

# PERANCANGAN BUKU CERITA “MADE & SEPEDA TUA” BERBASIS AR TENTANG *BULLYING* DI MADEBLEZ STUDIO

I Made Hendra<sup>1</sup>, Cokorda Alit Artawan<sup>2</sup>, I Nengah Sudika Negara<sup>3</sup>.

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

*E-Mail: mhendra.official@gmail.com*

## Abstrak

*Bullying* adalah perilaku negatif yang dilakukan oleh pihak yang lebih kuat terhadap pihak yang lebih lemah dengan menggunakan maupun tidak menggunakan alat bantu yang bertujuan agar merasa tertekan baik secara fisik maupun emosional (M. Miftahuddin Al Amin, 2018:12). Perilaku *bullying* sendiri sudah menjadi suatu hal yang sering kita dengar terjadi pada anak - anak, dimana dapat mengakibatkan dampak psikologis jangka panjang kepada seorang individu. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang dapat menyampaikan informasi – informasi seperti contoh perilaku *bullying*, dampaknya, serta bagaimana perilaku kita untuk menanggapi *bullying*, yang dikemas dalam sebuah bentuk menarik serta mudah dipahami contohnya seperti melalui buku cerita. Buku cerita bergambar “Made & Sepeda Tua” mengangkat topik ini dimana ceritanya terinspirasi dari pengalaman penulis sendiri sebagai korban *bullying* pada masa anak – anak dan remaja. Menceritakan tentang Made yang berasal dari golongan keluarga tak mampu menjadikannya bahan ejekan orang – orang sebayanya. Ia kemudian ikut berkompetisi dalam sebuah kejuaraan balap sepeda dan menunjukkan kepada semua orang tentang kemampuannya. Metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data – data yang diperlukan adalah penelitian kualitatif melalui wawancara, partisipan, observasi, dokumentasi, dan kepustakaan. Hasil akhir dari proyek ini adalah sebuah buku cerita bergambar berukuran A5 dengan 15 *scene* dan 35 halaman serta integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) pada bagian cover nya.

Kata Kunci : Buku cerita bergambar, *bullying*, Madeblez Studio.

## Abstract

*Bullying is a negative behavior carried out by a stronger party towards a weaker one, with or without the use of tools, aiming to make the victim feel pressured both physically and emotionally (M. Miftahuddin Al Amin, 2018:12). Bullying behavior itself has become something we often hear happening to children, which can result in long-term psychological impacts on an individual. Therefore, a medium is needed to convey information such as examples of bullying behavior, its impacts, and how we should respond to bullying, packaged in an attractive and easy-to-understand form, for example, through a storybook. The illustrated storybook "Made & Sepeda Tua" addresses this topic, inspired by the author's own experiences as a victim of bullying during childhood and adolescence. It tells the story of Made, who comes from an underprivileged family, becoming the subject of mockery by peers. He then competes in a cycling championship, showcasing his abilities to everyone. The research method used to gather the necessary data is qualitative research through interviews, participants, observations, documentation, and literature review. The final outcome of this project is an A5-sized illustrated storybook with 15 scenes and 35 pages, incorporating Augmented Reality (AR) technology on its cover.*

Keywords: *Illustrated storybook, bullying, Madeblez Studio.*

## PENDAHULUAN

*Bullying* adalah perilaku negatif yang dilakukan oleh pihak yang lebih kuat terhadap pihak yang lebih lemah dengan menggunakan maupun tidak menggunakan alat bantu yang bertujuan agar merasa tertekan baik secara fisik maupun emosional (M. Miftahuddin Al Amin 2018:12). Tindakan pelaku *bullying* akan membuat korban merasa tertekan dan membuat guncangan mental di dalam dirinya sehingga mempengaruhi kesehatan mentalnya. *Bullying* berdampak pada kesehatan mental korbannya sehingga menyebabkan disfungsi sosial, perasaan rendah diri, kecemasan, insomnia, depresi, bahkan sampai bunuh diri (Indah Sukmawati, dkk, 2021).

