
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “LEGENDA ASAL USUL DANAU BATUR KINTAMANI” UNTUK MEMPERKENALKAN DANAU BATUR OLEH DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN BANGLI KEPADA ANAK- ANAK DI DENPASAR

Bramantya Bayu Aji, Arya Paged Wibawa, Ni Ketut Rini Astuti

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

Alamat: Jln Nusa Indah Denpasar 80235 Telp. (0361) 227316 Fax. (0361) 236100
bramantya@isi-dps.ac.id

Abstrak

Bali memiliki cerita-cerita rakyat bersejarah atau legenda, salah satunya adalah cerita tentang asal mula Danau Batur. Danau Batur merupakan salah satu Danau terbesar yang dimiliki oleh Bali dengan keunikan yang dimiliki, yaitu Dananya yang berbentuk bulan sabit. Selain sangat indah Danau ini merupakan sumber mata air bagi penduduk sekitar. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bangli berusaha untuk mensosialisasikan dan melestarikan cerita asal mula Danau Batur, serta memperkenalkan salah satu objek wisata di Bali kepada anak-anak di Denpasar. Bentuk sosialisasi yang dibuat adalah dengan merancang buku cerita bergambar tentang asal mula Danau Batur. Metode yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah wawancara, observasi, kuisioner, dan kepustakaan. Wawancara dilakukan dengan narasumber yaitu pak Kadek Wahyudita, kemudian metode observasi dengan mengumpulkan photo dokumen-dokumen terkait tentang cerita Legenda Asal Usul Danau Batur. Metode kuisioner dilakukan dengan anak-anak Sekolah Dasar cipta Dharma di Hayam Wuruk, metode Kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan literatur-literatur yang berhubungan dengan Legenda Danau Batur. Metode Perancangan yang digunakan berupa ide yaitu memunculkan unsur-unsur budaya Bali, konsep gembira dan *self introduce* serta gaya visual kartun. Media pendukung yang akan dibuat sebagai penunjang buku cerita bergambar ini adalah *wobbler*, penutup pensil, poster *pop-up*, dan *standing display character*.

Kata Kunci : *Danau Batur Kintamani, Kebo Iwa, Legenda, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bangli*

Abstract

Bali have folklore story based on history and the origin of a place or legend, one of the legend from Bali is story of Lake Batur Kintamani. Lake Batur is one of the largest lakes from Bali, the uniqueness of this lake is the shape of the lake which is in the form of a crescent moon. this lake is very beautiful and source of springs water local people. Bangli Tourism and Culture Department want to socialize Lake Batur and preserve the story of Lake Batur also to introduce Bali travel potential destiny for children's in Denpasar. The socialization that are made a storybook about the origin of Lake Batur. The method used in stretching this storybook is interviews, questionnaires, and literature. The interview was conducted with a resource person, Mr. Kadek Wahyudita, there was a depiction by collected photos of document's related the story of the Legend of the Origin of Lake Batur. The questionnaire method was conducted to children's of cipta Dharma primary School in Hayam Wuruk, the Literature method was carried by collected literature related to the Legend of Lake Batur. Design Methods that are ideas local balinese culture, concepts happy and self introduce also cartoon visual styles. while for support media that will be made are: *wobbler*, pencil cover, *pop-up* poster, and *standing display character*.

Keywords: *Lake Batur, Kebo Iwa, Legend, Bangli Tourism and Culture*

PENDAHULUAN

Danau Batur yang terletak di Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, merupakan danau terbesar yang berada di Pulau Bali. Danau ini menjadi tumpuan utama sebagai cadangan air untuk masyarakat Bali, nama Danau Batur merujuk pada nama sebuah gunung yang ada di dekat danau ini yaitu Gunung Batur. Letak Danau Batur Kintamani berada di lereng gunung Batur dan hal inilah yang melatarbelakangi nama dari Danau Batur. Danau Batur merupakan danau terbesar dari 4 (Empat) danau yang dimiliki Provinsi Bali selain Danau Buyan, Beratan dan Tamblingan. Danau Batur termasuk danau tektonik vulkanik pada rangkaian “*Ring of Fire*” Pasifik (Cincin Api Pasifik) terletak di dikaki Gunung Batur diyakini sebagai salah satu kaldera (kawah gunung berapi) purba yang masih aktif, terbesar dan terindah di dunia. Perairannya bersifat tergenang (lentik), “*closed system*” tanpa *outlet* dan pasokan airnya hanya berasal dari air hujan dan rembesan air pegunungan di sekitar kawasan danau yang mampu menampung 815,38 juta m³ (Arief,2014:3-4). Keunikan yang dimiliki oleh Danau ini adalah bentuk dari Danau yang berbentuk bulan sabit, jika dilihat dari ketinggian tertentu.

