

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PETUALANGAN SI UTAW
MENCARI AIR SUCI DI GOA HANTU SEBAGAI PRODUK UNTUK MADE BLEZ
STUDIO**

I Made Watu Kertapada¹, Ida Ayu Dwita Krisna Ari S.Sn., M.Sn
², I Kadek Jayendra Dwi Putra, M.Sn³

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

E-mail: m3watukertamade@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku cerita bergambar yang berjudul Petualangan Si Utaw Mencari Air Suci di Goa Hantu sebagai produk untuk Made Blez Studio. Buku ini mengangkat tema petualangan seorang karakter bernama Si Utaw yang berkelana untuk mencari air suci yang diyakini dapat menyembuhkan kakeknya. Dalam perancangannya, buku ini menggabungkan elemen cerita dengan ilustrasi visual yang hidup untuk menarik minat pembaca dari berbagai usia. Desain buku cerita bergambar ini disesuaikan dengan karakteristik audiens target yang lebih muda dan juga peminat genre petualangan fantasi. Proses perancangan ini dimulai dari tahap pengumpulan ide cerita, pembuatan story board, sketsa, pewarnaan, dan finishing. Terdapat beberapa metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu eksplorasi, eksperimentasi, dan pembentukan.

Kata kunci: Perancangan buku cerita bergambar, petualangan, produk

Abstract

This study aims to design a picture story book entitled The Adventure of Si Utaw Looking for Holy Water in the Ghost Cave as a product for Studio Made Blez. This book carries the theme of the adventure of a character named Si Utaw who travels to find holy water that is believed to be able to cure his grandfather. In its design, this book combines story elements with vivid visual illustrations to attract readers of all ages. The design of this picture story book is adjusted to the characteristics of younger target readers and also fans of the fantasy adventure genre. The design process begins with the stage of collecting story ideas, making story boards, sketches, coloring, and finishing. There are several methods used in this design, namely exploration, experimentation, and formation.

Keywords: Design of picture story books, adventure, products

PENDAHULUAN

Made Blez Studio sebagai lokasi untuk melaksanakan Program Studi/Proyek Independen MBKM pada semester 7. Made Blez Studio yang berlokasi di Jl. Kerta Raharja VIII/85, Sidakarya, Denpasar Selatan, Bali merupakan studio kreatif milik Made Yudhi Mahardika. Made Blez Studio bergerak di bidang desain grafis dan ilustrasi. Made Blez Studio juga dikenal memiliki beberapa karakter diantaranya Bleloz, Tong Cicing, Motorobo, Bogoh. Karakter Blelozz aktif muncul diberbagai platform media sosial khususnya di Instagram. Blelozz memiliki ciri khas dalam kontennya yaitu mengangkat tentang sosial dan budaya yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Pada kesempatan Studi/Proyek Independen dan perancangan untuk tugas akhir di semester VII ini, akan menggarap proyek buku cerita bergambar sebagai produk untuk Made Blez Studio. Dalam perancangan buku cerita bergambar ini memberikan kesempatan untuk karakter-karakter yang ada di Made Blez Studio untuk muncul dalam karya yang akan dirancang dan memiliki fungsi sebagai media belajar dan meningkatkan minat baca untuk anak-anak. Produk ini diharapkan mampu mengenalkan karakter-karakter ke kalangan anak-anak dan dapat diterima masyarakat.

Buku adalah salah satu media yang umum digunakan untuk proses pembelajaran dimana terdapat materi-materi tertentu untuk dibaca atau dipelajari. Menurut Lestari, dkk. (2021), mendefinisikan literasi yaitu proses pembelajaran yang komprehensif dengan tujuan untuk mengidentifikasi, memahami, mengkomunikasikan, dan menghitung menggunakan bahan cetak dan tertulis dengan berbagai konteks.

Buku cerita bergambar adalah buku yang berisi kombinasi antara unsur visual seperti ilustrasi dan narasi teks yang disesuaikan dengan tema. Buku bergambar memiliki beberapa jenis atau macam

diantaranya buku cerita dongeng yang berisi cerita dongeng-dongeng terkenal seperti Cinderella dan Putri Salju. Buku cerita rakyat yang berisi cerita mitologi, legenda, atau suatu cerita yang berkembang di masyarakat dan didalamnya terdapat beberapa nasihat. Buku bergambar pendidikan yang berisi tentang pelajaran-pelajaran yang sesuai dengan umur pembaca contohnya buku bergambar yang berisi belajar membaca untuk anak-anak dan belajar mengenal binatang untuk anak-anak. Buku bergambar komik yang berisi cerita bergambar tentang tokoh dari dunia fiksi dan memiliki alur cerita. Buku cerita bergambar akan selalu mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhan pembaca seperti jenis buku pop up yang merupakan jenis buku kreasi berbentuk 3 dimensi yang kaya akan interaktif.

