

PERANCANGAN KARAKTER WEYO SEBAGAI INTELLECTUAL PROPERTY (IP) DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR WEYO DAN TAS AJAIB BERKOLABORASI DENGAN BLELOZZ DI MADEBLEZ STUDIO, DENPASAR

Ni Luh Winda Putri Wijayanti¹, Drs. I Nengah Sudika Negara, M.Erg², Ida Bagus Ketut Trinawindu, S.Sn., M.Erg³

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

E-mail: wiwinwinda252@gmail.com

Abstrak

Intellectual Property (IP) merupakan aset kreatif yang memiliki peran penting dalam industri kreatif karena dapat dikembangkan ke dalam berbagai media. Pengembangan *IP* yang terencana diperlukan agar karakter dan cerita yang diciptakan memiliki identitas yang kuat dan konsisten. Salah satu media yang efektif dalam pengembangan *IP*, khususnya untuk anak, adalah buku cerita bergambar atau cergam. Laporan ini bertujuan merancang pengembangan sebuah *IP* karakter Weyo ke dalam media buku cerita bergambar Weyo dan Tas Ajaib sebagai salah satu bentuk penerapan desain komunikasi visual. Melalui media buku cergam yang menggabungkan ilustrasi dan narasi sehingga mampu menyampaikan pesan secara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi, studi pustaka, serta tahapan perancangan yang mencakup pengembangan konsep *IP*, penulisan cerita, desain karakter, pembuatan ilustrasi, dan penyusunan tata letak buku.

Kata Kunci : ***Intellectual Property, Buku Cerita Bergambar, Desain komunikasi Visual, Desain Karakter***

Abstract

Intellectual Property (IP) is a creative asset that plays an important role in the creative industry because it can be developed into various media. IP development is necessary so that the characters and stories created have a strong and consistent identity. One effective medium for IP development, especially for children, is picture books. This report aims to design the development of the Weyo character IP into the Weyo and Tas Ajaib picture book medium as a form of visual communication design application. Through the picture book medium, which combines illustrations and narration, messages can be conveyed in an interesting, communicative, and easy-to-understand manner. The methods used include observation, literature study, and design stages that cover IP concept development, story writing, character design, illustration creation, and book layout.

Keywords: ***Intellectual Property, Picture Book, Visual Communication Design, Character Design***

PENDAHULUAN

Saat ini di Indonesia perkembangan industri ekonomi kreatif cukup pesat dan mampu memberikan kontribusi bagi pertumbuhan ekonomi nasional. Berdasarkan hal tersebut, maka dari itu perancangan *Intellectual Property* dilakukan merespon adanya peluang perkembangan industri ekonomi kreatif saat ini dan minat masyarakat terhadap *IP* lokal mulai meningkat. Menurut *World Intellectual Property Organization*, *Intellectual Property (IP)* adalah karya hasil pemikiran manusia, seperti penemuan, karya seni, desain, simbol, atau nama yang kemudian dimanfaatkan untuk tujuan komersial dan diperkenalkan kepada masyarakat lewat berbagai media. *IP* dilindungi hukum melalui paten, hak cipta, atau merek dagang, agar pencipta mendapat pengakuan dan manfaat. Perancangan *Intellectual Property* karakter Weyo ini bertujuan untuk melindungi hak kekayaan intelektual (HKI) agar karya kreatif termasuk karya cipta tidak disalahgunakan seperti dicuri, diperbanyak tanpa izin oleh pemiliknya. Didukung oleh (Asri 2020) Perlindungan hukum Hak Kekayaan Intelektual adalah hal yang penting dilaksanakan di Indonesia saat ini. Hal ini karena Indonesia memiliki potensi yang besar di bidang industri kreatif maupun kekayaan alam yang berlimpah, sehingga perlu didukung dengan upaya yang optimal dalam memberikan perlindungan HKI.