Cerita Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani menceritakan tentang terbentuknya Danau Batur yang disebabkan oleh sosok Kebo Iwa. Pada zaman dahulu di Bali hiduplah sepasang suami istri, keduanya telah lama berumah tangga namun belum juga dikaruniai seorang anak. Mereka terus berdoa dan meminta dikaruniai seorang anak, doa dan permintaan mereka akhirnya dikabulkan oleh Tuhan. Sang istri mengandung dan kemudian melahirkan seorang bayi lelaki. Bayi lelaki itu tumbuh sangat cepat, ia sangat kuat nafsu makannya setara dengan sepuluh orang dewasa.

Seiring berjalannya waktu sang bayi pun tumbuh dewasa, tubuhnya sangat besar dan nafsu makannya kian meningkat kuat. Ia pun diberi nama Kebo Iwa, paman kerbau makna namanya.

Cerita legenda Danau Batur Kintamani yang menggambarkan sosok Kebo Iwa sebagai raksasa yang lebih cocok untuk anak-anak, dengan usia antara 7-9 tahun karena dalam penyampaian ceritanya, tidak memaksa anak-anak untuk menerimanya berbeda dengan cerita Kebo Iwa sebagai pahlawan Bali, yang lebih cocok untuk pembaca usia dewasa karena terdapat intrik-intrik yang belum bisa dimengerti oleh pembaca anak-anak.

Untuk itu agar dapat mensosialisasikan dan melestarikan cerita bergambar Legenda Asal Usul Danau Batur serta memperkenalkan salah satu objek wisata di Bali kepada anak-anak sekolah di Denpasar, maka dalam perancangan buku cerita bergambar Legenda Asal Usul Danau Batur, dibutuhkan peran serta desain komunikasi visual yaitu ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengolah elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak/perwajahan). Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Sriwitari & Widnyana. 2014:2) Agar nantinya isi pesan dari cerita Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani tersebut sesuai dengan khalayak sasaran anak-anak usia 7-9 tahun serta tidak menyinggung cerita dari pahlawan Bali Kebo Iwa. Maka dalam perancangan buku cerita bergambar ini akan menggunakan konsep gembira dan *self introduce* dengan gaya gambar kartun yang memiliki unsur-unsur kearifan budaya Bali di dalamnya.

METODE PENELITIAN

Metode Perancangan

Dalam Perancangan Buku Cerita Bergambar “Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani” Untuk Memperkenalkan Danau Batur oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bangli kepada Anak-Anak di Denpasar diperlukan metode perancangan yang tepat sehingga media pendukungnya dapat tersusun dengan baik.

Ide Perancangan

Ide atau gagasan perancangan dalam buku cerita yang memakai unsur budaya Bali yang sesuai untuk anak-anak.

a. Konsep

Dalam perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan konsep gembira dan *self introduce*, yaitu isi cerita akan disampaikan oleh Kebo Iwa dengan suasana gembira agar anak-anak tidak cepat bosan saat membaca.

b. Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan adalah gaya kartun dengan unsur budaya Bali.

Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Metode ini dilakukan di Balai Bahasa Bali yang bertempat di Jalan Trengguli I, No. 20, Tembau, Penatih, Denpasar Tim., Kota Denpasar, mengenai buku-buku cerita Legenda Asal Usul Danau Batur

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Kadek Wahyudita, S.Sn. Pimpinan Rumah Budaya.

c. Kepustakaan

Pada metode ini penulis mempelajari dan menganalisis laporan skripsi, maupun buku-buku yang berkaitan dengan cerita Legenda Danau Batur.

d. Angket

Metode angket ini dilakukan kepada beberapa anak-anak SD kelas 3 di Sekolah Dasar Cipta Dharma daerah Denpasar.

HASIL ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Analisis Data Lapangan

Analisis data lapangan yang di yang digunakan pada perancangan media komunikasi visual sebagai perancangan buku cergam Legenda Asal Usul Legenda Danau Batur Kintamani adalah sebagai berikut.

Analisis Profil Pembaca

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- b. Umur : anak-anak usia 7 – 9 tahun
- c. Ekonomi : Sedang.