Beberapa kasus *bullying* yang terjadi pada anak di Indonesia diantaranya seperti kasus siswa Sekolah Dasar (SD) berinisial MR(11) di Banyuwangi yang melakukan bunuh diri pasca di *bully* karena tidak punya ayah(www.detik.com, 2023), seorang anak SD berusia 11 tahun yang berinisial PH meninggal dunia setelah dirundung oleh teman sebayanya(video.grid.id, 2022), dan aksi *bullying* seorang anak SD berkebutuhan khusus di Depok yang dilakukan oleh tiga anak berkebutuhan khusus lain(news.detik.com, 2022). Dari ketiga kasus tersebut bisa diketahui bahwa fenomena *bullying* bahkan telah terjadi bahkan di kalangan anak – anak dari berbagai daerah di Indonesia. Menurut Aulia Ananda Putri Alfattah, dkk(2021) ada beberapa faktor dari dalam diri seseorang hingga di melakukan Tindakan *bullying*, diantaranya seperti tidak percaya diri, kebiasaan dalam mengejek orang lain, haus kekuasaan, dan keinginan menjadi populer di lingkungannya,. Biasanya disebabkan oleh kurangnya pemahaman pada lingkungan sekitar dan dengan melakukan *bullying* ia akan mendapat kepuasan tersendiri.

Oleh karena itu, untuk menanggapi fenomena tersebut, diperlukan adanya sebuah media yang dapat menyampaikan semua hal tersebut yang dapat diterima oleh masyarakat dimana mampu mengedukasikan baik dampak *bullying* serta cara menghadapinya. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan ke semua hal tersebut adalah melalui buku cerita bergambar. Mas Fitra Farenda (2010:3) menganggap bahwa buku cerita merupakan suatu buku yang menyampaikan cerita dengan menggunakan gambar. Buku cerita bergambar dapat memuat berbagai informasi yang

diperlukan dengan optimal seperti contoh perilaku *bullying*, dampak perilaku *bullying* dan cara kita menanggapi sebagai seseorang yang melihat perilaku tersebut, dimana informasi ini dapat dikemas dalam bentuk cerita yang tentunya lebih menarik. Dengan media tersebut diharapkan dapat mengedukasi masyarakat tentang *bullying* dan dapat membantu dalam mengurangi perilaku *bullying* di lingkungan sekitar.

Untuk membuat buku cerita bergambar yang lebih menarik lagi, perlu adanya fitur tersendiri yang unik dan berbeda dari buku gambar lain sehingga dapat menarik minat seseorang untuk membacanya. Salah satu fitur yang dapat disisipkan di dalamnya adalah teknologi *Augmented Reality* atau biasa disingkat AR. Menurut Rizal Aditriana (2018:II-1) , *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang bertujuan untuk membawa suatu objek yang tak nyata atau maya sehingga informasinya tidak hanya diterima oleh pengguna sendiri melainkan juga pada pengguna – pengguna lain yang terhubung dengan *user interface* dari objek yang nyata.

Dalam mewujudkan proyek tersebut diperlukan sebuah wadah yang dapat memfasilitasi pembuatan proyek tersebut, salah satunya adalah Madeblez Studio. Madeblez studio merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang industri kreatif seperti ilustrasi dan mural. Madeblez Studio sendiri di miliki oleh bapak Made Yudhi Mahardika, S.Sn. yang terletak di Jl.Kerta Raharja VIII/85, Sidakarya, Denpasar Selatan,Bali. Beberapa Proyek yang telah dibuat oleh Madeblez Studio diantaranya adalah merchandise PON XX Papua, animasi untuk Jumbotron Jakarta, mural di gedung Dharma Negara Alaya, mural di terminal Mengwi, dan logo Golf Spot . Penulis memilih tempat ini sebagai mitra dalam proyek ini sekaligus tempat melaksanakan program magang karena kesesuaian spesialisasi dengan proyek yang ingin dibuat.

## METODE

Dalam perancangan buku cerita bergambar berjudul *Made & Sepeda Tua* ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2019:18) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan dengan filsafat postpositivisme, dan digunakan untuk meneliti objek yang bersifat alamiah, dimana

seorang peneliti adalah sebagai instrumen kunci, Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), dan hasil dari penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dari generalisasi. Adapun jenis data yang dikumpulkan dapat dibagi menjadi sebagai berikut.

#### A. Data Primer

Data primer merupakan data – data yang dikumpulkan secara langsung di lapangan yang dilakukan oleh peneliti sebagai objek penelitian. Beberapa metode pengumpulan data primer yang dilakukan di Madeblez Studio diantaranya adalah wawancara, observasi, dan partisipasi.