Pengertian produk secara umum merupakan segala sesuatu yang bisa dihasilkan dari proses produksi berupa barang atau jasa yang nantinya diperjual belikan di pasar. Adapun pendapat lain yang mengatakan bahwa pengertian produk yaitu suatu substansi yang diproduksi oleh pihak produsen dan ditawarkan ke pasar supaya dapat memenuhi keperluan maupun kebutuhan konsumen. Produk dalam hal ini dapat ditujukan untuk konsumen akhir atau konsumen antara. Menurut penjelasan tersebut, maka dapat Anda ditarik kesimpulan bahwa pengertian produk merupakan segala hal yang dapat ditawarkan di pasar supaya dapat dikonsumsi maupun digunakan untuk dapat memenuhi keperluan atau kebutuhan konsumen di pasar.

Proyek independen di Made Blez Studio dapat menerima ide tentang pembuatan produk buku cerita bergambar dengan penggabungan karakter Utaw dan karakter yang ada di Made Blez Studio. Proyek yang akan dibuat adalah sebuah buku cerita bergambar tentang petualangan mencari air suci dengan karakter yang bernama Utaw dan akan dikolaborasikan dengan salah satu karakter di Made Blez Studio. Alasan mengajukan proyek ini

karena untuk mengenalkan karakter kelingkup yang lebih luas melalui buku cerita bergambar. Perancangan ini juga diharapkan dapat menghasilkan kolaborasi yang sempurna antara karakter Utaw dan Made Blez Studio sehingga menjadi sebuah buku cerita bergambar yang diterima masyarakat luas.

Alasan memilih melaksanakan Studi Independen di Made Blez Studio adalah ingin memperkenalkan karakter Utaw dan karakter Made Blez Studio melalui buku cerita bergambar kepada masyarakat. Owner Made Blez Studio mendukung menggarap proyek buku cerita bergambar karena memiliki jangkauan yang luas dalam pengenalan sebuah karakter dan juga memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan minat baca anak-anak dengan cerita yang menarik.

METODE

Metode (method), secara harfiah berarti cara. Metode atau metodik berasal dari bahasa Yunani, metha (melalui atau melewati), dan hodos (jalan atau cara), jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Penciptaan berasal dari kata “cipta” yaitu kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, atau mewujudkan angan-angan yang kreatif. “Menciptakan” berarti menjadikan sesuatu yang baru, membuat sesuatu yang baru (belum pernah ada).

Metode penciptaan adalah tata cara menciptakan sesuatu yang baru guna mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks penciptaan, yang termasuk metode penciptaan adalah aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain karya (Universitas Sebelas Maret, 2023). Menurut Hawkins, dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono (2001: 207), menyebutkan; penciptaan seni lukis

dan seni tari yang baik, selalu melewati tiga tahap: pertama exploration (eksplorasi); kedua improvisation (improvisasi atau eksperimentasi); dan yang ketiga forming (pembentukan atau komposisi) (Yudha, Tanpa Tahun). Dengan demikian dalam proses perwujudan karya ini digunakan metode tersebut di atas melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Eksplorasi

Pada tahapan awal proses penciptaan buku cerita bergambar (cergam), yaitu penulis mencari referensi ide tentang cerita yang akan diangkat kedalam buku cerita bergambar. Dimana penulis mencari informasi mengenai cergam, pengertian cergam, jenis-jenis cergam, fungsi cergam, dan pengenalan karakter melalui cergam kepada masyarakat. Melalui ide atau gagasan yang diangkat mengenai pengenalan karakter melalui buku cerita bergambar merupakan hasil dari pemikiran, pengalaman, pengenalan diri, dan proses kerja artistik yang didapatkan melalui pendidikan dan kegiatan seni yang penulis dapatkan selama ini, baik di kampus maupun di luar kampus. Datangnya ide atau gagasan ini dipengaruhi oleh 2 (dua) faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu (Rahellia, 2018). Faktor internal berdasarkan pengalaman penulis dalam bidang desain grafis. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu, yang berdasarkan persetujuan dari mentor studi independen di Made Blez Studio.