Analisis Kelemahan dan Kelebihan

Cerita buku bergambar Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani ini memiliki banyak pesan-pesan moral di dalamnya yang baik digunakan dalam menjalani kehidupan sehari-hari untuk anak-anak. Cerita yang disampaikan dengan gaya kartun yang menyenangkan serta jalan cerita yang ringan namun tidak membosankan sehingga dapat menghibur membuatnya cocok untuk dibaca anak-anak. Kelemahan dari buku ini adalah harga jualnya yang mungkin bagi beberapa orang tua anak masih dianggap terlalu mahal serta cerita Asal Usul Danau Batur Kintamani ini tidak cocok bagi orang dewasa.

Analisis Prediksi Dampak Positif

- a. Membuat anak-anak lebih tertarik untuk membaca
- b. Mengetahui asal-usul dari kejadian suatu tempat yang berada di Bali
- c. Membantu memperkenalkan Danau Batur sebagai objek wisata
- d. Menanamkan nilai-nilai kebaikan moral sejak dini kepada anak-anak agar kelak saat dewasa menjadi pribadi yang baik

Bentuk Cerita Bergambar

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

memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran yaitu 18 cm x 16 cm.

Ide Cerita

Cerita Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani menceritakan tentang terbentuknya Danau Batur yang disebabkan oleh sosok Kebo Iwa, pada zaman dahulu kala di Bali hiduplah sepasang suami istri yang keduanya telah lama berumah tangga, namun belum juga dikaruniai seorang anak. Mereka berdoa dan meminta dikaruniai seorang anak, doa dan permintaan mereka akhirnya dikabulkan oleh Tuhan. Sang istri mengandung dan kemudian melahirkan seorang bayi lelaki. Bayi lelaki itu tumbuh sangat cepat, ia sangat kuat nafsu makannya setara dengan sepuluh orang dewasa. Seiring bergulirnya sang waktu, si bayi berubah menjadi kanak-kanak. Tubuhnya sangat besar dan nafsu makannya kian meningkat kuat. Ia pun diberi nama Kebo Iwa, paman kerbau makna namanya.

Content Message

Selain dapat memperkenalkan dan melestarikan cerita Bali, secara tidak langsung cerita dalam buku tersebut dapat memberikan pendidikan karakter melalui pesan-pesan moral yang terdapat di dalamnya. Pesan moral yang terdapat Cerita Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani yaitu nilai keagamaan (religius) dari sikap kedua orang tua Kebo Iwa, yang tidak pernah berhenti berusaha serta selalu berdoa dan memohon kepada Tuhan agar diberikan seorang anak. Pesan moral dari kebaikan Kebo Iwa yang menggali sumur untuk warga walaupun untuk itu ia harus terlebih dahulu dibayar dengan makanan agar mau mengerjakannya, serta nilai keindahan (estetika) dari pahatan tangan Kebo Iwa yang membentuk sebuah Gunung dan Danau Batur

Pengertian Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan sebuah karangan yang menceritakan pengalaman, penderitaan atau pengalaman seseorang, kejadian yang baik atau buruk dan yang sungguh-sungguh terjadi atau

hanya rekaan belaka dengan disertai gambar, yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita untuk membantu untuk memahami sebuah cerita. Gambar ilustrasi pada buku memiliki peran yang sama pentingnya dengan tulisan, karena gambar dan tulisan dapat berkerja sama untuk menyajikan cerita yang mudah untuk di pahami dari pada harus berdiri masing-masing (Gunawan, 2016:3-4).

Gaya Penulisan Naskah

Naskah adalah karangan yang masih ditulis tangan. Gaya penulisan naskah yang digunakan dalam cerita buku cergam cerita Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani ini adalah gaya dalam bentuk narasi. Narasi adalah penulisan dengan pengisahan suatu cerita atau kejadian.

Segi Visual

Penentuan gaya visual berguna untuk merancang desain karakter dan ilustrasi yang baik digunakan pada cerita sudah ditentukan. Pada perancangan cergam ini menggunakan gaya visual kartun dengan unsur budaya Bali.

Target audience

Konsep perancangan buku cergam akan disesuaikan dengan *target audience*. Perancangan buku cergam dan media pendukungnya ini ditujukan kepada anak-anak usia 7-9 tahun di Denpasar, bertujuan agar mereka mengetahui dan memahami terkait cerita Asal Usul Danau Batur Kintamani

Konsep Kreatif

Konsep kreatif adalah salah satu hal yang paling penting dalam mendesain sesuatu, ini disebabkan karena konsep sendiri adalah dasar inspirasi yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam mendesain media pendukung visual dari buku cerita bergambar Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani. Konsep yang akan digunakan adalah gembira dan *self introduce*.