##### 1. Metode wawancara

Metode Wawancara merupakan metode dengan tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu (Harnadi,dkk, 2020:137). Sederhananya, wawancara adalah suatu proses interaksi antara pewawancara dan orang atau sumber informasi yang diwawancarai melalui Komunikasi secara langsung. Wawancara yang dilakukan penulis dilaksanakan bersama dengan mitra bertujuan untuk memahami lebih dalam tentang mitra, sistem yang digunakan dalam pelaksanaan magang, serta arah dan tema dari cerita yang akan dibawakan melalui buku cerita bergambar.

##### 2. Metode Partisipan

Menurut Aris Yuana (2022 : 28-29) , metode penelitian partisipan adalah suatu metode penelitian yang melibatkan partisipan atau subjek sebagai informan dalam penelitian. Dalam pelaksanaan proses magang ini, penulis terlibat dalam proses desain dan beberapa pekerjaan yang dilakukan di Madeblez Studio seperti pembuatan mural dan perancangan buku cerita bergambar sehingga bisa mendapatkan data – data yang diperlukan untuk melakukan perancangan pada buku cerita bergambar.

##### 3. Metode Observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data dilakukan secara sistematis di lapangan secara langsung terhadap objek

penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data asli dan mengetahui tempat pengadaan survei secara rinci(Harnadi,dkk, 2020:125. Observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung dari kantor Madeblez Studio yang terletak di Jl. Kerta Rahaja VIII/85, Sidakarya, Denpasar Selatan, Denpasar, Bali. Observasi dilakukan untuk memahami gambaran lingkungan sekitar Madeblez Studio yang akan digunakan sebagai referensi dalam pengembangan proyek.

#### B. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang didapatkan oleh peneliti dari berbagai sumber yang telah ada sebelumnya atau secara tidak langsung. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mendapat data sekunder antara lain ada dengan metode dokumentasi dan kepustakaan.

##### 1. Metode Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada(Harnadi,dkk, 2020:149). Dokumen memiliki berbagai dua bentuk, pertama yaitu yang berbentuk tulisan seperti catatan harian, Sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, dan kebijakan. Kedua adalah dokumen yang berbentuk gambar diantaranya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain – lain. Penulis melakukan pengumpulan dokumentasi gambar seperti desain ilustrasi yang dimiliki oleh Madeblez Studio melalui akun Instagram @blelozz dan @landigaz yang dimiliki oleh Madeblez Studio.

##### 2. Metode Kepustakaan

Penelitian kepustakaan adalah kegiatan penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan atau sumber dari internet yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Kegiatan dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan

menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi (Milya Sari & Asmendri 2020:44). Melalui metode ini, penulis melakukan pengumpulan data – data pendukung untuk melengkapi kebutuhan dalam proses perancangan maupun sebagai referensi dari berbagai artikel dan buku – buku literatur.

## KONSEP PERANCANGAN

Alasan utama dalam pembuatan buku cerita bergambar "Made & Sepeda Tua" ini adalah sebagai sebuah media yang dapat menyampaikan contoh perilaku *bullying*, dampaknya, serta bagaimana perilaku kita untuk menanggapi yang dikemas dalam sebuah bentuk menarik. Cerita yang dibawakan terinspirasi dari pengalaman penulis sebagai salah satu korban *bullying* ketika masa anak – anak dan remaja. Setelah melalui proses pembahasan bersama dengan mitra, telah ditentukan isi dari cerita tersebut adalah tentang seorang anak yang memiliki Impian untuk menjadi pembalap sepeda profesional namun karena dirinya yang berasal dari keluarga tidak mampu membuatnya tidak percaya pada dirinya sendiri. Karena keadaannya itulah dia sering kali di *bully* oleh orang – orang sebayanya namun dengan bantuan karakter lain dia mampu mewujudkan impiannya itu.

Cerita ini dibawakan dengan gaya ilustrasi yang disesuaikan dengan gaya khas dari Madeblez Studio dengan gaya ilustrasi kartunnya serta visualnya yang dekat dengan lingkungan Indonesia. Selain dari ilustrasi, cerita ini juga memasukkan karakter Blelozz yang menjadi ikon Madeblez Studio menjadi sebuah metode untuk memperkenalkan karakter sekaligus tempat usaha ini agar menjadi semakin dikenal luas. Selain ilustrasi, buku cerita bergambar ini juga disisipkan dengan teknologi *Augmented Reality* pada cover nya yang menjadi sisi unik dan berbeda dari buku cerita bergambar pada umumnya yang memberikan kesan menarik. Buku bergambar ini kemudian akan disusun menjadi sebuah buku berukuran A5. Beberapa aspek yang diterapkan dalam buku cerita bergambar ini antara lain.

