

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ANAK-ANAK SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMPERKENALKAN TRADISI PERANG TIPAT GANDU

I Gusti Putu Agung Galuh Paramitha¹, A. A. Sagung Intan Pradnyanita², Ramanda Dimas Surya Dinata³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: galuh.paramitha99@gmail.com¹, agungintan86@gmail.com², ramadinata145@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober, 2021

Accepted : November, 2021

Publish online : Desember, 2021

ABSTRACT

The tradition of “perang tipat gandu” is one of the traditions from the village of Tumbak Bayuh that can be carried out by children. But unfortunately, the tradition is not very well known among people outside the village of Tumbak Bayuh. This is because the implementation of this tradition is carried out once a year and can also be considered quite closed. Especially with this pandemic situation, the activities of the “perang tipat gandu” tradition have been delayed so that there is less and less documentation about this tradition. One solution is to design a storybook that can introduce this tradition of “perang tipat gandu” to children which is packaged lightly so that it can be understood by children. To compose the writing, the methods to be used are interviews, observations, questionnaires, documentation, literature studies methods, and internet studies methods. In designing this illustrated storybook “perang tipat gandu”, the author uses the concept of “enjoyable tradition”, which will show traditions that can be displayed cheerfully. This concept will be applied to illustrations in the main media and supporting media. In the design process, the author designed a picture story book “perang tipat gandu” as the main media, then as supporting media are Instagram content, posters, x-banners, goodies bags, stickers, pins, key chains, and notebooks. With the design of the illustrated story book “perang tipat gandu”, it is hoped that the children who are the audience of this designated storybook will be able to experience the excitement of the tradition.

Key word: Storybook, Tradition, Childrens

ABSTRAK

Tradisi perang tipat gandu merupakan salah satu tradisi asal desa Tumbak Bayuh yang dapat dilaksanakan oleh anak-anak. Namun sayang, tradisi tidak terlalu terkenal di masyarakat luar desa Tumbak Bayuh. Hal ini dikarenakan pelaksanaan tradisi ini dilaksanakan setiap setahun sekali dan juga bisa dibilang cukup tertutup. Apalagi dengan keadaan pandemi ini, kegiatan tradisi perang tipat gandupun tertunda sehingga semakin sedikitnya dokumentasi mengenai tradisi ini. Salah satu solusinya adalah merancang sebuah buku cerita bergambar yang dapat memperkenalkan tradisi perang tipat gandu ini kepada anak-anak yang dikemas dengan ringan sehingga dapat dipahami oleh anak-anak. Untuk menyusun penulisannya, metode yang akan digunakan yaitu metode wawancara,

observasi, kuisisioner, dokumentasi, metode kajian pustaka, dan metode kajian internet. Dalam merancang buku cerita bergambar “Perang Tipat Gandu” ini, penulis menggunakan konsep “*enjoyable tradition*” yang dimana konsep tersebut akan memperlihatkan tradisi-tradisi yang dapat ditampilkan dengan riang gembira. Konsep ini akan diaplikasikan pada ilustrasi dalam media utama dan penjangnya. Dalam proses perancangannya, penulis merancang buku cerita bergambar “Perang Tipat Gandu” sebagai media utamanya, kemudian sebagai media penunjang yaitu berupa konten instagram, poster, *x-banner*, *goodies bag*, stiker, pin, gantungan kunci, dan *notebook*. Dengan adanya perancangan buku cerita bergambar “Perang Tipat Gandu” ini, diharapkan anak-anak selaku *audience* dapat mengetahui akan keseruan dari tradisi perang tipat gandu ini.

Kata Kunci: Buku cerita bergambar, Tradisi, Anak-anak

PENDAHULUAN

Tradisi tidak muncul dengan tiba-tiba, hal itu dikarenakan tradisi merupakan adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan dalam masyarakat hingga saat ini. Indonesia sendiri merupakan negara kepulauan yang memiliki tradisi yang beragam. Salah satu pulau yang memiliki tradisi beragam tersebut adalah Bali yang terkenal dikarenakan tradisinya yang unik, masih kental, dan masih sering dilaksanakan hingga saat ini. Dari sekian banyak tradisi unik tersebut ada satu tradisi bernama perang tipat yang berasal dari desa Kapal, Mengwi, kabupaten Badung.