Tujuan Kreatif

Dalam perancangan media cergam sebagai sarana pengenalan cerita rakyat memiliki beberapa tujuan yaitu sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan dan melestarikan cerita rakyat kedalam bentuk media buku cerita bergambar (cergam)
- b. Membuat tampilan buku cerita bergambar terlihat lebih menarik..
- c. Sebagai bahan bacaan yang memiliki unsur lokal khas Bali dan bahan bacaan yang memiliki pesan moral positif yang terdapat didalamnya.
- d. Memperkenalkan potensi wisata Danau Batur yang berada di Kintamani

Isi dan Tema Cerita Cergam

Cerita Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani menceritakan tentang terbentuknya Danau Batur yang disebabkan oleh sosok Kebo Iwa, pada zaman dahulu kala di Bali hiduplah sepasang suami istri yang keduanya telah lama berumah tangga, namun belum juga dikaruniai seorang anak. Mereka berdoa dan meminta dikaruniai seorang anak, doa dan permintaan mereka akhirnya dikabulkan oleh Tuhan. Sang istri mengandung dan kemudian melahirkan seorang bayi lelaki. Bayi lelaki itu tumbuh sangat cepat, ia sangat kuat nafsu makannya setara dengan sepuluh orang dewasa. Seiring bergulirnya sang waktu, si bayi berubah menjadi kanak-kanak. Tubuhnya sangat besar dan nafsu makannya kian meningkat kuat. Ia pun diberi nama Kebo Iwa, paman kerbau makna namanya.

Gaya Visual

Penentuan gaya visual berguna untuk merancang desain karakter dan ilustrasi yang baik digunakan pada cerita sudah ditentukan. Pada perancangan cergam ini menggunakan gaya visual kartun dengan unsur budaya Bali.

Judul Buku Cergam

Judul buku cerita bergambar yang dirancang adalah “Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani”.

Sinopsis Cerita

Pada cerita Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani akan diawali pasangan suami istri yang telah lama menikah, namun belum juga memiliki seorang anak. Mereka tidak pernah berhenti berdoa, hingga suatu saat doa mereka terkabul. Lahirlah Kebo Iwa yang memiliki nafsu makan yang besar. Setelah orang tua Kebo Iwa meninggal, penduduk desa merawatnya, namun karena nafsu makannya yang besar penduduk desa mulai kerepotan. Kemudian penduduk desa memikirkan cara untuk menghabisi Kebo Iwa dengan mengguburnya dalam sumur.

Desain Karakter

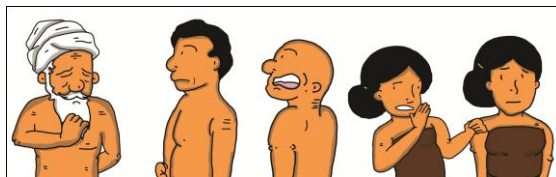
- a. Kebo Iwa
Memiliki sifat yang pemaarah dan suka makan
- b. I Nanang dan I Sugih
Memiliki sifat baik hati dan rajin berdoa
- c. Penduduk dan Kepala Desa
Memiliki sifat cemas, khawatir, dan cerdas.



Gambar 1. Desain karakter Kebo Iwa (Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 2. Desain karakter I Nanang & I Sugih (Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 3. Karakter Penduduk & Kepala Desa
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)

Stroyline

Cerita dimulai dengan karakter Kebo Iwa yang memperkenalkan diri lalu dilanjutkan dengan narasi cerita :

Kebo Iwa : “Pada zaman dahulu kala di Bali”

Kebo Iwa : “Hiduplah sepasang suami istri bernama Nanang dan I Sugih yang telah lama menikah namun belum dikaruniai seorang anak”

Kebo Iwa : “Mereka tidak pernah berhenti berdoa kepada Yang Maha Kuasa memohon agar diberikan seorang anak”

Kebo Iwa : “Hingga suatu saat doa mereka terkabul dan lahirlah seorang anak laki-laki yang diberi nama Kebo Iwa”

Kebo Iwa : “Nafsu makan yang ku miliki sangat besar, lama kelamaan tubuh ku pun semakin bertambah besar, namun dengan sabarnya Orang tua ku selalu merawat ku”

Kebo Iwa : “Namun tidak beberapa lama kedua Orang Tua ku meninggal karena sudah terlalu tua”

