau gajah yang tak bisa. Media-media yang dirancang digunakan untuk memperkenalkan Cerita Tantri kepada anak-anak.</small> ✓</p> <p>ANAK AGUNG AYU DYAH ADNYASWARI ✓ 201106020 ✓ DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN</p> <p>TUSING DADI SOMBONG teken awake SUGIH, BAGUS, DUEG, SITENG</p>	<p>cuddlebugs ✓</p> <p>kbzjPadeedoodah ✓</p> <p>Apple Casual</p>		 <p>A5 (21 cm x 14,8 cm) ✓</p>

ALTERNATIF DESAIN		KRITERIA DESAIN	EVALUASI																			TOTAL SKOR %	TERPILIH						
			UNSUR UNRUR VISUAL															JUMALH RATA2 SKOR											
			Ilustrasi					Warna					Teks						Tipografi					Layout					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
		FUNGSIONAL KOMUNIKATIF ERGONOMIS ESTETIS UNITY SIMPLICITY KREATIF SURPRISE ETIS INFORMTATIF				●																			4.2	90 %			
						●	●																		4.6				
			●																						4.6				
			●																						4.6				
			●																						4.4				
			●																						4				
			●																						5				
			●																						4.4				
			●																						4.8				
			●																						4.4				
		FUNGSIONAL KOMUNIKATIF ERGONOMIS ESTETIS UNITY SIMPLICITY KREATIF SURPRISE ETIS INFORMTATIF				●																			4.2	90.8 %	✓		
						●	●																		4.8				
			●																						4.6				
			●																						4.8				
			●																						4.4				
			●																						4				
			●																						5				
			●																						4.4				
			●																						4.8				
			●																						4.4				
		FUNGSIONAL KOMUNIKATIF ERGONOMIS ESTETIS UNITY SIMPLICITY KREATIF SURPRISE ETIS INFORMTATIF				●																			4.2	89.6 %			
						●	●																		4.8				
			●																						4.6				
			●																						4.8				
			●																						4.2				
			●																						4.4				
			●																						4.6				
			●																						4				
			●																						4.8				
			●																						4.4				

Keterangan
N (Nilai) = Skor nilai tertinggi dalam unsur visual x Jumlah Indikator

$$R = \frac{\text{Jumlah rata-rata skor keseluruhan (tiap unsur)}}{N} \times 100\%$$

Sangat Baik : nilai skor 5
Baik : nilai skor 4
Cukup : nilai skor 3
Kurang : nilai skor 2
Sangat Kurang : nilai skor 1



UKURAN 21 cm x 14,8 cm

SKALA 1 : 2