Perang tipat, atau bisa disebut juga sebut dengan “Aci Roh Pengangon” merupakan bagian dari prosesi ritual keagamaan di Bali yang dilakukan setiap tahunnya pada bulan September atau Oktober [1]. Prosesi perang tipat berkaitan erat dengan kehidupan pertanian sehingga tradisi ini dilaksanakan sebagai ungkapan rasa syukur masyarakat Bali kepada Sang Hyang Widhi, atau Tuhan Yang Maha Esa atas ketentraman, kemakmuran, dan kesejahteraan akan keberhasilan panen, tercapainya pengairan pertanian, terhindarnya dari bencana, dan lain sebagainya. Pada prosesi perang tipat ini sebagai pemain utama dari prosesi upacara adalah orang dewasa. Namun tradisi ini sudah banyak diketahui oleh masyarakat sehingga akan terasa monoton jika hanya menggunakan tradisi perang tipat ini. Setelah ditelusuri lebih mendalam, penulis menemukan mengenai perang tipat yang partisipan utamanya dilaksanakan oleh anak-anak yang berkisar dari anak SD hingga SMP. Nama tradisi tersebut adalah tradisi perang tipat gandu yang dilaksanakan pada desa Tumbakbayuh, Mengwi, Badung.

Perang tipat gandu merupakan tradisi yang sama dengan perang tipat bantal yang berasal dari Kapal, hal ini dikarenakan filosofi dari perang tipat ini hanya berasal dari Mengwi, jadi tidaklah aneh jika ada perang tipat di daerah lainnya. Selain perbedaan dari pemain dari perang tipat ini, perbedaan lain dari perang tipat ini ialah tipat itu sendiri. Pada perang tipat di desa Kapal, tipat yang digunakan disana menggunakan berbagai macam tipat yang berisikan nasi, namun yang paling umum adalah tipat nasi. Sedangkan pada desa Tumbakbayuh, sesuai dengan nama tradisinya disana menggunakan tipat gandu. Tipat gandu adalah tipat yang dianyam menggunakan janur hingga menyerupai bola, ditengahnya terasa kosong namun cukup berat untuk dilemparkan karesa berisikan sisa anyaman dari janur [2]. Penggunaan tipat gandu ini digunakan sehingga anak-anak aman untuk ikut berpartisipasi dengan tradisi perang tipat ini.

Tradisi perang tipat gandu ini kurang dikenal oleh masyarakat di luar daerah. Hal ini dikarenakan skala pelaksanaan tradisi hanya ada pada desa kecil dan tidak semeriah pelaksanaan tradisi perang tipat bantal yang berada di desa Kapal. Selain itu, pelaksanaan perang tipat gandu ini dilaksanakan pada setahun sekali, atau lebih tepatnya 210 hari bertepatan dengan rahina tumpek kandang. Tak hanya itu, dengan kondisi pandemi yang terjadi seperti sekarang ini dimana orang-orang tidak memungkinkan untuk berkumpul, menyebabkan tradisi perang tipat gandu ini tertunda. Walaupun jaman sekarang sudah canggih dan dapat dengan mudah untuk menemukan informasi yang dapat diakses pada internet, namun untuk mencari informasi berupa artikel mengenai perang tipat gandu ini cukup kurang. Selain itu, dokumentasi di internet mengenai perang tipat gandu pun juga tidak begitu banyak dan lebih banyak yang muncul

adalah tradisi perang tipat bantal di desa Kapal. Sangat disayangkan tradisi yang unik ini kurang begitu dikenal oleh masyarakat, apalagi di kalangan anak-anak. Anak-anak kurang mengetahui akan tradisi ini dikarenakan tradisi ini hanya dilakukan di desa Tumbakbayuh yang cukup tertutup, dan juga tidak adanya kesempatan untuk melihat secara langsung tradisi tersebut.