2. Eksperimentasi

Dalam melakukan eksperimentasi, dimulai dengan mengumpulkan berbagai sumber yang terkait dengan ide dan proses penciptaan karya. Sumber-sumber yang diperoleh dari pengalaman dan media digital. Selain itu, membutuhkan observasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dari sumber yang diperoleh telah memberikan dorongan dan rangsangan untuk melakukan

eksperimentasi membuat karya yang kreatif dan improvisatif. Dalam konsep pembuatan buku cerita dimulai dengan membuat storyboard untuk memvisualkan cerita yang sudah disusun dan disetujui oleh mentor di Made Blez Studio. Pembuatan cergam ini berfokus pada pengenalan karakter ke masyarakat luas dan juga memiliki cerita yang menarik untuk meningkatkan minat baca anak usia dini.

3. Pembentukan

Setelah konsep, cerita, dan desain karakter matang, memasuki tahap pembentukan story board dan melalui tahap asistensi kepada mitra di Made Blez Studio. Pembentukan konsep cerita tidak lepas dari berbagai media, seperti media digital dan observasi lapangan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Hal ini tentunya tidak lepas dengan ilmu Desain Komunikasi Visual yang dipelajari. Perancangan cergam tidak lepas dari ide, pesan, dan penyajian karya, sehingga dapat menghasilkan cerita dan visual yang menarik bagi pembaca. Hal ini sangat penting karena disamping cerita yang disampaikan secara maksimal, dalam hal menyampaikan gambar ilustrasi juga memiliki peranan penting agar dapat menarik banyak konsumen dari berbagai kalangan untuk membaca dan pengenalan karakter menjadi lebih maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konsep adalah rancangan buram atau ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret (mengandung berbagai istilah yang berbeda). Konsep dalam desain komunikasi visual adalah inti dari komunikasi visual. Konsep ini membentuk pesan yang disampaikan melalui elemen visual seperti gambar, teks, dan grafik. Konsep adalah ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret. Konsep juga dapat diartikan sebagai gambaran mental dari

objek, proses, atau apa pun yang ada di luar bahasa. Istilah konsep berasal dari bahasa Latin, *conceptum*, yang artinya sesuatu yang dipahami. Konsep penciptaan karya merupakan sebuah penggambaran yang menerapkan metode dengan ide-ide yang baru sehingga menghasilkan suatu karya yang baru dan berbeda.

Pada kegiatan studi/proyek independen ini mengangkat konsep “petualangan”. Konsep petualangan ini biasanya dimulai dengan penjelajahan ke tempat yang belum dikenal, baik itu alam liar, kota misterius, atau bahkan dunia fantastis. Cerita dengan konsep petualangan ini memberi pembaca rasa penasaran dan keinginan untuk mengetahui lebih banyak tentang cerita yang ada dalam buku cerita bergambar ini. Konsep petualangan ini diambil karena penyesuaian dengan sifat dan karakter si tokoh yang ada dalam cerita bergambar ini. Konsep petualangan juga bisa menjadikan pembelajaran dan melibatkan penemuan baru, baik itu objek berharga, persahabatan, pengetahuan baru, atau bahkan tentang diri sendiri. Dari banyaknya cerita petualangan, teman-teman atau sekutu memainkan peran penting. Mereka memberikan dukungan, bantuan, dan kekuatan saat karakter utama menghadapi kesulitan. Petualangan mengajarkan tentang kerja sama, empati, dan saling percaya. Setiap pengalaman adalah pelajaran penting dalam perjalanan menuju pemahaman yang lebih dalam tentang dunia atau kehidupan.

Tahap Penciptaan

Proses perancangan buku cerita bergambar dikerjakan dengan lima tahap yang terdiri dari pengumpulan ide cerita, pembuatan story board, sketsa, pewarnaan dan finishing. Untuk penjelasan lebih lanjut maka akan di jabarkan secara rinci mengenai tahapan tersebut.

a. Pengumpulan ide cerita

Pengumpulan ide cerita adalah proses kreatif yang melibatkan eksplorasi berbagai sumber inspirasi, baik dari dunia sekitar,

pengalaman pribadi, maupun karya-karya lain seperti buku dan film. Proses ini dimulai dengan mengamati hal-hal sehari-hari, berbicara dengan orang lain, dan membiarkan pikiran bebas untuk berimajinasi. Dalam proses ini tentunya harus menentukan tema atau pesan yang ingin disampaikan melalui cerita, seperti keberanian, persahabatan, atau perjuangan. Ide cerita kemudian dikembangkan melalui brainstorming, menciptakan karakter yang menarik, dan merancang konflik yang memicu perjalanan emosional karakter utama. Selain itu, dunia atau setting cerita perlu dibangun dengan cermat, mengikuti aturan-aturan tertentu yang mendasari alur cerita. Dengan semua elemen ini, ide cerita semakin matang dan siap untuk dijadikan plot yang menarik dan penuh makna.