Perancangan karakter sebagai aset intelektual dapat dikembangkan menjadi berbagai media turunan lain seperti permainan atau *board game*, animasi, buku dan sebagainya. Seperti karakter “Don” dari film animasi “Jumbo” yang diproduksi oleh Visinema Studio yang telah meraih pencapaian internasional dan mengembangkan nya menjadi sebuah *merchandise* dan buku dongeng anak. Maka dari itu *IP* memiliki potensi besar untuk media anak dan turunannya. Berdasarkan fenomena film Jumbo tersebut pada perancangan *IP* “Weyo” ini, media turunan yang digunakan untuk mempromosikan nya adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar merupakan salah satu media komunikasi visual yang menonjolkan penggunaan ilustrasi. Secara umum, cergam menggabungkan elemen visual dengan elemen verbal melalui penyusunan yang beragam, bisa disajikan berdampingan maupun dalam halaman yang terpisah.. Cerita bergambar memiliki beberapa karakteristik dan fungsi, antara

lain untuk menggambarkan keadaan nyata atau fakta, menampilkan hasil imajinasi, serta memvisualisasikan gagasan atau konsep.

Perancangan buku ini sebagai wadah dalam menerapkan prinsip desain dan mempraktekkan bagaimana susunan cerita dapat tersampaikan lewat visual atau gambar, tidak hanya itu melalui perancangan buku dapat bereksperimen dengan *style* gambar seperti realistik atau kartun. Dalam merancang buku cerita bergambar dapat menampilkan ciri khas karakter dari aspek warna, bentuk, ekspresi dan pakaian nya dengan jelas sehingga dapat menonjolkan *IP* karakter dan menampilkan perbedaan nya dengan *IP* karakter lain. Desain karakter yang unik dan diferensial juga lebih mudah dikenali oleh audiens, memperkuat storytelling dan ikatan emosional pembaca terhadap karakter, serta mendukung pendaftaran hak kekayaan intelektual.

Buku cerita bergambar juga bermanfaat untuk masyarakat, khususnya anak-anak sebagai target audiens dari buku cerita bergambar ini. Buku cerita bergambar dapat menjadi pendukung teks sehingga anak anak dapat lebih mudah menangkap dan mengerti isi dari cerita. Dengan menggunakan cerita bergambar, anak anak diajak untuk mengembangkan daya imajinasi, menyusun kisah baru, atau mengekspresikan kembali sebuah cerita sesuai dengan versi mereka sendiri. Selain itu, buku cerita bergambar dapat menjadi wadah pengenalan nilai-nilai moral, budaya, dan penguatan karakter. Dengan demikian, buku cerita bergambar menjadi media yang strategis untuk memvisualisasikan karakter *IP*.

METODE

Metode perancangan *IP* dan buku cerita bergambar ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama melalui proses pengumpulan data di lapangan, seperti melalui observasi dan wawancara. Menurut Sugiyono (2020) observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung sumber data di lapangan. Adapun Menurut Sugiyono (2020) wawancara merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi secara face to face atau tatap muka maupun dengan menggunakan telepon. Melalui

observasi dan wawancara dengan Bli Made selaku owner Madeblelz Studio, penulis mendapat informasi mengenai proses dalam merancang IP dan buku. Sedangkan Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber tidak langsung, yaitu data yang sudah dikumpulkan dan diolah oleh pihak lain. Data ini biasanya tersedia dalam bentuk dokumen seperti laporan, artikel, dan buku. Studi pustaka dilakukan untuk mendalami penelaahan sistematis terhadap sumber- sumber ilmiah yang relevan, seperti buku, jurnal akademik, dan laporan penelitian. Adapun dokumentasi menurut Sujarweni (dalam Luahambowo, 2020) menyatakan bahwa studi dokumen adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan sejumlah besar fakta dan informasi yang tersimpan dalam bentuk dokumen. Dokumen tersebut dapat berupa surat, catatan harian, arsip, foto hasil rapat, maupun benda-benda lain yang terdokumentasi. Dengan pengumpulan data melalui studi pustaka penulis dapat memperoleh teori teori perancangan *IP*, buku cerita bergambar dan unsur-unsur Desain Komunikasi Visual. Hal ini dilakukan untuk memperkuat landasan teori dalam perancangan *IP* dan buku cerita bergambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Latar Belakang Karakter Weyo