Tradisi perang tipat gandu itu unik, yang dimana memiliki makna dari nilai-nilai dari tradisi tersebut. Nilai-nilai tersebut bisa dilihat dari berbagai sisi, dari sisi filosofi tradisi, menurut Ida Bagus Gede Widnyana, tipat gandu ini merupakan simbol dari tri pramana yang memiliki kaitan dengan kesuburan, membuat sifat negatif dan positif menjadi satu sehingga menjadi netral. Pada saat pelaksanaan acara akan dibuatkan dua kubu yang dimana ada kubu anak perempuan dan anak laki-laki yang dimana saling melempar tipat gandu. Dengan melempar tipat tersebut terjadilah pengabungan dari sifat negatif dan positif tersebut hingga menjadi netral. Selain itu, anak-anak yang dibagi menjadi kubu perempuan dan laki-laki disimbolkan sebagai purusa (jiwa) dan pradana (badan) yang dimana menjadi rwa bhineda (keseimbangan dan keselarasan), atau makna lainnya ialah kemakmuran. Tak hanya makna tersebut yang unik, tetapi keseruan dalam pelaksanaan tradisi juga diperlihatkan. Walaupun tradisi ini dikatakan perang tipat gandu, perang sendiri termasuk hal yang memiliki emosi yang negatif merugikan yang dimana kedua kubu merupakan musuh. Namun tradisi ini lebih terlihat seperti perang-perangan (permainan) yang dimana partisipan dibuat seolah-olah bermusuhan namun mereka merasa senang saat melaksanakannya.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuisioner.

1. Observasi

Data observasi penulis dapatkan pada tahun 2019 di desa Tumbak Bayuh, ketika tradisi perang tipat gandu masih aktif dilaksanakan. Data yang dikumpulkan penulis adalah dengan mengamati bagaimana alur dari awal hingga akhir acara tradisi perang tipat gandu dilaksanakan. Data ini juga dilengkapi dengan dokumentasi untuk menunjang dari data observasi yang penulis dapatkan. Lalu penulis juga membandingkan data yang penulis dapatkan dengan data yang penulis dapatkan

Akan sangat disayangkan jika tidak menunjukkannya kepada masyarakat. Karena itulah diperlukan suatu media lainnya untuk menyebarluaskan informasi mengenai tradisi perang tipat gandu ini. Media untuk menyebarluaskan ada banyak salah satunya adalah buku. Buku sendiri memiliki dua jenis, ada yang serius ada yang untuk bacaan ringan. Dikarenakan mengambil tema tradisi sudah cukup berat, penulis merasa ada baiknya buku ini dibuat untuk bacaan ringan namun dapat memberikan informasi kepada pembacanya. Bacaan ringan disini dimaksudkan dengan bacaan yang dapat mudah dimengerti oleh orang-orang dan pembaca tidak merasa tertekan saat membaca, contohnya adalah buku cerita bergambar. Menggunakan buku cerita bergambar akan memudahkan pembaca untuk mengetahui informasi dan juga dapat melihat ilustrasi mengenai tradisi perang tipat gandu.

Berdasarkan permasalahan diatas dan juga melihat adanya keterlibatan anak-anak dalam melaksanakan tradisi dari perang tipat gandu ini, penulis tertarik ingin membuat buku cerita bergambar untuk anak-anak. Dengan adanya filosofi maupun nilai luhur pada tradisi perang tipat gandu, hal tersebut bisa digunakan sebagai pertimbangan untuk menunjang isi dari cerita pada perancangan buku cerita agar menjadi bacaan yang menarik dan memiliki makna. Selain itu, tujuan utama dari pembuatan buku cerita bergambar ini dapat memperkenalkan tradisi perang tipat gandu kepada pembaca.

melalui wawancara dan juga data dari artikel internet, untuk meminimalisir kesalahan data.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada Bendesa Adat desa Tumbak Bayuh, Ida Bagus Gede Widnyana. Dan juga dengan bapak I Gusti Agung Rai Putra selaku warga yang sudah lama tinggal disana. Data yang dikumpulkan nantinya adalah berupa informasi mengenai tradisi perang tipat gandu. Wawancara ini juga bertujuan untuk mencari tahu jawaban dari permasalahan yang ada dan bagaimana menyesuaikan cerita dengan target pasar yang berasal dari kalangan anak-anak.

