

## Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali

I PUTU ARYA JANOTTAMA, AGUS NGURAH ARYA PUTRAKA

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Seni Indonesia Denpasar  
aryajanottama88@gmail.com

---

Pentingnya melestarikan cerita rakyat Bali dengan melakukan studi visual pada tokoh-tokoh yang ada kemudian dikembangkan sebagai acuan dalam menciptakan perancangan ilustrasi karakter Cerita Rakyat Bali. Pembelajaran di program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, menyangkut studi terkait visualisasi yang membahas karakter tokoh pada cerita rakyat Bali belum ada. Kencenderungan gaya/studi visual yang diangkat lebih lebih mengacu kepada gaya luar Bali, dan juga terbatasnya kemampuan mahasiswa untuk mengenal tokoh-tokoh cerita rakyat Bali, menjadikan penelitian ini penting dilaksanakan. Kajian visual dan teknik perancangan yang tepat yang nantinya akan diperlukan dalam pembuatan model untuk mendukung tahapan pra produksi yang dilaksanakan dalam perancangan karakter untuk komik, cergam maupun animasi. Data yang mendukung studi visual perancangan karakter dalam bentuk primer dan skunder dikumpulkan melalui teknik observasi, kepustakaan, dokumentasi dan internet. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang kemudian hasil dari analisa data digunakan sebagai bahan dalam perancangan tokoh cerita rakyat Bali. Harapannya hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai pengayaan bahan ajar dalam menciptakan karakter tokoh lokal Bali pada mata kuliah animasi dan ilustrasi tradisi, serta dapat sebagai referensi mahasiswa program studi Desain komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar yang akan mengambil tugas akhir.

Kata kunci: gaya visual, cerita rakyat Bali, perancangan ilustrasi

The importance to preserving Balinese folklore by doing visual studies on the characters that existed then developed as a reference in creating the character of the Balinese folklore. In the process of learning in the Visual Communication Design course of the Faculty of Art and Design of the Indonesian Art Institute of Denpasar, a visualization-related study that discusses the character of characters in Balinese folklore does not yet exist. Style visual studies that are raised more refers to the outer style of Bali, and also the limited ability of students to recognize the characters of Balinese folklore, making this research important to do. Visual studies and signs that will be required in the making of models to support pre-production stages are implemented in the design of characters for comics, cenggam and animation. Data supporting visual studies of character design in primary and secondary forms were collected through observation, literature, documentation and internet techniques. This research used qualitative approach which then result from data analysis is used as material in designing character of animation of Balinese folklore character. Hopefully the result of this research can be used as the enrichment of teaching materials in creating the character of local Balinese figures in animation courses and illustrations of tradition, and can be as refrensi of Visual Communication Design course students who will take the final project.

**Keywords:** visual style, Balinese folklore, illustration

---

Proses review : 25 September-6 Oktober, dinyatakan lolos 10 Oktober 2017.

## PENDAHULUAN

Salah satu upaya yang dilakukan dalam menanamkan nilai lokal adalah melalui cerita Rakyat Bali. Kita mempunyai banyak warisan cerita rakyat yang mencerminkan budaya daerah kita sebagai orang Bali. Cerita rakyat cenderung bersifat milik bersama oleh masyarakat, perkembangannya mengacu secara lokal pada daerah tertentu, diturunkan secara turun menurun secara lisan dari generasi ke generasi, terdapat perubahan-perubahan sesuai dengan penyebarannya, dan susah dipertahankan dalam jangka waktu yang lama. Berdasarkan pernyataan atas melestarikan cerita rakyat Bali bukanlah sebuah hal yang gampang. Perlu dilakukan berbagai inovasi serta strategi kreatif agar cerita rakyat Bali dapat disukai oleh generasi muda.