Weyo adalah seorang anak sekolah dasar berumur 10 tahun yang hidup sederhana dan dekat dengan keluarganya, terutama dengan nenek. Ia memiliki sifat pendiam dan tidak percaya diri, namun memiliki rasa ingin tahu yang besar. Ia memiliki ketertarikan pada sebuah tas lusuh yang ditemukan di gudang neneknya menjadi awal dari cerita dan menggambarkan kebiasaan Weyo yang suka memperhatikan hal-hal kecil di sekitarnya. Ketika Weyo Membawa tas tersebut ke sekolah, ia justru mendapatkan ejekan dari teman-temannya. Pengalaman ini menjadi konflik utama dalam cerita serta menggambarkan kesulitannya dalam bergaul dengan temannya. Perubahan mulai terjadi ketika Weyo menyadari bahwa tas tersebut memiliki hal spesial, seperti munculnya jas hujan saat ia kehujanan dalam perjalanan pulang. Membuatnya mulai melihat bahwa hal yang dianggap biasa memiliki nilai dan keistimewaan.

Karakter Weyo dirancang dengan tampilan sederhana agar mudah dikenali dan dekat dengan kehidupan anak-anak. Weyo digambarkan mengenakan kaos berwarna kuning dan khas anak sekolah dasar. Bentuk tubuh dan proporsi dibuat sederhana dengan garis yang tidak terlalu rumit, sehingga sesuai dengan gaya ilustrasi buku cerita anak.

Ekspresi wajah Weyo juga dibuat ekspresif untuk mendukung emosi dalam cerita, seperti rasa malu saat diejek, bingung dan kaget ketika ia menemukan keajaiban tas, dan bahagia saat mulai menerima dirinya sendiri. Tas lusuh milik nenek digambarkan dengan warna kusam dan tekstur sederhana agar tampak biasa.

Melalui perjalanan Weyo bersama tas ajaibnya, cerita ingin menyampaikan pesan tentang keberanian, dan rasa percaya diri dengan cara yang ringan dan sesuai untuk pembaca anak.

Tahapan Perancangan Karakter Weyo

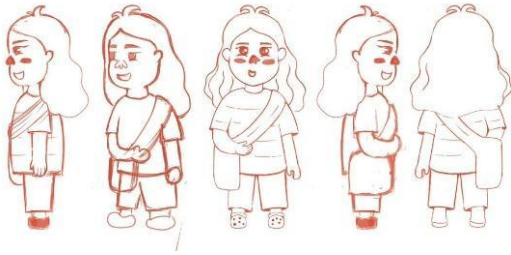
Perancangan karakter Weyo melalui beberapa tahapan, yakni :

1. Riset dan *Brainstorming*

Brainstorming merupakan salah satu metode penggalan ide yang umum digunakan dalam proses kreatif, termasuk dalam perancangan karakter sebagai *IP* dan buku cerita bergambar. *Brainstorming* digunakan untuk mengumpulkan ide sebanyak banyaknya.

2. Sketsa Karakter

Sketsa merupakan tahap yang digunakan untuk memvisualisasikan ide yang sudah didapat sebelumnya. Melalui sketsa, penulis dapat mengeksplorasi ekspresi bentuk, komposisi, dan karakter secara bebas sebelum dikembangkan ke tahap desain yang lebih detail. Melalui tahapan sketsa ini penulis merancang *turn around* dan ekspresi karakter. Berikut Sketsa *turn around* karakter Weyo.



Gambar 1. Sketsa *Turn Around IP*
Karakter Weyo
(Sumber : Wijayanti, 2025)

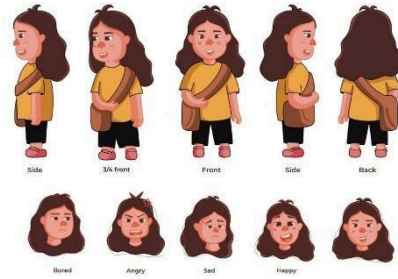


Gambar 2. Sketsa Ekspresi *IP* Karakter
Weyo
(Sumber : Wijayanti, 2025)

3. Pengaplikasian Warna

Pengaplikasian warna merupakan salah satu tahap penting dalam perancangan karakter karena berfungsi untuk memperkuat identitas visual dan mendukung penyampaian karakter serta suasana cerita. Pemilihan warna disesuaikan dengan kepribadian karakter, latar belakang cerita, dan target pembaca. Warna yang tepat dapat membantu membangun kesan emosional tertentu, seperti kesan ceria, hangat, tenang, atau sederhana.