### 1. Ilustrasi

Menurut Pujiriyanto (2009:41), Ilustrasi merupakan suatu unsur grafis yang sangat vital dan bisa disampaikan dari suatu goresan

atau titik sederhana hingga sesuatu yang kompleks. Ilustrasi dapat berfungsi untuk menarik perhatian, merangsang minat pembaca terhadap keseluruhan pesan, memberikan eksplanasi atas pernyataan, menonjolkan keistimewaan dari produk, memenangkan persaingan, menciptakan suasana khas, dramatisasi pesan, dan menonjolkan suatu merek atau semboyan dan mendukung judul iklan.

Dalam buku cerita bergambar ini, jenis ilustrasi yang digunakan adalah jenis ilustrasi kartun. Menurut Septiawan (2018: 9-10) ilustrasi kartun adalah jenis ilustrasi yang menggunakan gambar dengan bentuk lucu atau dengan ciri khas tertentu. Umumnya jenis ilustrasi ini terdapat pada majalah anak – anak, buku cerita bergambar, serta komik.



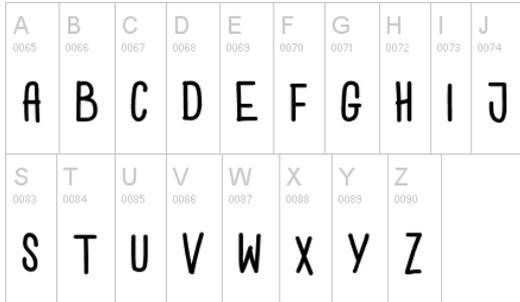
**Gambar 1.** Contoh ilustrasi kartun.  
(Sumber : Dokumentasi Hendra, 2024)

### 2. Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang berkaitan dengan aksara (karakter/aksara/type/typeface) (Ni Kadek Larasanti Kencanadewi,dkk, 2021:188). Menurut Sihombing (2001:58), keberadaan tipografi sebagai Media yang diterapkan secara visual menjadi pembeda antara desain grafis dan visual (lukisan). Tipografi merupakan sebuah bentuk visual dari Komunikasi verbal dan merupakan sebuah properti visual yang efektif dalam menyampaikan suatu pesan.

Jenis tipografi yang digunakan dalam buku cerita bergambar ini adalah tipografi dengan menggunakan *font* Sans Serif yaitu sebuah *font* yang tidak memiliki kait pada ujung *font* nya. *Font* ini dipilih karena kesannya yang lebih personal dan cocok untuk buku cerita. *Font* yang digunakan sebagai penyusun utama dalam buku cerita ini yaitu *font* The Book untuk narasinya, *font* Knewave untuk

judulnya, dan font Tahoma untuk beberapa teks seperti nama penulis dan beberapa informasi khusus agar lebih mudah terbaca.



**Gambar 2.** Font The Book.  
(Sumber: <https://www.dafont.com>)



**Gambar 3.** Font Knewave.  
(Sumber: <https://www.dafontfree.io> )



**Gambar 4.** Font Tahoma.  
(Sumber: <https://learn.microsoft.com>)

### 3. Warna

Warna adalah elemen yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari, perkembangan dan kemajuan teknologi, serta unsur aditif (*additive*) sebagai warna cahaya yang disebut spektrum dan subtraktif (*subtractive*), sebagai warna bahan yang disebut pigmen atau warna yang terdapat pada material (Dedih N.F.P, 2021). Menurut A.A.M

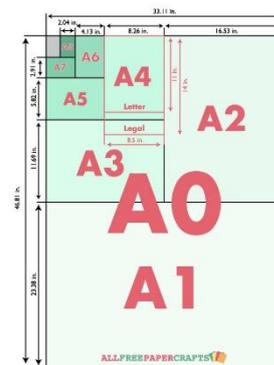
Djelantik dalam bukunya Estetika Sebuah Pengantar (1999) menyatakan bahwa warna bisa dibagi menjadi tiga, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.