Kebo Iwa : “Aku kemudian meminta kepada penduduk desa agar mau merawat dan menyediakan makanan untuk ku”

Kebo Iwa : “Aku membantu penduduk desa membuat rumah dan mengangkat batu besar, pekerjaan apapun akan ku lakukan asalkan penduduk desa memberikan makanan”

Kebo Iwa : “Selama para penduduk desa dapat menyediakan makanan, aku akan membantu mereka tanpa kenal lelah”

Kebo Iwa : “Namun ketika musim kemarau tiba beras dan bahan makanan lain mulai sulit diperoleh akibat lama tidak turun hujan”

Kebo Iwa : “Aku pun marah karena penduduk desa tidak dapat menyediakan makanan”

Kebo Iwa : “Meski telah dijelaskan bahwa tidak ada bahan makanan, namun aku tidak peduli dan terus mengamuk sampai disediakan makanan”

Kebo Iwa : “Para penduduk desa pun memikirkan cara untuk mengatasi ku”

Kebo Iwa : “Penduduk desa akhirnya menemukan cara untuk mengatasi aku mereka terlebih dahulu membujuk ku agar mau membantu untuk menggali sebuah sumur dengan alasan karena kebutuhan air penduduk semakin meningkat”

Kebo Iwa : “Aku pun menyanggupi permintaan penduduk desa dengan menggali sebuah sumur karena akan diberikan imbalan makanan”

Kebo Iwa : “Setelah cukup dalam menggali sumur penduduk desa yang telah bersiap siap memanfaatkan keadaan ini dengan melempari batu ke dalam sumur”

Kebo Iwa : “Aku yang sadar telah dibohongi oleh penduduk desa akhirnya menyadari kesalahan ku, di saat terakhir aku pun menyuruh penduduk desa untuk melempar batu kapur karena itu adalah sumber kelemahan ku”

Kebo Iwa : “Para Penduduk desa mulai mengumpulkan batu kapur untuk menimbun galian sumur yang dibuat oleh ku”

Kebo Iwa : “Air dari dalam sumur yang telah bercampur kapur semakin lama semakin meluap menyebabkan terbentuknya sebuah danau yang dikenal dengan nama Danau Batur, sedangkan timbunan tanah galian sumur membentuk gunung yang dikenal dengan nama Gunung Batur”

Kebo Iwa : “Inilah akhir perjalanan ceritaku terima kasih sudah membaca sampai selesai, gambar di samping adalah Gunung dan Danau yang kubuat”

Final Artwork

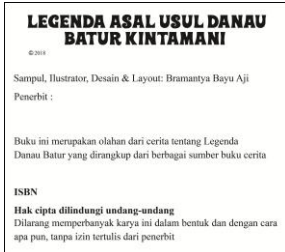
Cergam “Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani”

Format : Cetak digital *full color*

Ukuran : 18 cm x 16 cm

Isi : 42 halaman

Finishing : Jilid *hardcover*



Gambar 4. Desain halaman depan
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 5. Desain halaman dalam
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 6. Desain halaman dalam
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 7. Desain halaman 1 & 2
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 8. Desain halaman 3 & 4
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 9. Desain halaman 5 & 6
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 10. Desain halaman 7 & 8
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 11. Desain halaman 9 & 10
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 12. Desain halaman 11 & 12
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 12. Desain halaman 11 & 12
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 13. Desain halaman 13 & 14
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 18. Desain halaman 23 & 24
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 14. Desain halaman 15 & 16
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 19. Desain halaman 25 & 26
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 15. Desain halaman 17 & 18
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 20. Desain halaman 27 & 28
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 16. Desain halaman 19 & 20
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 21. Desain halaman 29 & 30
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 17. Desain halaman 21 & 22
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 22. Desain halaman 31 & 32
(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 23. Desain halaman 33 & 34 (Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 24. Desain halaman 35 & 36 (Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 25. Desain halaman 37 & 38 (Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)



Gambar 26. Desain halaman belakang (Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)

Halo!, ya halo semua saya Bram tukang gambar-nya atau bahasa kerennya ilustrator cerita **Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani** he he, makasih ya udah sempat untuk membaca kolom ini cuman mau ngucapin itu aj he he he, kalau ada saran mengenai buku cerita ini boleh langsung email ke : Brambayu23@gmail.com tapi jangan banyak cerita aslinya ya soalnya bukan saya yang buat he he

Bukan wajah sebenarnya

Gambar 27. Desain halaman belakang (Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)

Media Pendukung

Media Pendukung yang dipilih adalah a. Penutup Pensil/*Pencil Tropper*

Penutup Pensil/*Pencil Tropper* digunakan sebagai aksesoris pada pensil. *Standing Character*



(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)

b. *Standing Character*

papan berbentuk suatu pola yang dapat digunakan sebagai petanda atau media informasi pada suatu acara pertunjukan dan pameran.