Dalam perancangan karakter Weyo, pengaplikasian warna cenderung menggunakan warna-warna yang cerah seperti kuning pada pakaiannya, merah muda untuk sepatu dan warna coklat untuk tas yang selalu dibawa.



Gambar 3. Pengaplikasian Warna Pada *IP*
Karakter Weyo
(Sumber : Wijayanti, 2025)



Perancangan Buku Cerita Bergambar Weyo dan Tas Ajaib

Perancangan buku cerita bergambar melalui serangkaian tahapan kreatif yang dimulai dari pengembangan ide hingga menjadi karya yang siap dibaca. Tahap awal dimulai dari penulisan sinopsis dan naskah cerita, di mana ide cerita dikembangkan menjadi alur cerita yang sederhana dan mudah dipahami, serta disesuaikan dengan target pembaca anak. Cerita ini kemudian menjadi dasar dalam penentuan adegan, dialog, dan pembagian cerita ke dalam halaman-halaman cergam agar alur cerita dapat tersampaikan secara runtut dan jelas. Berikut merupakan tahapan yang dilalui dalam merancang buku cerita bergambar :

1. Tahap Menulis Cerita

Menulis cerita merupakan bagian penting dalam proses pembuatan *Intellectual Property (IP)* karakter kartun karena berperan dalam membangun identitas dan kepribadian karakter secara utuh. Cerita memberikan konteks terhadap desain visual dengan menjelaskan latar belakang, sifat, serta dunia tempat karakter tersebut berada. Melalui alur cerita yang jelas, karakter dapat dikembangkan secara konsisten dan mudah dipahami oleh audiens. Dalam perancangan buku cerita bergambar ini, tahapannya dimulai dengan menentukan judul, sinopsis singkat dan kemudian dikembangkan menjadi cerita panjang.

2. *Storyboard* atau Papan Cerita

Storyboard merupakan rangkaian gambar atau sketsa yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan alur cerita atau urutan. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan visual untuk membantu perancang memahami alur cerita, perpindahan adegan, komposisi gambar, serta hubungan antara teks dan visual. Dalam proses pembuatan buku cerita bergambar, *storyboard* memudahkan perencanaan cerita secara sistematis sehingga alur cerita dapat tersampaikan dengan jelas dan konsisten.

Pembuatan *storyboard* dilakukan secara bertahap dan kolaboratif. Pada tahap awal, *storyboard* disusun secara mandiri oleh penulis sebagai acuan visual alur cerita dalam buku cerita bergambar. Adapun *storyboard* buku cergam Weyo dan Tas Ajaib sebagai berikut :

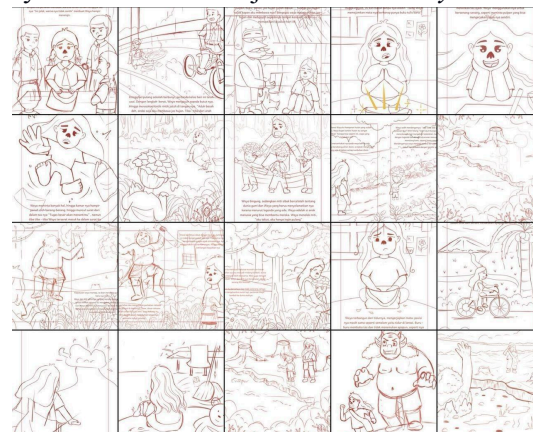


Gambar 4. *Storyboard* Buku Cerita Bergambar
(Sumber : Wijayanti, 2025)

3. Sketsa

Pada tahap ini yaitu membuat sketsa berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat. Sketsa ini sebagai pedoman dan acuan untuk proses selanjutnya. Pada tahap sketsa ini gambar anatomi, ekspresi dan latar belakang

nya dibuat lebih jelas dari *storyboard*.