Dalam pembuatan buku cerita bergambar ini, Warna yang digunakan merupakan jenis warna – warna cerah yang umumnya digunakan di Madeblez Studio namun dengan sedikit modifikasi dari penulis untuk memberikan kesan yang lebih menarik. Selain itu, alasan digunakannya warna - warna cerah adalah agar karakter dapat terlihat dengan baik pada *scene*.

### 4. Ukuran

Menurut Salsa Dinda Lousera (2022:17), ukuran merupakan suatu Perbedaan besar kecil objek tertentu yang dihitung dengan menggunakan suatu satuan yang ada. Dengan menerapkan elemen ini, dapat diciptakan suatu kontras atau penekanan terhadap objek desain. Dalam karya ini sendiri, satuan yang digunakan merupakan satuan centimeter (mm) untuk mempermudah pengukuran media yang digunakan.

Setelah melalui beberapa percobaan, ukuran buku cerita yang efektif digunakan adalah A5 atau 210 mm x 148 mm alasannya agar lebih mudah digenggam. Walaupun dengan ukurannya yang kecil, buku dengan ukuran A5 juga tetap dapat memuat informasi yang cukup serta memiliki *readibilitas* pada teks yang baik.



**Gambar 5.** Ukuran kertas standar.  
(Sumber: <https://www.allfreepapercrafts.com> )

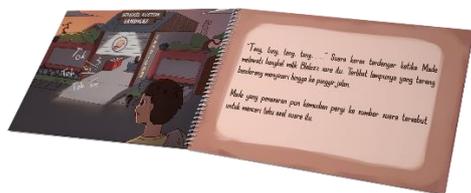
### 5. Layout

Menurut Rustan (2009:0), *Layout* merupakan bagaimana penataan tata letak elemen - elemen desain pada suatu bidang dalam media

tertentu untuk mendukungnya. Prinsip dasar *layout* adalah prinsip dasar dalam desain grafis, antara lain:

- a. *Sequence*/urutan, biasanya disebut dengan hierarki atau *flow* adalah tentang bagaimana kita membuat prioritas dan mengurutkan bagian mana yang dibaca pertama hingga terakhir.
- b. *Emphasis*/penekanan merupakan metode untuk mengarahkan pandangan *audience* dengan diberikan penekanan tertentu, misalnya seperti memperbesar Ukuran teks, memberi kontras warna tertentu, pengaturan posisi objek, dan pemanfaatan *style* tertentu.
- c. *Balance*/keseimbangan, adalah pembagian berat yang merata pada suatu *layout*. Pembagian di sini tidak harus sama namun lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan memberikan elemen – elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat.
- d. *Unity*/kesatuan adalah penyusunan elemen – elemen dengan tepat sehingga menghasilkan suatu kesan keterkaitan. Tidak hanya sekedar penampilan namun juga perlu adanya keselarasan antara elemen – elemen yang terlihat dengan konsep yang ingin disampaikan.

Dalam perancangan buku cerita bergambar ini, jenis *layout* yang digunakan adalah jenis *layout* Mondrian. Menurut Rifqi (2020: 23 – 24) *layout* Mondrian merupakan jenis *layout* yang mengarah pada bentuk kotak, vertikal, atau horizontal.



**Gambar 6.** *Layout* dalam buku cerita “Made & Sepeda Tua”.

(Sumber: Dokumentasi Hendra, 2024)

## 6. *Augmented Reality* (AR)

Menurut Rizal Aditriana (2018), *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang bertujuan untuk membawa suatu objek yang

tidak nyata atau maya sehingga informasinya tidak hanya diterima oleh pengguna sendiri melainkan juga pada pengguna – pengguna lain yang terhubung dengan *user interface* dari objek yang nyata.

*Augmented Reality* (AR) merupakan kebalikan dari *Virtual Reality* (VR), dimana VR menambahkan objek nyata ke dalam dunia maya, sedangkan konsep AR adalah menambahkan objek maya ke dalam dunia nyata.