Gambar 4. 1 Proses pengumpulan ide cerita

b. Pembuatan story board

Storyboard adalah rangkaian gambar atau ilustrasi yang disusun secara berurutan untuk memvisualisasikan adegan-adegan dalam sebuah cerita dari awal hingga akhir. Storyboard biasa digunakan dalam proyek film, iklan, atau animasi. Setiap frame dalam storyboard memberikan gambaran tentang adegan yang akan terjadi, mulai dari: aksi karakter, ekspresi wajah, hingga posisi kamera dan suasana latar. Storyboard membantu memastikan bahwa setiap adegan dalam cerita disampaikan dengan jelas sesuai rencana.

Pembuatan storyboard adalah langkah

penting dalam merencanakan visualisasi sebuah cerita, terutama untuk proyek-proyek bergambar seperti buku ilustrasi, film, atau animasi. Proses ini dimulai dengan membagi cerita menjadi urutan adegan atau bab, kemudian menggambarkan setiap momen utama dalam bentuk sketsa sederhana yang menunjukkan aksi, ekspresi karakter, dan elemen penting lainnya. Setiap panel dalam storyboard berfungsi untuk merinci transisi antara satu adegan ke adegan berikutnya, serta memberikan gambaran tentang komposisi gambar, sudut pandang, dan mood yang ingin disampaikan. Storyboard juga mencakup catatan tentang dialog, efek suara, dan musik yang memperkaya narasi visual. Dengan membuat storyboard, ilustrator dapat memastikan bahwa alur cerita berjalan dengan lancar, konsisten, dan sesuai dengan visi kreatif yang diinginkan sebelum memasuki tahap produksi.



Gambar 4. 2 Story board cermam



Gambar 4. 3 Story board cermam

c. Sketsa

Secara umum, pengertian sketsa adalah suatu gambar atau lukisan yang masih kasar

untuk mengonkretkan ide yang masih abstrak dan terjebak dalam pikiran saja. Sederhananya, pengertian sketsa merupakan gambar awal yang digunakan untuk mengawali sebuah penggarapan karya lukis, arsitektur, animasi, dan lainnya. Menurut Oesman Effendi, pengertian sketsa merupakan suatu perpaduan dari proses melihat, menghayati, menghayati, memikirkan, mengekspresikan, mengempati, hingga bersikap. Dengan demikian, sketsa bisa dikatakan bahwa memadukan kedalaman jiwa dan kepekaan dari suatu intuisi yang dimiliki seorang manusia terhadap objek tertentu yang akan direkam.

Eko Agus Prawoto mengungkapkan pengertian sketsa sebagai sebuah desain awal atau planning pada saat hendak menciptakan sebuah lukisan. Sketsa sendiri dapat diartikan sebagai gambar sementara di atas kertas atau kanvas atau tahap awal untuk membuat lukisan asli yang aktual. Menurut H. W. Flower, pengertian sketsa adalah sebuah gambaran atau lukisan pendahuluan yang masih kasar, ringan, dan tercipta tanpa persiapan apapun.

Sketsa sebuah cergam (cerita bergambar) merupakan tahap awal yang penting dalam proses pembuatan komik atau cerita bergambar. Pada tahap ini, ilustrator menggambar secara kasar setiap panel untuk merencanakan tata letak visual dan memastikan bahwa alur cerita dapat dipahami dengan jelas. Sketsa ini berfungsi untuk menampilkan posisi karakter, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh, serta mengatur komposisi ruang dalam setiap halaman. Selain itu, sketsa juga mencakup penempatan teks dialog atau narasi yang mendukung cerita, memastikan bahwa semua elemen visual dan tulisan terintegrasi dengan baik. Meskipun sketsa pada tahap ini masih bersifat sederhana dan belum rinci, tujuannya adalah untuk memberikan gambaran umum tentang bagaimana cerita akan disampaikan secara visual sebelum melangkah ke tahap pewarnaan dan penyempurnaan detail.