3. Kuisisioner

Metode ini digunakan untuk memperoleh data dari beberapa siswa sekolah dasar dengan rentangan umur 9 hingga 12 tahun yang ada di Denpasar sebagai responden. Data di peroleh dengan menyebarkan kuisisioner secara online kepada target yaitu orang tua siswa maupun siswa itu sendiri. Data ini akan dijadikan sebagai acuan jenis cerita maupun desain karakter seperti apa yang diminati oleh mereka saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tradisi perang tipat gandu merupakan suatu tradisi yang dilaksanakan secara turun-temurun di desa Tumbak Bayuh. Tradisi perang tipat gandu ini dilaksanakan pada hari raya *tumpek uye* yang biasa disebut dengan *tumpek kandang* yang jatuh pada *saniscara kliwon wuku uye*. Tradisi ini dilaksanakan sebagai ungkapan rasa syukur masyarakat Bali kepada Sang Hyang Widhi, atau Tuhan Yang Maha Esa atas ketentraman, kemakmuran, dan kesejahteraan akan keberhasilan panen, tercapainya pengairan pertanian, terhindarnya dari bencana, dan lain sebagainya. Pelaksanaan tradisi dilaksanakan pada sore hari yang dimulai dari berkumpul bersama, bersembahyang, *briefing*, pengetisan tirta sebelum bermain, pembagian tipat gandu, acara utama dimulai, dan diakhiri dengan gotong royong untuk membersihkan area tradisi. Sesuai dengan judul penulis untuk memperkenalkan tradisi perang tipat gandu, tradisi ini masih banyak yang bisa dibahas untuk memperkenalkannya. Namun karena belum banyak yang memperkenalkan tradisi ini dan juga adanya ketertundaan pelaksanaan tradisi ini dikarenakan pandemi, penulis memilih untuk memperkenalkan tradisi perang tipat gandu dengan cara memperlihatkan alur dan tata cara dari tradisi dan menampilkannya dalam bentuk buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar ini nantinya akan memperlihatkan seorang anak yang belum pernah mengikuti tradisi akan mengikuti tradisi tersebut, sehingga seolah-olah pembaca berada di posisi sang anak untuk mengikuti tradisi perang tipat gandu.

Analisa SWOT

SWOT merupakan perencanaan strategis dengan menggunakan kerangka kerja kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), kesempatan (*opportunity*), dan ancaman (*threat*). Analisa SWOT ini bertujuan untuk memperkirakan cara yang terbaik dalam sebuah strategi dalam perancangan buku cerita bergambar anak-anak ini

dan juga untuk meminimalisasikan resiko yang ada.

1. Strength (Kekuatan)

- Buku cerita bergambar ini menggunakan banyak gambar yang akan menarik minat anak-anak.
- Buku cerita bergambar untuk memperkenalkan tradisi perang tipat gandu ini memiliki banyak pesan moral yang baik untuk anak-anak.
- Penggunaan buku cerita bergambar dapat memperkenalkan tradisi perang tipat gandu lebih mudah kepada anak-anak atau kepada masyarakat.

2. Weakness (Kelemahan)

- Buku cerita bergambar ini hanya menampilkan mengenai tradisi tersebut sehingga tidak dapat menampilkan filosofi keseluruhan mengenai tradisi ini.
- Harga produksi yang mahal dapat berdampak pada harga penjualan sehingga lebih banyak orang tua yang berpenghasilan tinggi yang dapat membelinya.

3. Opportunity (Peluang)

- Belum adanya publikasi cerita mengenai tradisi perang tipat gandu.
- Masih adanya anak-anak yang menyukai membaca buku cerita bergambar.

4. Threat (Ancaman)

- Adanya kemungkinan anak-anak tidak tertarik dengan cerita yang berbasis tema tradisi.
- Anak-anak lebih tertarik dengan gadget sehingga anak-anak kurang tertarik untuk membeli buku.

Analisa VALS

VALS merupakan *value*, *attitude*, dan *lifestyle*. Analisa VALS digunakan untuk menerangkan dan menilai, kelakuan dan gaya hidup masyarakat. Analisa VALS akan dilakukan dalam perancangan buku cerita bergambar ini dengan tujuan untuk mengetahui gaya hidup dari target audience, yaitu anak-anak.

1. Value

Anak-anak berusia 9-12 tahun yang dimana pada usia ini mereka sudah mampu berpikir logis dan mampu untuk memahami alur dari tulisan pada saat membaca buku. Pada fase ini anak-anak memiliki semangat dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi akan hal-hal yang terjadi di sekitar mereka.

2. Attitude

Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka mencoba hal-hal baru, anak-anak yang gemar bersosialisasi atau bermain dengan teman sebaya. Dengan begitu mereka dapat dengan mudah untuk mempengaruhi satu sama lain, sehingga mereka dapat menukarkan informasi yang mereka dapatkan.