**Gambar 7.** Penggunaan *augmented reality*.  
(Sumber: <https://tekno.republika.co.id>)



**Gambar 8.** Cara kerja AR  
(Sumber: Aditriana, 2018)

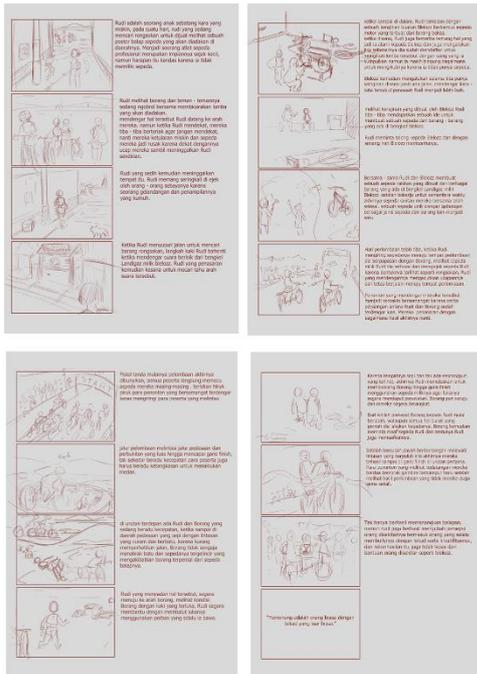
## VISUALISASI DESAIN

### 1. Cerita dan *Storyboard*

Cerita menjadi dasar sebagai alur kisah yang akan dibawakan kedepannya yang menjadi dasar keseluruhan buku cerita bergambar. *Storyboard* adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung.

*Storyboard* merupakan naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar atau sketsa yang berguna untuk lebih memudahkan *illustrator* dalam menggambar (Fabia Aliyya Zahra Alam,dkk, 2023:63). *Storyboard*

digunakan untuk memastikan konsistensi antara cerita dan proses visualisasi agar dapat terhubung dengan baik. Dalam prosesnya sendiri, *Storyboard* untuk buku cerita ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint. *Storyboard* untuk buku cerita bergambar “Made & Sepeda Tua” dapat dilihat sebagai berikut.



**Gambar 9.** Cerita dan *Storyboard* buku cerita bergambar “Made & Sepeda Tua”.  
(Sumber: Dokumentasi Hendra, 2024)

2. *Lineart*

Linear adalah garis penegasan yang dibuat berdasarkan dari *Storyboard* yang telah dibuat. Garis yang dibuat harus sesuai dengan rangkaian ide yang telah disusun serta terstruktur secara sistematis dan teratur. *Lineart* dalam buku cerita ini dibuat menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dengan jenis *brush* yaitu *round brush* untuk menghasilkan garis yang cenderung halus dan memiliki ketebalan yang konstan.

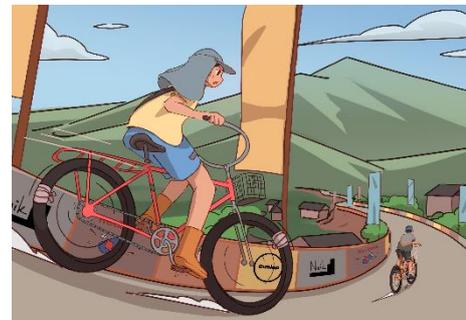


**Gambar 10.** Contoh *lineart* buku cerita bergambar “Made & Sepeda Tua”  
(Sumber: Dokumentasi Hendra, 2024)

3. Warna

Warna adalah elemen yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari, perkembangan dan kemajuan teknologi, serta unsur aditif (*additive*) sebagai warna cahaya yang disebut spektrum dan subtraktif (*subtractive*), sebagai warna bahan yang disebut pigmen atau warna yang terdapat pada material (Dedih N.F.P, 2021).

Proses warna dilakukan pada *lineart* yang telah diselesaikan untuk membuatnya lebih menarik dengan menggunakan warna yang cerah. Proses pewarnaan sendiri dilakukan dengan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint.



**Gambar 11.** Contoh Teknik pewarnaan buku cerita bergambar “Made & Sepeda Tua”  
(Sumber: Hendra, 2023)

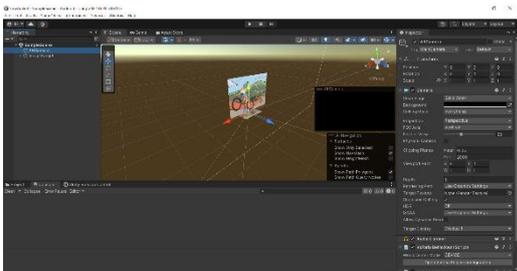
4. Pembuatan aset 3D

Pembuatan aset 3D dilakukan dalam sebuah aplikasi khusus desain 3D yang bernama Blender. Objek yang telah dibuat selanjutnya akan digunakan sebagai aset dalam *Augmented Reality*.