Bidang Pendidikan Institut Seni Indonesia Denpasar melalui Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni Rupa dan Desain sebagai perguruan tinggi Negeri di Kota Denpasar ikut serta dalam pelestarian Nilai-nilai tradisi lokal Bali. Hal ini tercermin dari visinya sebagai Pusat Pengkajian dan Penciptaan Desain yang berbasis kepada budaya lokal Bali berwawasan universal. Budaya Lokal sebagai basis penciptaan seni tercermin dari berbagai matakuliah yang ada di Program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar. Seperti dalam matakuliah Animasi, perancangan tugas Akhir, dan ilustrasi memanfaatkan cerita rakyat Bali sebagai sumber penciptaan yang diwujudkan dalam bentuk *Mop Up*, Cerita Bergambar, Komik, serta film animasi. Namun dalam perjalannya terdapat kendala dari beberapa mahasiswa untuk menggali karakter tokoh dari cerita rakyat Bali yang ada dikarnakan terbatasnya studi serta visual yang membahas karakter tokoh pada cerita rakyat Bali. Sehingga kebanyakan gaya/studi visual yang dihasilkan lebih mengacu kepada gaya luar Bali. Contohnya karya tugas akhir I Made Widiana yang merancang Cerita Bergambar asal mula desa tenganan, melakukan studi visual tokoh Dewa Indra menggunakan sudi visual dari serial film *Big Animation and The Heritage Foundation India* (Widiana, 2017: 34). Dari studi visual yang kurang tepat akan menyebabkan tokoh yang di hasilkan mengacu kepada gaya luar Bali. Hal ini yang menyebabkan karakter tokoh pada cerita rakyat Bali yang ada kurang memiliki daya tarik yang kuat. Terlihat dari anak-anak jaman sekarang akan jauh lebih mengenal karakter tokoh dari luar

semisal tokoh disney (Elsa, Rapunsel, Tingkerbel) dan Marvel (Spiderman, Captain America, Antman) daripada mengenal tokoh lokal seperti (I belog, Rare angon, Siap selem, Meng Kuuk, Pan Balang Tamak). Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukan sebuah studi tentang karakter tokoh pada cerita rakyat Bali yang ada khususnya di Kota Denpasar sebagai lokasi penelitian ini.

Penelitian ini dilaksanakan atas dasar pentingnya referensi serta sumber visual penciptaan karakter/tokoh yang ada pada cerita rakyat Bali untuk nantinya dapat dikembangkan sehingga dikenal dan dicintai oleh generasi muda dalam hal ini anak-anak sebagai generasi penerus Bangsa. Bali sangat kaya akan kearifan Lokal baik dalam bentuk Budaya maupun tradisi. Salah satunya cerita rakyat yang diwariskan secara turun menurun dari generasi ke generasi yang seharusnya sudah mendarah daging dalam diri kita. Berdasarkan hal tersebut sangatlah perlu untuk meneliti secara mendalam karakter tokoh dalam cerita rakyat Bali. Beberapa visual karakter tokoh cerita bergambar yang ada dapat diakses melalui toko buku, perpustakaan, maupun pusat informasi, haruslah digali dan dibuatkan sebuah pedoman yang akan menyajikan visual serta informasi terhadap karakter tokoh tersebut. sehingga keberadaan karakter tokoh cerita rakyat Bali dapat dikenal, serta dikembangkan kedalam bentuk media yang lebih populer tanpa menghilangkan identitas lokal Bali yang menjadi dasar dari Karakter tokoh tersebut. Menemukan identitas lokal pada gaya visual tokoh cerita rakyat Bali yang nantinya di rancang kedalam bentuk karakter animasi, sangat penting untuk dilakukan. Kebanyakan dari visual karakter tokoh cerita rakyat Bali yang ada dirancang dengan tampilan yang simpel. Contohnya Karakter Siap selem karya Dedo Inc, untuk keperluan dongeng dan game anak dibuat tanpa menggunakan identitas visual Bali, sehingga kurang mencerminkan karakter cerita rakyat yang berasal dari Bali. Dari gaya desain yang dibuat juga banyak yang mengikuti gaya yang mengacu kepada penciptaan karakter dari negara Jepang (mata karakter dibuat Besar) atau dikenal dengan istilah Manga, ataupun gaya Barat dalam hal ini walt Disney. Sebagai Desainer Komunikasi Visual Banyaknya teknik yang dapat diambil dalam menciptakan sebuah ilustrasi sangat mempengaruhi visualisasi karakter tokoh cerita rakyat Bali yang ada di Kota Denpasar. Teknik penciptaan ilustrasi dengan menggunakan teknik gabungan gambar tangan mulai di tinggalkan dengan adanya teknologi menggambar