Gambar 5. Sketsa Buku Cerita Bergambar
(Sumber : Wijayanti, 2025)

4. *Line art*

Tahap *line art* merupakan proses lanjutan dari sketsa bertujuan untuk memperjelas dan menegaskan bentuk ilustrasi. Pada tahap ini, garis-garis utama dirapikan dan diperkuat agar bentuk karakter dan *background* terlihat lebih jelas. Berikut merupakan contoh *line art* dari buku cergam Weyo dan Tas Ajaib :



Gambar 6. *Line art* Buku Cerita Bergambar
(Sumber : Wijayanti, 2025)

5. *Coloring*

Tahap *coloring* merupakan proses pemberian warna pada ilustrasi berdasarkan *line art* yang telah disusun sebelumnya. Pemilihan warna dilakukan dengan

mempertimbangkan kesesuaian dengan karakter, dan latar agar tetap konsisten. Pada tahap ini, warna dasar diaplikasikan terlebih dahulu, kemudian dilakukan penyesuaian dan pengolahan warna untuk menjaga keseimbangan dan kontras. Berikut merupakan hasil *basecolor* dari buku cergam Weyo dan Tas Ajaib :



Gambar 7. *Basecolor* Buku Cerita Bergambar
(Sumber : Wijayanti, 2025)

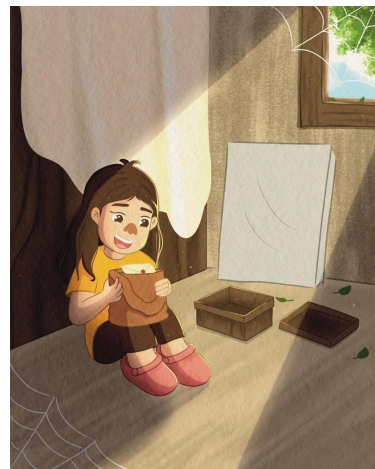
Setelah *base color* atau warna dasar, proses dilanjutkan dengan *shading* dan *highlight*. Proses ini bertujuan untuk menambahkan volume pada gambar sehingga terlihat lebih hidup dan mempunyai kedalaman. Pada halaman cergam ini penulis menekankan *shading* di area lemari dan kain yang menutupinya, kemudian juga memberikan *shading* pada kotak yang terdapat di lantai. Berikut merupakan ilustrasi yang sudah diberikan *shading* dan *highlight* :



Gambar 8. *Shading* Buku Cerita Bergambar
(Sumber : Wijayanti, 2025)

6. *Finishing*

Tahap *finishing* merupakan tahap penyempurnaan akhir pada ilustrasi setelah proses pewarnaan selesai. Pada tahap ini dilakukan penambahan berbagai efek visual seperti pencahayaan, penguatan bayangan dengan teknik *multiply*, serta elemen pendukung seperti efek debu atau tekstur ringan. Penambahan efek tersebut bertujuan untuk memperkaya suasana, memperkuat kedalaman visual, dan meningkatkan kesan atmosfer pada ilustrasi. Tahap *finishing* berperan penting dalam memperindah tampilan akhir gambar sehingga ilustrasi terlihat lebih hidup, harmonis, dan siap disajikan sebagai karya final. Berikut merupakan contoh halaman yang sudah melalui tahap *finishing* :



Gambar 9. *Finishing* Buku Cerita Bergambar
(Sumber : Wijayanti, 2025)