**Gambar 12.** Proses pembuatan aset 3D untuk *Augmented Reality*.  
(Sumber: Dokumentasi Hendra, 2024)

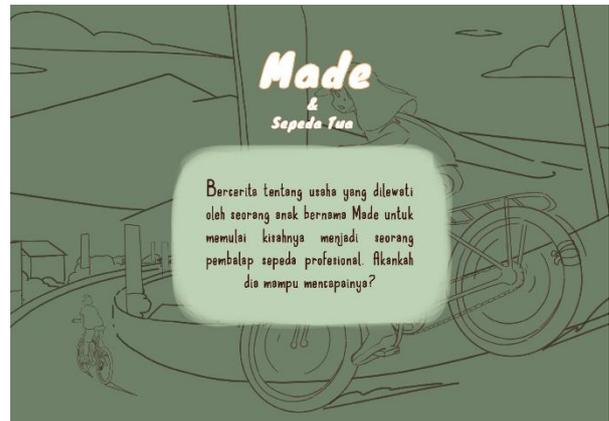
5. *Augmented Reality* (AR)  
Menurut Rizal Aditriana (2018), *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang bertujuan untuk membawa suatu objek yang tak nyata atau maya sehingga informasinya tidak hanya diterima oleh pengguna sendiri melainkan juga pada pengguna – pengguna lain yang terhubung dengan *user interface* dari objek yang nyata.  
AR digunakan pada buku bergambar di bagian cover nya, pembuatannya dilakukan dengan menggunakan aplikasi unity di system operasi Windows. Penerapan AR pada cover akan menampilkan proyeksi dari ilustrasi kedalam bentuk 3D yang dapat dilihat melalui aplikasi khusus yang telah dibuat.



**Gambar 13.** Proses pembuatan *Augmented Reality* pada aplikasi Unity  
(Sumber: Dokumentasi Hendra, 2024)

## HASIL AKHIR PERANCANGAN

Berikut adalah hasil akhir dari perancangan buku cerita bergambar berjudul *Made & Sepeda Tua*.



**Gambar 14.** Cover depan dan belakang buku cerita bergambar “*Made & Sepeda Tua*”.  
(Sumber: Dokumentasi Hendra, 2024)



Gambar 15. Seluruh halaman pada buku cerita bergambar “Made & Sepeda Tua”.  
(Sumber: Dokumentasi Hendra, 2024)



Gambar 16. Preview AR pada cover buku cerita bergambar “Made & Sepeda Tua” di lihat melalui Unity.  
(Sumber: Dokumentasi Hendra, 2024)

## KESIMPULAN

*Bullying* merupakan sebuah perilaku yang dilakukan kepada orang lain dimana membuat orang tersebut tertekan baik secara fisik maupun emosional, dampak dari perilaku ini dapat menyebabkan efek jangka panjang dari kurangnya percaya diri, luka fisik, bahkan bunuh diri. Dengan adanya media yang dapat mengedukasikan tentang perilaku *bullying*, dampak, serta cara menghadapinya, diharapkan kepada pembaca baik pelaku, masyarakat, maupun korban *bully* dapat lebih memahami lagi tentang *bullying*. Selain untuk mengedukasi, penggunaan karakter Bleozz yang berasal dari Madeblez Studio menjadi metode *branding* untuk memperkenalkan karakter sekaligus perusahaan ini untuk dikenal semakin luas.

Penggunaan media buku cerita bergambar digunakan karena dapat memuat banyak informasi, serta dapat membawakannya dengan format yang menarik. Dengan penyisipan fitur *Augmented Reality* pada buku cerita bergambar ini juga menjadi sebuah poin plus yang membedakannya dengan buku cerita bergambar pada umumnya. Dalam perancangannya sendiri, buku cerita bergambar ini melalui beberapa tahapan diantaranya pembuatan cerita dan *Storyboard*, *lineart*, warna, pembuatan aset 3D dan pengintegrasian *Augmented Reality*.