langsung menggunakan alat serta aplikasi yang tersedia di komputer. Hal ini memang membuat penciptaan karakter cerita rakyat Bali lebih praktis serta lebih mudah dalam perwujudan dengan teknik digital. Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber bacaan dan pengayaan bahan ajar dalam menciptakan animasi karakter lokal Bali pada matakuliah animasi. Juga dapat menjadi referensi mahasiswa Program Studi Desain komunikasi Visual yang akan mengambil tugas akhir penciptaan dengan tema Cerita rakyat Bali.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji sampel visual karakter tokoh yang ada dalam buku, maskot, patung, cergam, majalah maupun dalam karya Tugas Akhir, tugas mahasiswa, pameran karya, dan internet. Penggalan data dilakukan di toko buku, Perpustakaan dan pusat informasi lainnya serta Institut Seni Indonesia Denpasar. Adapun tahapan dalam penelitian ini adalah: Pertama menentukan permasalahan penelitian yaitu banyaknya tokoh cerita rakyat yang mengacu kepada gaya luar Bali, serta tidak adanya referensi yang mengangkat tokoh dalam cerita rakyat Bali kedalam bentuk sebuah karakter animasi. Kedua dilakukan survey terhadap keberadaan cerita rakyat Bali di Kota Denpasar dalam bentuk berbagai media buku, maskot, majalah, kartun cergam. Ketiga penentuan sampling yang dipilih secara purposive dengan kriteria karakter dalam cerita rakyat Bali yang mewakili sampel lainnya dari segi gaya visual dan tanda visual. Karakter melalui tahapan *Cropping* untuk selanjutnya disajikan sebagai data penelitian. Keempat menentukan jenis data yang terdiri dari data primer maupun sekunder kemudian dianalisa untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan. Kelima menganalisa gaya visual dan tanda yang ada sebagai acuan pengembangan model dalam wujud animasi karakter tokoh dalam cerita rakyat Bali. Keenam Pengambilan Kesimpulan dan Saran Topik. Pada tahap ini visual tokoh yang sesuai untuk acuan perancangan animasi karakter telah selesai selanjutnya dijabarkan serta usulan untuk pengembangan penelitian berikutnya

Bentuk visual yang diteliti dikaitkan dengan bentuk-bentuk identitas visual lokal Bali yang nantinya dapat mendukung perancangan animasi karakter yang memuat kumpulan tokoh dari cerita rakyat Bali. Data yang digunakan dikumpulkan dengan metode observasi, studi literatur dan wawancara. Data yang didapat kemudian disajikan secara deskriptif

kualitatif. Penelitian ini menggunakan analisa deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif menggambarkan berbagai fenomena yang ada di masyarakat menjadi obyek penelitian dan berupaya menarik realitas itu kepermukaan sebagai suatu ciri, karakter, tanda atau gambaran tentang kondisi situasi fenomena tertentu (Bungin, 2007: 68). Deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan tokoh dalam cerita rakyat Bali sebagai dasar pembuatan animasi karakter. Di mana didalamnya dikulifikasikan sesuai dengan gaya desainnya. Sesuai dengan pendekatan kualitatif maka secara spesifikasi analisisnya ditunjang dengan analisis tanda visual identitas yang mewakili karakter dalam cerita rakyat tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang didapat melalui observasi, dokumentasi, kepustakaan dan internet di analisa dengan menggunakan teori untuk menjawab dua point permasalahan yang di bahas pada bab ini. Permasalahan pertama adalah terkait bentuk gaya visual tokoh cerita rakyat Bali yang ada, serta permasalahan berikutnya terkait tanda visual lokal Bali yang menjadi identitas sebuah karakter tokoh pada cerita rakyat yang menggambarkan asal usul dari mana mana cerita itu berasal.

### Gaya Visual Tokoh Cerita Rakyat Bali

Gaya visual merupakan penggambaran dari sang pencipta karakter/ desainer untuk menuangkan imajinasinya yang sangat dipengaruhi oleh style dan kreativitasnya sendiri. Gaya gambar yang kurang menarik membuat karakter tampak biasa-biasa saja dan kurang memberi kesan/menghidupkan karakter tersebut dalam sebuah gambar. Banyaknya gaya-gaya luar yang ada menyebabkan pencipta dari sebuah karakter tokoh cenderung mengikuti/menyukai salah satu gaya visual tersebut. Desainer yang dapat menemukan gaya visualnya sendiri cakan memiliki ciri khas yang akan menjadi identitas dari karya-karyanya sendiri.