(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)

c. *Wobbler*

Wobbler adalah media yang bertujuan untuk menginformasikan adanya produk baru dan diskon yang bisa diperoleh bagi pembelian pada periode-periode waktu tertentu.



(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)

d. Poster *Pop-Up*

Poster merupakan media luar yang sering digunakan dan mudah ditemui di mana dan kapan saja



(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)

e. Katalog Karya

Katalog berasal dari bahasa Latin *catalogus* yang berarti daftar barang atau benda yang disusun untuk tujuan tertentu.



(Sumber : Bramantya Bayu Aji, 2018)

KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan dalam skripsi karya cerita bergambar “Legenda Asal Usul Danau Batur Kintamani” Untuk Memperkenalkan Danau Batur oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kepada Anak-Anak di Denpasar, telah dirampungkan maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut. Dalam perancangan buku cerita bergambar “Legenda Asal Usul Danau

Batur Kintamani” Untuk Memperkenalkan Danau Batur oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kepada Anak-Anak di Denpasar, konsep awal penggambaran karakter Kebo Iwa dalam cerita haruslah memiliki unsur kebudayaan Bali, untuk dalam penyampaian cerita, visual dibuat dengan gaya kartun menghibur, sesuai dengan sasarannya yaitu anak-anak usia 7-9 tahun, dengan tetap memakai unsur-unsur visual desain agar sesuai dengan ruang lingkup ilmu Desain Komunikasi Visual serta dapat memperkenalkan Danau Batur.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief.(2014). Gerakan Penyelamatan Danau (GERMADAN). *Jurnal Kementerian Lingkungan Hidup Republik Indonesia*, 1 (1), 3-4.
- Azhar, S. (2002). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Lingga Jaya.
- Danandjaja, J. (1997). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Daryanto. (1986). *Pengetahuan Praktis Bagi Pustakawan*. Malang: Binacipta.
- Djiwandono, W. S. (1989). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Effendy, O. (2013). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, J.(2016). Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Situ Bagendit dari Jawa Barat Sebagai Salah Satu Sarana Pendidikan Karakter Pada Anak Usia 4-7 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 3-4.
- Gumelar, M. (2016). Yuk menggambar. *Jurnal AnImagine*, 1 (7), 22-24.

- I.B. Mantra, A. S. (1978). *Cerita Rakyat daerah Jawa Timur*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah.
- Junaedi, A. S. (2013). Persepsi Konsumen Terhadap Warna, Tipografi. *Jurnal Manajemen Teori dan Terapan 6 (1)*, 11-13.
- Kristianto, P. (2002). *Ekologi Industri*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- McLeod, S. (2001). *Understanding Comic*. Jakarta : Gramedia.
- Meilani. (2013). Teori Warna. *Jurnal Humaniora, 4 (1)*, 329-332.
- Poerwadarminta, W. (1991). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka .
- Roni, S. (2013). Analisis Resepsi Cerita Rakyat Kedung Wali. *Jurnal Program Studi S1 Sastra Indonesia, 2(1)*, 3.
- Sriwitari, N. N., & Widnyana, I. G. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Grasindo.
- Anggraini, Lia. & Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sachari, A. (1989). *Estetik Terapan*. Bandung: Nova.
- Sadiman, A. S. (2007). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Semiawan, P. D. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan keunggulannya*. Jakarta : Grasindo.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan. *Jurnal Humaniora, 5 (2)*, 566-570
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi* . Yogyakarta: Andi.
- Susilo Rahardjo, M. K., & Gudnanto, S. M. (2013). *Pemahaman Individu Teknik Nontes*. Jakarta : Kencana.
- Warsiman, M. (2015). *Menyibak Tirai Sastra*. Malang: Universitas Brawijaya Press (UB Press).
- Widnyana, S. N. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Grasindo.
- Yudistira, G. M. (2014). Perancangan Buku Cerita Fiktif Bergambar Dwibahasa Bertema Petualangan ‘Make Your Own Story’. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna, 1(4)*, 3-5.
-