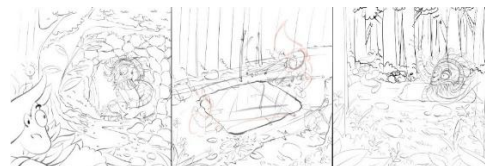
Gambar 4. 4 Sketsa cergam 1-3



Gambar 4. 5 Sketsa cergam 4-6



Gambar 4. 6 Sketsa cergam 7-9



Gambar 4. 7 Sketsa cergam 10-12



Gambar 4. 8 Sketsa cergam 13-15

d. Pewarnaan

Pewarnaan adalah suatu proses penerapan warna pada suatu permukaan atau objek dengan tujuan estetika, proteksi, atau identifikasi. Proses ini melibatkan penggunaan pigmen, zat warna, atau bahan pewarna lainnya yang dapat memberikan warna pada permukaan yang diinginkan. Pewarnaan telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia sejak zaman purba, dan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

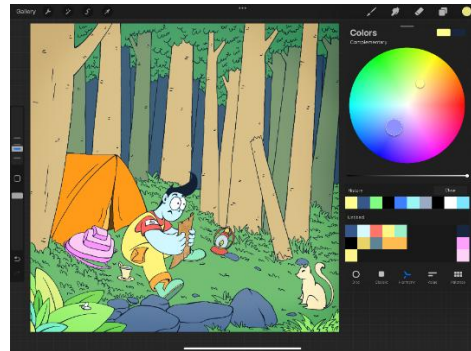
Pewarnaan sebuah cergam (cerita bergambar) adalah proses penting yang memberikan kehidupan pada sketsa dan mengubahnya menjadi karya yang menarik secara visual. Pada tahap ini, warna dipilih dengan cermat untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan mood cerita, menghidupkan karakter, serta mempertegas

aksi dan emosi yang ingin disampaikan. Pewarnaan juga berfungsi untuk memberikan kedalaman dan dimensi pada gambar, dengan penggunaan bayangan dan pencahayaan yang tepat. Selain itu, warna dapat digunakan untuk membedakan elemen-elemen penting, seperti membedakan latar belakang dan karakter, atau untuk menandai perubahan waktu dan tempat. Proses pewarnaan yang teliti memungkinkan pembaca untuk lebih terhubung dengan cerita dan memperkaya pengalaman membaca cergam tersebut.

Teknik mewarnai digital ada banyak macamnya, di antaranya adalah flat coloring, shading, blending, dan highlight. Flat coloring merupakan teknik mewarnai yang paling dasar, di mana kita hanya memberikan warna tanpa shading atau blending. Shading adalah teknik mewarnai dengan memberikan efek bayangan pada objek. Sedangkan teknik blending adalah teknik mewarnai dengan menyatukan dua warna yang berbeda secara halus.

1) Flat coloring

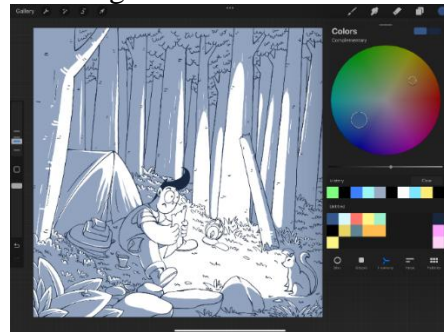
Flat coloring adalah teknik pewarnaan dasar dalam pembuatan karya ilustrasi, dimana warna dasar diterapkan secara merata tanpa penambahan bayangan atau efek pencahayaan yang kompleks. Pada tahap ini, setiap elemen gambar, seperti karakter, latar belakang, dan objek lainnya, diberi warna solid yang jelas dan konsisten. Flat coloring membantu untuk mendefinisikan dengan cepat palet warna dan memperjelas komposisi visual sebelum tahap pewarnaan lanjutan, seperti shading atau pencahayaan, dilakukan. Teknik ini sering digunakan untuk memberikan dasar yang kuat dan mengatur suasana cerita, serta memberikan kesan yang lebih sederhana dan bersih. Flat coloring sangat efektif dalam proyek dengan gaya visual yang minimalis atau kartun, di mana warna yang terang dan kontras menjadi pusat perhatian.



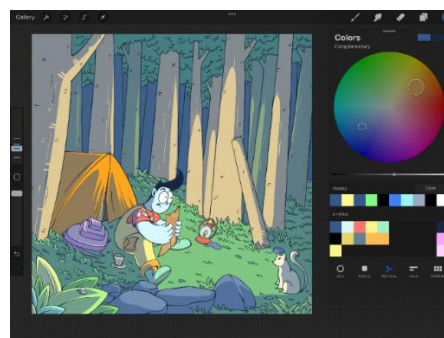
Gambar 4. 9 Flat Coloring

2) Shading

Shading merupakan teknik pemberian nilai gelap-terang pada gambar atau ilustrasi, dengan tujuan menciptakan dimensi dan kedalaman. Dalam dunia seni rupa, shading adalah senjata rahasia penggambar untuk memberi hidup pada karya mereka. Shading adalah menciptakan perbedaan nilai gelap-terang tersebut di atas bidang gambar. Pada tahap shading dapat menambahkan dimensi pada objek, sehingga terlihat lebih nyata dan terlihat seperti benda tiga dimensi.