### Jenis-Jenis Gaya Visual

Menggambarkan sebuah karakter tentunya dipengaruhi oleh pencipta atau desainer karakter itu sendiri secara umum empat klasifikasi atau aliran gaya gambar utama didalam menciptakan sebuah gambar karakter baik itu untuk keperluan Cerita bergambar, komik maupun karakter animasi.

**a. Gaya Kartun.**

Kartun adalah sebuah gambar yang bersifat representasi dan simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor, masyarakat sering menyebut istilah kartun pada film animasi dua dimensi yang bersifat lucu. Ada beberapa contoh tokoh-tokoh dengan gaya kartun di sejumlah bagian negara. Contoh gaya gambar kartun yang terkenal di dunia adalah Sponge Bob, One Piece, Shin Chan, Doraemon, Ninja Hatori dan lainnya.

**b. Gaya Semirealis.**

Gaya gambar ini merupakan gabungan gaya realis dan kartun. Salah satu contoh gambar semirealis adalah karikatur yang dibuat mirip pada bagian wajah. Ada juga gaya lainnya tergantung dari desainer dalam menggabungkan unsur realis dan kartun yang digabungkan. Contoh gaya gambar yang terkenal adalah lain Marvel, Avengers, Spiderman, Batman gaya semikartun. Gambar semikartun di Jepang bisa dilihat pada Sailormoon, Dragon Ball, dan sebagainya. Adapun semikartun lokal antara lain Sawung Kampret, Doyok, Ali Topan, dan lain-lain.

**c. Gaya Realis**

Gaya gambar realis adalah karakter dibuat semirip mungkin sesuai dengan anatomi dan fisiologi, postur tubuh, wajah, dan ras manusia atau satwa, tumbuhan dan makhluk cerdas lainnya. Aliran realis menampilkan gaya gambar manusia yang mengarah pada wajah ras dari mana komik tersebut berasal. Sama halnya dengan ras negro, Timur Tengah, India, dan negara kita Indonesia, akan cenderung untuk membuat komik dengan gaya gambar realis dari rasnya sendiri. Contoh gaya realis adalah Kingdom Come, Trigan, Storm, dan Justice. Jepang punya gaya realis pada komik Y's, City Hunter. Indonesia juga punya, yakni sopo jarwo, Battle of Surabaya, Komodo, dan sebagainya.

**d. Gaya Seni Murni**

Adalah gaya gambar di mana desainer dalam menciptakan karakter disesuaikan dengan gayanya sendiri sesuai dengan pikirannya yang tanpa batas, dan latar belakang seni atau tidak. Hasil karyanya cenderung bersifat pribadi dan abstrak.

**e. Gaya Jepang**

Gaya Jepang atau lebih dikenal dengan manga biasanya mempunyai ciri khas karakter dengan anatomi wajah yaitu pada mata dibuat lebih besar sedangkan hidung dan bibir dibuat lebih tipis. Ciri khas

karakter manga biasanya menampilkan kecantikan/ketampanan/ manis/ imut dari karakter itu sendiri. Contohnya adalah komik Naruto, sailormoon dan one piece.

**f. Gaya Amerika**

Gaya Amerika memiliki penggambaran karakter yang dibuat semirip mungkin dengan bentuk aslinya, seperti anatomi tangan dan wajah dibuat nyata seperti manusia pada umumnya. Jika mengangkat karakter manusia akan kelihatan lebih sexy karena menampilkan lekukan-lekukan tubuh dengan jelas dan pergerakan karakternya yang luwes. Contoh gaya Amerika ini adalah komik-komik Marvel.