7. *Layouting Teks*

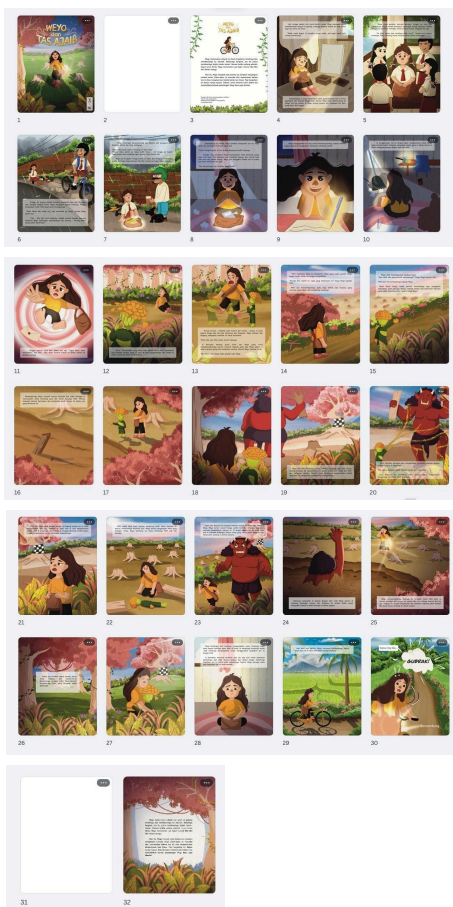
Layouting adalah proses mengatur tata letak elemen-elemen visual dan teks dalam sebuah halaman agar terlihat rapi, jelas, dan mudah dibaca. Tahap ini bertujuan untuk memastikan setiap halaman memiliki komposisi yang nyaman dilihat dan jelas.



Gambar 10. *Layouting* Teks Buku Cerita Bergambar
(Sumber : Wijayanti, 2025)

8. Hasil Akhir

Berikut merupakan hasil akhir dari buku cerita bergambar Weyo dan Tas Ajaib kolaborasi antara *IP* Weyo dan *IP* Blelozz.



Gambar 11. Hasil Akhir Buku Cerita Bergambar
(Sumber : Wijayanti, 2025)

SIMPULAN

Berdasarkan proses perancangan intellectual property (IP) dan buku cerita bergambar yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa perancangan IP tidak hanya berfokus pada penciptaan visual semata, tetapi juga mencakup pengembangan konsep cerita, dan karakter. Buku cerita bergambar menjadi media yang efektif untuk merepresentasikan IP karena mampu menggabungkan unsur visual dan naratif secara harmonis dalam menyampaikan pesan kepada pembaca. Proses perancangan dimulai dari pengembangan ide dan konsep, dilanjutkan dengan pembuatan karakter, penentuan gaya visual, penyusunan alur cerita, hingga tahap visualisasi akhir dalam bentuk ilustrasi dan tata letak halaman. Setiap tahapan saling berkaitan dan memerlukan perencanaan yang matang agar IP yang dihasilkan memiliki identitas yang kuat, konsisten, dan mudah dikenali. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh pemahaman mengenai pentingnya perencanaan konsep, manajemen waktu, serta proses asistensi dan revisi dalam menghasilkan karya yang berkualitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Asri, Dyah P.B. (2020). Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Bagi Produk Kreatif Usaha Kecil Menengah Di Yogyakarta. *Jurnal Hukum Ius Quia Lustum* 27(1), 130 – 150
- Disemadi, H. S., & Kang, C. (2021). Challenges of intellectual property rights law enforcement in the development of the creative economy in the era of industrial revolution 4.0. *Journal of Legal, Ethical and Regulatory Issues*.
- I Gusti Bagus Ngurah Rama Adiputra, Ni Luh Desi Indiana Sari, Alit Kumala Dewi (2021)“Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Desa Bungkulan”, *Amarasi : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol.2 No 1

Luahambowo, F. (2020). Peranan orang tua dalam membina sikap (attitude) anak di Desa Hiligito Kecamatan Fanayama tahun 2020. *IVIC Society Research and Education: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(1), 63.

Ni Luh Gadhia Gita Maheswari, Ni Ketut Rini Astuti, Wayan Agus Eka Cahyadi (2023) "Perancangan Karakter 3 Dimensi 'Laik' sebagai Intellectual Property", *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual Vol.4, No.1*

Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2023). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara, dan kuesioner. *ISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39–47.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukniasih, S., Hartono, H., Rokhman, F. dan Wagiran, W. (2024) 'Peran buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran bahasa dalam meningkatkan kreativitas dan komunikasi peserta didik di sekolah dasar', *Jurnal Pelita Paud* Vol 9.No 1 hlm. 255.