Setelah melalui proses yang panjang, hasil akhir dari perancangan buku cerita bergambar dengan judul Made dan Sepeda Tua ini adalah sebuah buku cerita bergambar dengan ukuran A5 atau 210 mm x 148 mm yang dirancang dengan integrasi teknologi *Augmented Reality* yang menampilkan animasi ketika dilihat melalui aplikasi khusus di bagian covernya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adam, Imadudin. (22 Juli 2022), *Anak SD Tewas Usai Dibully, Psikolog Ungkap Kenapa Anak Jadi Tukang Bully*, <https://video.grid.id/read/403387803/anak-sd-tewas-usai-dibully-psikolog-ungkap-kenapa-anak-jadi-tukang-bully>.
- Aditriana, Rizal. (2018), *APLIKASI PENGENALAN MOTIF BATIK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY*, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.
- Zahra, F., Udayana, A. A. G. B. ., & Ari, I. A. D. K. . (2023). PERANCANGAN KOMIK “TAPEL (TOPENG) SI BOGOH” SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK INTELLECTUAL PROPERTY BLELOZZ DI MADEBLEZ STUDIO . *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(01), 59–67. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i01.1956>
- Alfattah, Aulia Ananda Putri, dkk. (2021), *FENOMENA BULLYING DI INDONESIA*, Universitas Pembangunan Nasional Veteran, Jakarta.
- Amin, M.M.A.A. (2017), *PENGARUH BULLYING TERHADAP PERILAKU BELAJAR PAI SISWA KELAS XI SMK BISHRI SYANSURI DENANYAR JOMBANG*. Disertasi Sarjana Strata Satu Sekolah Tinggi Agama Islam Kediri, Kediri.
- Baihaqi, Amir. (2 Maret 2023), *Kronologi Siswa SD di Banyuwangi Gantung Diri gegara Dibully Tak Punya Ayah*, <https://www.detik.com/jatim/berita/d-6597418/kronologi-siswa-sd-di-banyuwangi-gantung-diri-gegara-dibully-tak-punya-ayah>.
- Detikcom, Tim. (23 April 2022), *Kisah Pilu Bocah SD Berkebutuhan Khusus Di-bully Teman Sekolah*, <https://news.detik.com/berita/d-6046655/kisah-pilu-bocah-sd-berkebutuhan-khusus-di-bully-teman-sekolah>.
- Djelantik, A.A.M.(1999), *ESTETIKA Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.
- Farenda, Mas Fitra. (2018), *PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK LITERASI PEMBELAJARAN SAINS DI SEKOLAH DASAR*, Universitas Jambi, Jambi.
- Harnadi, dkk. (2020), *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, CV. Pustaka Ilmu, Yogyakarta.
- Kencanadewi, N. K. L., Dewi, A. K., & Putra, G. B. S. (2021). PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “BE JELEG TRESNA TELAGA” SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK BANGSA INDONESIA. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 2(02), 183–193. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v2i02.262>.
- Lousera, Salsa Dinda.(2022), *PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL OUR BALI YOUR BALI UNTUK MENARIK DONATUR*, Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar.
- Paksi, Dedih Nur Fajar. (2021), *Warna dalam Dunia Visual*, Institut Kesenian Jakarta, Jakarta.
- Pujiriyanto. (2009), *PERANAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI ANAK*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rifqi, Muhammad. (2020), *PERANCANGAN KATALOG CV. MUTIARA JEPARA INDOFURNI MENGGUNAKAN FOTOGRAFI DESAIN*, Universitas Islam Nadhatul Ulama, Jepara.
- Rustan, Suriyanto. (2009), *LAYOUT dasar dan penerapannya*, P.T GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA, Jakarta.
- Sari, M. & Asmendri. (2020), *Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA*, Universitas islam Negeri Imam Bonjol, Padang.
- Septiawan, M Fahmi. (2018), *BUKU ILUSTRASI LEGENDA PULAU KEMARO*, Politeknik Palcomtech, Palembang.
- Sugiyono. (2013), *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, ALFABETA, Bandung.
- Sukmawati, Indah, dkk. (2021), *DAMPAK BULLYING PADA ANAK DAN REMAJA*

*TERHADAP KESEHATAN MENTAL*, Universitas Pembangunan Nasional Veteran, Jakarta.

Yuana, Aris. (2022), *PERBANDINGAN TINGKAT KEPUASAN PESERTA DIDIK KELAS VI SD NEGERI DAN SWASTA DI KECAMATAN PADALARANG DALAM MENGIKUTI PTMT MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI (Penelitian Deskriptif pada siswa kelas VI sekolah dasar Negeri dan Swasta di Kecamatan Padalarang)*. Disertasi Gelar Sarjana Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, Surabaya.