**g. Gaya Kamasan**

Gaya ini mengambil ide dari corak lukisan Bali klasik dalam lukisan kamasan sangat mudah dikenali. Warna dasarnya cokelat muda. Cokelat muda ini diambil dari batu gamping yang dicelup dalam air. Bentuk dari gaya ini mengadopsi bentuk Wayang Bali sebagai karakter dalam cerita. Seni lukis wayang ini berkembang di mulai di Desa Kamasan, Kabupaten Klungkung Bali sekitar abad 15 dan mencapai masa kejayaan pada pemerintahan Dalem Waturenggong yang kemudian menyebarluaskan gaya Kamasan ke seluruh wilayah Bali.

**h. Gaya Ubud**

Gaya Ubud merupakan aliran seni lukis Bali yang berkembang dari seni lukis Pita Maha. Gaya Ubud adalah hasil interaksi dengan kecenderungan menampilkan unsur fotografis walaupun tidak sempurna. Selain itu di Ubud juga lahir gaya *Young Artist* dikembangkan oleh Arie Smit, namun gaya ini lebih menonjolkan corak warna yang meriah dan dekoratif, meniru aliran Fauvisme di Barat.

**Penokohan Cerita Rakyat Bali**

Dengan adanya teknologi sekarang ini sangat berpengaruh terhadap visual/ilustrasi karakter tokoh cerita rakyat Bali. Gaya visual dahulu lebih memanfaatkan teknik manual untuk menciptakan tokoh sedangkan sekarang lebih ke pemanfaatan aplikasi komputer untuk menciptakan ilustrasi digital. Tokoh cerita rakyat Bali secara umum dibagi menjadi:

**a. Tokoh Utama dan tokoh tambahan**

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya merupakan tokoh yang paling

banyak diceritakan, sedangkan Tokoh Tambahan Tokoh tambahan merupakan tokoh yang berperan membantu/menemani tokoh utama dalam cerita dan bukan yang menjadi fokus perhatian pembaca. Salah satu contoh tokoh utama pada cerita rakyat Bali yang terkenal adalah Rare angon. Rare angon berasal dari bahasa bali yaitu Rare yang artinya anak kecil dan Angon artinya penggembala sapi. Ada banyak versi cerita yang menjadikan tokoh rare angon sebagai tokoh utama.

b. Tokoh Protagonis dan Antagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh yang memiliki perilaku baik yang dikagumi, menjadi panutan yang salah satu jenisnya secara populer disebut pahlawan yang mengajarkan norma, nilai-nilai, yang ideal bagi kita. Pada buku karya I Made Taro terbitan Balai Pustaka menceritakan karakter Bawang putih/Kesuna sebagai tokoh Protagonis yang didalamnya mendapat perlakuan buruk dari Ibu dan saudaranya si Bawang Merah/Bawang. Pada Buku Cerita Bergambar yang menggunakan ilustrasi gaya Ubud ini menggambarkan visual tokoh protagonis dengan lebih sederhana dari segi penampilannya. Sedangkan tokoh antagonis yang di visualkan melalui bawang merah dibuat lebih berbeda dengan ciri khas yang lebih berdandan rapi dari Bawang Putih.

Berdasarkan cerita diatas ada dua perbedaan yang mendasar dalam memvisualkan tokoh antagonis dan protagonis yaitu tokoh protagonis dibuat lebih sederhana sedangkan antagonis dibuat lebih menonjolkan sisi keantagonisannya melalui gaya berpakaian, raut wajah yang lebih galak, dan sebahainya.

c. Tokoh Netral

Tokoh ini merupakan tokoh pendukung yang tidak mewakili suatu sifat-watak tertentu. tokoh ini tidak diceritakan secara banyak dan mempengaruhi jalannya baik sebagai pendukung tokoh protagonis maupun antagonis. Salah satu tokoh netral yang dapat kita lihat pada Cerita rakyat Bali adalah ayah dari bawang putih dan bawang merah.

d. Tokoh Sederhana

Tokoh ini hanya sedikit ditampilkan bagaimana sifatnya dalam suatu cerita dan lebih banyak ditonjolkan pekerjaan atau perannya, atau sesuatu yang lain yang lebih bersifat mewakili, yang

bereksistensi demi cerita itu sendiri. Dalam cerita Rakyat Bali kita dapat melihat tokoh ini sebagai pelengkap atau yang mendukung tokoh Netral. Contohnya adalah karakter Petani pada cerita rakyat Rare angon dan karakter anak ayam pada cerita I siap selem.