Gambar 4. 10 Tahap Shading



Gambar 4. 11 Tahap Shading

3) Blending dan highlight

Kata blending jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah penggabungan, campuran, atau

percampuran. Dalam konteks yang lebih khusus, blending merujuk kepada proses atau tindakan mencampurkan dua atau lebih elemen atau bahan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau lebih baik. Blending dalam pewarnaan cergam adalah teknik yang digunakan untuk menciptakan transisi warna yang halus dan natural antara area yang berbeda, seperti antara bayangan dan cahaya, atau antara dua warna yang berdekatan. Dengan menggunakan blending, ilustrator dapat menghilangkan garis tegas antara warna, menghasilkan efek yang lebih realistis dan dinamis. Teknik ini sering kali melibatkan penggunaan alat atau kuas digital untuk mencampur warna secara bertahap, memberikan kedalaman dan volume pada karakter atau latar belakang. Blending juga membantu menambah dimensi pada ilustrasi, dengan memberikan kesan cahaya yang jatuh atau permukaan yang lebih halus, seperti kulit, pakaian, atau lanskap. Teknik ini sangat penting untuk menciptakan atmosfer yang lebih hidup dan emosional, serta memperkuat ikatan antara elemen visual dan cerita yang sedang disampaikan.

Highlight adalah menyorot, menyoroti, pokok, hal yang penting, cahaya terang. Pada dasarnya, highlight merupakan poin atau aspek yang ditekankan atau disorot dalam suatu konteks tertentu. Highlight dalam pewarnaan adalah teknik untuk menambahkan area yang lebih terang pada gambar, yang bertujuan untuk menonjolkan bagian-bagian tertentu, seperti permukaan yang terkena cahaya langsung. Penggunaan highlight ini memberi kedalaman dan dimensi pada ilustrasi, menciptakan efek 3D yang membuat objek atau karakter tampak lebih hidup dan realistis. Pada karakter, highlight sering diterapkan pada area seperti rambut, kulit, atau pakaian untuk menggambarkan cahaya yang memantul atau jatuh, memberikan kesan kilau atau volume. Selain itu, highlight juga bisa digunakan untuk menambah kontras antara bayangan dan cahaya, menambah

kesan dramatis pada suasana cerita. Teknik ini sangat penting dalam menciptakan suasana visual yang dinamis, menonjolkan elemen-elemen penting dalam cerita, dan menarik perhatian pembaca pada detail tertentu dalam cergam.



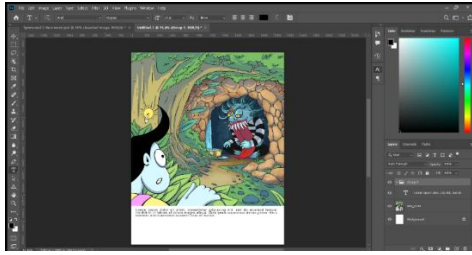
Gambar 4. 12 Blending dan highlight



Gambar 4. 13 Blending dan highlight

e. **Finishing**

Finishing pada tahap ini iyalah menggabungkan antara ilustrasi dan cerita menjadi kesatuan, agar menjadi sebuah cergam. Penggabungan antara ilustrasi dan cerita dalam sebuah cergam tercipta ketika ilustrasi yang menggambarkan setiap adegan menghidupkan narasi, memperdalam emosi, dan membimbing pembaca untuk merasakan setiap momen dengan cara yang visual dan mendalam. Penggabungan ini melalui tahapan lyouting di software adobe photoshop dengan dimensi 20x25cm.



Gambar 4. 14 Finishing

Deskripsi Karya



Gambar 4. 15 Mockup karya cergam

Buku cerita bergambar dengan judul "Petualangan Si Utaw Mencari Air Suci Di Goa Hantu" mengisahkan perjalanan seru seorang anak bernama Utaw yang berani menantang berbagai rintangan demi menemukan air suci yang sangat dibutuhkan untuk menyembuhkan kakeknya. Dalam perjalanan yang penuh tantangan, Utaw bertemu dengan berbagai karakter menarik, baik teman maupun musuh, yang membantunya belajar tentang keberanian, persahabatan, dan pentingnya menjaga keseimbangan alam. Dengan ilustrasi yang indah dan cerita yang penuh makna, buku ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai moral yang penting bagi pembacanya, terutama anak-anak. Buku cerita bergambar ini merupakan kolaborasi antara Utaw dan Bogoh (karakter dari Made Blez Studio) membawa sebuah sinergi kreatif yang luar biasa. Dengan sentuhan ilustrasi khas Made Blez Studio yang penuh warna dan detail, setiap halaman buku ini menjadi hidup, menggambarkan setiap adegan petualangan Utaw dengan begitu memukau dan menarik. Kerja sama ini menghadirkan perpaduan sempurna antara cerita yang

mendalam dan visual yang memikat, membuat buku ini tidak hanya menjadi bacaan yang seru, tetapi juga sebuah karya seni yang menginspirasi pembaca muda untuk berimajinasi lebih jauh.