### Teknik menciptakan Ilustrasi dalam Cerita Rakyat Bali

Ilustrasi menurut made westra dalam Sudika Negara 2009:1) Buku Ajar Ilustrasi I merupakan gambar yang menyertai naskah, artikel atau media komunikasi lainnya, sebagai penyemarak halaman pada buku-buku sehingga mampu menjelaskan dengan gambar apabila belum bisa dengan kata-kata. Secara garis besar teknik menciptakan ilustrasi untuk tokoh cerita rakyat Bali terdiri dari:

a. Teknik Ilustrasi Manual/Gambar Tangan

Yaitu menggambar ilustrasi dengan menggunakan keterampilan tangan dan bantuan dari alat bantu seperti pensil, pena, kuas, cat, tinta juga *air brush*. Teknik gambar tangan bisa kita lihat dari karakter cerita rakyat Bali karya I Made Taro dengan judul Bawang Kesuna. Karakter dan latar belakang dalam buku cerita gambar dibuat oleh I Ketut Nama dengan menggunakan Gaya lukis Ubud.



**Gambar 1** Ilustrasi Gambar Tangan Cerita Bawang Kesuna

(Sumber: Buku Cerita Bergambar I Made Taro Tahun 1988 Repro Dokumen.)

b. Ilustrasi Gabungan

Teknik gabungan yaitu membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik seperti teknik fotografi dengan goresan tangan, teknik fotografi dan teknik lainnya (Sudika & Udayana. 2009: 23). Ilustrasi gabungan merupakan ilustrasi dengan struktur visual atau rupa yang terwujud dari perpaduan antara teknik fotografi/ilustrasi manual dengan teknik *drawing* di komputer.

(Pujiriyanto, 2005: 41). Teknik ini sangat efektif untuk membuat objek menjadi menarik.



**Gambar 2** Ilustrasi Teknik Gabungan Tokoh Tupai  
(Sumber: Dokumen Arya Janottama. 2015)

c. Ilustrasi Digital

Adalah teknik menciptakan ilustrasi yang keseluruhan pengerjaannya menggunakan komputer, dalam hal ini kemampuan pencipta dalam mempelajari aplikasi untuk membuat gambar di komputer baik yang hasil akhirnya berwujud bitmap maupun vektor. Aplikasi yang dimanfaatkan untuk ilustrasi digital pada umumnya adalah adobe photoshop, adobe illustrator dan corel Draw. Pada gambar tersebut terlihat teknik Pewarnaan karakter yang bergradasi merupakan ciri khas teknik digital yang menggunakan program Photoshop. Dengan adanya Brush tool memudahkan pewarnaan karakter dengan menggunakan aplikasi. Hal ini berbeda dengan gambar vektor yang tidak mempunyai brush akan tetapi gradasi dihasilkan dengan menaikkan *opacity* atau kepekatan warna.

Teknik ini semakin banyak digunakan oleh kalangan praktisi yang bergerak di bidang perancangan ilustrasi. Dengan semakin banyaknya aplikasi yang menyediakan tool-tool lengkap dan dengan bantuan peralatan pendukung berupa pen tablet yang digunakan untuk menggambar langsung secara digital.

Bitmap adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut pixel (*picture element*). Titik-titik akan terlihat sebagai sebuah gambar utuh bila kita melihatnya dari jauh. Bila kita melihat gambar tersebut dari dekat atau membesarkannya maka akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan. Perancangan karakter cerita Rakyat Bali dengan teknik digital yang berbasis vektor dapat dilihat dari ilustrasi karya Natariawan tahun 2016. Pada gambar

tersebut terlihat teknik Pewarnaan karakter yang bergradasi merupakan ciri khas teknik digital yang menggunakan program Photoshop. Dengan adanya Brush tool memudahkan pewarnaan karakter dengan menggunakan aplikasi. Hal ini berbeda dengan gambar vektor yang tidak mempunyai brush akan tetapi gradasi dihasilkan dengan menaikkan *opacity* atau kepekatan warna.



**Gambar 3** Ilustrasi teknik Digital  
Karya Natariawan Tahun 2016  
(Sumber. Dok PS DKV 2016)

Gambar Vektor adalah gambar yang berbasis titik sehingga tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau dkecilkan. Gambar vektor merupakan hasil garis, kurva dan bidang. Setiap unsur memiliki garis pinggir yang dapat diedit sesuai kreasi untuk tebal tipisnya. Program yang banyak digunakan adalah Corel Draw, Adobe Illustrator dan Macromedia Freehand.



**Gambar 4** Ilustrasi Meng Kuuk karya Dedo inc.  
dengan basis Vektor  
(Sumber: www.play.google.com)

## SIMPULAN

Gaya Visual Cerita rakyat Bali terdiri dari gaya kartunal, semirealis, realis, serta gaya yang berasal dari Bali seperti kamasan dan gaya Ubud. Kesalahan dalam menentukan gaya visual akan berdampak pada karakter yang lebih identik dengan gaya luar, hal ini dikarenakan kecendrungan perancang karakter yang lebih sering melihat atau melakukan studi visual dengan karakter luar Bali seperti Manga dan gaya amerika.

Melalui Teknik Perancangan ilustrasi Tokoh Cerita Rakyat Bali akan mempengaruhi visual karakter tersebut yang dibuat. Penggunaan teknik manual akan lebih mencirikan gaya visual perancangnya dibandingkan dengan teknik digital. Melalui gaya visual juga menunjukkan identitas seperti kamasan, dan udeng mengindikasikan karakter tersebut berasal dari Bali.

## SARAN

Cerita rakyat Bali haruslah dilestarikan dengan mengangkat cerita-cerita lokal bali kedalam bentuk karya baik itu cergam, komik maupun animasi. Walaupun cerita rakyat berkembang secara verbal tetapi juga sangat diperlukan memvisualkan karakter lokal Bali agar tidak tergerus atau kalah bersaing dengan karakter asing.

Dalam merancang karakter untuk cerita rakyat Bali seharusnya memperhatikan gaya visual yang sesuai adapun gaya yang seharusnya digunakan adalah gaya gambar yang mengadopsi gaya lokal bali seperti kamasan, dan gaya ubud. Untuk teknik perancangan ilustrasi setidaknya desainer mempertimbangkan untuk menggunakan teknik manual/gambar tangan sehingga karakter garis dari desainer tidak hilang serta adanya peran digital/komputer untuk memudahkan dan mempercepat proses pewarnaan.

## DAFTAR PUSTAKA

Bungin, Burhan. 2010. *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Yogyakarta: Kencana.

Danandjaja, James. 2007. *Foklor Indonesia. Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Temprint.

Djelantik, A.A.M. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: MSPI

Hendratman, Hendi. 2009. *Graphics Desain*. Bandung: Informatika.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset

Lina, Martini. 2011. *Kajian nilai karakter pada tokoh utama cerita rakyat di kecamatan darmaraja kabupaten sumedang dan model pelestariannya*. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung

Marthana & Jayanegara. 2014. *Pengembangan Aplikasi Penyampaian Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat Bali Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile*. Denpasar: Stmik Stikom Indonesia.

Made Pastika 2010, *Tinjauan Sejarah Seni Lukis Gaya Pita Maha*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar

Nugiriyanto, B. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.

Pujiriyanto, 2005. *Desain Grafis komputer*. Jakarta: Andi

Saptaira, Rikrik El. 2006. *Acting Handbook, Panduan Praktis Aktng Untuk Film dan Teater*. Bandung: Rekayasa Sains.

Sarmadi, L.G. 2009. *Kajian Strukturalisme Dan Nilai Edukatif Dalam Cerita Rakyat*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Sanyoto, Ebd. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: CV Arti Bumi.

Sudika & Udayana. 2009 *Buku Ajar Ilustrasi*. Denpasar: ISI Denpasar

Sedyawati, Edi dkk. 2004. *Sastra Melayu Lintas Daerah*. Jakarta: Pusat Bahasa

Soweigjno, Santosa. 2005. *Belajar Membuat Animasi 2D Yogyakarta: NEXX Media.inc*.

Widiana, 2017. *Perancangan Cerita Bergambar Rakyat Desa Tenganan*. Denpasar: ISI Denpasar.

Zaharuddin, G. Djalle.2006. *The Making of 3D Animation Movie*. Bandung: Informatika