1. Karakter Standee



Gambar 4. 16 Karakter Utaw Standee

Karakter standee adalah representasi visual dari tokoh atau karakter yang dicetak pada bahan keras seperti karton atau akrilik, sering kali digunakan dalam acara promosi, pameran, atau sebagai dekorasi di toko dan ruang publik. Standee ini dirancang dengan detail dan warna khas dari karakter Utaw itu sendiri, agar dapat menarik perhatian orang yang melihatnya, dan standee biasanya menggambarkan karakter dari film, anime, video game, atau produk tertentu. Selain berfungsi sebagai alat pemasaran, standee juga memberikan sentuhan kreatif dan hiburan dengan menghadirkan karakter utama dalam bentuk fisik yang bisa dilihat lebih dekat.

2. Stiker

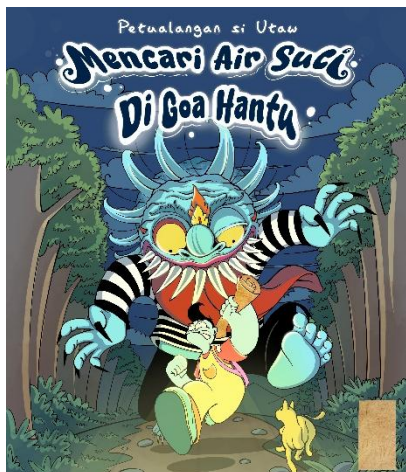


Gambar 4. 17 Stiker

Penambahan stiker untuk pameran merupakan strategi yang efektif untuk menarik perhatian pengunjung dan

memberikan kesan visual yang menarik pada stan atau area pameran. Stiker bisa digunakan untuk menampilkan logo, pesan, atau desain kreatif yang relevan dengan tema pameran, serta membantu mempertegas identitas merek atau produk yang dipamerkan. Selain itu, stiker juga berfungsi sebagai alat promosi yang murah namun efektif, yang bisa ditempel pada berbagai permukaan seperti dinding, meja, atau bahkan barang-barang yang dipamerkan, menciptakan kesan yang lebih interaktif dan mengundang rasa ingin tahu dari pengunjung. Dengan desain yang tepat, stiker mampu memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan meningkatkan daya tarik keseluruhan pameran.

Estetika Karya



Gambar 4. 18 cover buku cergam

(sumber: Dokumentasi pribadi)

Estetika karya pada buku cerita bergambar *Petualangan Si Utaw Mencari Air Suci Di Goa Hantu* dapat dilihat melalui perpaduan visual dan narasi yang memikat. Ilustrasi dalam cergam ini memanfaatkan warna-warna cerah dan kontras yang menggambarkan keindahan alam dengan penuh imajinasi. Gaya gambar yang dinamis dan detail pada karakter, serta latar belakang petualangan yang menantang, memperkaya pengalaman visual pembaca. Setiap halaman tidak hanya memfokuskan pada perjalanan fisik sang tokoh, tetapi juga

menghadirkan emosi dan perjuangan dalam pencarian air suci, memberikan kedalaman pada cerita. Penggunaan elemen artistik seperti komposisi gambar yang mengalir dan sudut pandang yang bervariasi menciptakan suasana yang dramatis dan mendalam, mengundang pembaca untuk terlibat dalam petualangan yang penuh misteri dan keajaiban.

KESIMPULAN

Pada kegiatan studi/proyek independen ini mengangkat konsep “petualangan”. Konsep petualangan ini biasanya dimulai dengan penjelajahan ke tempat yang memberi pengalaman tentang petualangan, baik itu alam liar, kota misterius, atau bahkan dunia fantastis. Cerita dengan konsep petualangan ini memberi pembaca rasa penasaran dan keinginan untuk mengetahui lebih banyak tentang cerita yang ada dalam buku cerita bergambar ini. Konsep petualangan ini diambil karena penyesuaian dengan sifat dan karakter si tokoh yang ada dalam cerita bergambar ini. Konsep petualangan juga bisa menjadikan pembelajaran dan melibatkan penemuan baru, baik itu objek berharga, persahabatan, pengetahuan baru, atau bahkan tentang diri sendiri. Dari banyaknya cerita petualangan, teman-teman atau sekutu memainkan peran penting. Mereka memberikan dukungan, bantuan, dan kekuatan saat karakter utama menghadapi kesulitan. Petualangan mengajarkan tentang kerja sama, empati, dan saling percaya. Setiap pengalaman adalah pelajaran penting dalam perjalanan menuju pemahaman yang lebih dalam tentang dunia atau kehidupan.

Metode penciptaan yang digunakan dalam merancang karya yaitu eksplorasi, improvisasi dan pembentukan. Lalu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan metode observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. Selain itu adapun medium yang digunakan dalam mewujudkan karya yaitu laptop, Ipad, aplikasi Adobe Phothoshop serta aplikasi Procreate. Proses

perancangan buku cerita bergambar dikerjakan dengan lima tahap yang terdiri dari pengumpulan ide cerita, pembuatan story board, sketsa, pewarnaan dan finishing. Proses pengumpulan ide cerita dimulai dengan mengamati hal-hal sehari-hari, berbicara dengan orang lain, dan membiarkan pikiran bebas untuk berimajinasi. Dalam proses ini tentunya harus menentukan tema atau pesan yang ingin disampaikan melalui cerita, seperti keberanian, persahabatan, atau perjuangan. Ide cerita kemudian dikembangkan melalui brainstorming, menciptakan karakter yang menarik, dan merancang konflik yang memicu perjalanan emosional karakter utama. Proses pembuatan karya ilustrasi buku cerita bergambar ini dilaksanakan pada jam kerja dari jam 09:00-17:00 wita, dan dilaksanakan di Made Blez Studio dari hari senin sampai rabu.

DAFTAR PUSTAKA

- Soedarsono, R.M. (2001). *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia)
- Anam, B. (2021, November 27). *Apa itu Pewarnaan?* Retrieved from simbolnext.com: <https://simbolnext.com/apa-itu-pewarnaan/>
- Anugerah, W. (2023, Februari 9). *Apa Itu Buku: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Jenisnya*. Retrieved from localstartupfest.id: <https://www.localstartupfest.id/faq/apa-itu-buku/>
- Kepakisan, G. A. N. A., Yudha, I. M. B., & Kondra, I. W. (2024). Self-Introspection as an Idea in Creating Paintings. CITA KARA: JURNAL PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI MURNI, 4(2), 201-214. Buku, R. (2022, September 13). *Pengertian Buku Cerita Bergambar*. Retrieved from ruangbuku.id: <https://ruangbuku.id/artikel/pengertian-buku-cerita-bergambar/>
- Dalma, M. A. (2024, November 10). *Pengertian-produk*. Retrieved from dosenpintar.com: <https://dosenpintar.com/pengertian-produk/>
- Malihah, L. (2024, September 13). *Pengertian Produk, Klasifikasi, Tingkatan dan Atributnya*. Retrieved from bee.id: <https://www.bee.id/blog/pengertian-produk/>
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung
- Prameswari, S. G. (2023, Agustus 15). *Pengertian Media Menurut Ahli*. Retrieved from kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2023/08/15/140000869/pengertian-media-menurut-ahli>
- Putra, D. R. (2024, Maret 30). *Pengertian Buku Dan Jenis Buku*. Retrieved from ridwaninstitute.co.id: <https://ridwaninstitute.co.id/pengertian-buku-jenis-buku-yuk-simak/>
- Rizal. (2023, Agustus 27). *Apa Itu Highlight: Arti, Contoh, dan Sinonim*. Retrieved from zonanulis.com: <https://www.zonanulis.com/apa-itu-highlight/>
- StudineWS. (2024, Oktober 12). 26 *Pengertian Metode Menurut Para Ahli (Pembahasan Lengkap)*. Retrieved from StudiNews: <https://www.studineWS.co.id/26-pengertian-metode/>
- Thabroni, G. (2021, Desember 21). *Pengertian Sketsa serta Tujuan, Fungsi, Manfaat & Langkah*. Retrieved from serupa.id:

<https://serupa.id/pengertian-sketsa-serta-tujuan-fungsi-manfaat-langkah/>

Zakky. (2020, Februari 23). *Pengertian Eksplorasi Menurut Para Ahli dan Secara Umum [Lengkap]*. Retrieved from zonareferensi.com: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-eksplorasi/>

Zakky. (2020, Februari 23). *Pengertian Konsep | Definisi, Fungsi, Unsur, dan Ciri-Cirinya [Lengkap]*. Retrieved from zonareferensi.com: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-konsep/>

Hardiani, d. (2020). *Metode Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Grup.