3. Lifestyle

Anak-anak yang sadar akan pentingnya tradisi, yang kemudian diberikan pemahamannya oleh orang tua mereka dengan mempertimbangkan starta sosialnya.

Target Segmentasi Pasar

1. Demografi

Dari segi demografi target pasar yang ingin dicapai adalah anak - anak dengan rentang usia 9 - 12 tahun. Dengan jenjang pendidikan SD. Serta dari semua kalangan menengah ke atas.

2. Geografi

Secara geografis target umum dari perancangan buku cerita bergambar ini adalah anak-anak yang tinggal di Bali, khususnya di Badung dan Denpasar.

3. Psikografi

Target pasar yang ingin dituju adalah anak – anak yang gemar akan membaca, terutama yang gemar membaca buku cerita bergambar.

4. Behaviour

Dari segi behaviour biasanya akan dituju kepada anak-anak yang memilih buku cerita sebagai bahan bacaan mereka.

Strategi Media

Media utama dari perancangan ini adalah animasi pendek *Baswara*, video trailer, dan poster. Kemudian ada media pendukung berupa kemasan CD, *x-banner*, media sosial, stiker, *standee*, dan *t-shirt*.

Strategi Kreatif

a. Pesan

Pesan diambil dari tradisi perang tipat gandu dapat tersampaikan melalui isi dari buku cerita bergambar yang akan dirancang. Sementara pada media promosi akan bersifat persuasif yang digunakan pada media promosi yang dimana isi pesan tersebut adalah ajakan untuk membeli buku cerita bergambar ini. Selain itu pesan pada media promosi akan terdapat informasi seperti tanggal dan tempat mengenai *launching* buku cerita bergambar tradisi perang tipat gandu.

b. Strategi Visual

Visualisasi yang penulis ingin gunakan pada buku cerita bergambar ini adalah visualisasi yang dapat memberikan kesan yang menyenangkan, meriah, dan seru. Visualisasi tersebut akan direalisasikan dengan penggunaan warna-warna cerah yang dapat menimbulkan kesan menarik dan menyenangkan. Karakter-karakter yang akan ditampilkan pada buku cerita ini akan dibuat ekspresif sehingga karakter yang dibuat mampu menjelaskan kejadian yang sedang berlangsung dari cerita. Dengan begitu anak-anak yang membaca buku cerita bergambar ini akan merasa tertarik dan dapat memahami isi dari buku cerita bergambar dengan baik. Selain itu, penggunaan visual tersebut akan diterapkan juga pada media-media promosi, seperti penggunaan warna maupun karakter yang ditampilkan pada buku cerita bergambar.

c. Gaya Visual

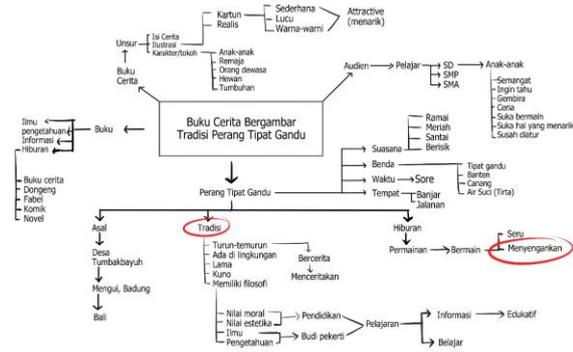
Pada perancangan ini penulis akan membuat ilustrasi kartun, ilustrasi akan dibuat dengan flat illustration sebagai dasar karakter, lalu digabung dengan sentuhan teknik watercolor pada bagian shading pada kulit maupun pakaian yang dikenakan. Penulis juga akan menambahkan lineart di beberapa bagian untuk memisahkan warna seperti lineart pada jari-jari karakter. Dalam pemilihan warna, warna yang akan digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar dan media promosi akan menggunakan warna-warna yang cerah namun tidak mencolok yang umum disukai anak-anak berusia 9-12 tahun, sehingga dapat menunjukkan suasana yang tepat pada alur cerita dan tetap enak dipandang. Dan huruf yang digunakan akan menggunakan huruf sans-serif yang dimana dimana huruf tersebut mudah untuk dibaca dan umum digunakan pada buku cerita bergambar untuk anak-anak.

d. Positioning

Buku cerita bergambar yang bertemakan tradisi yang spesifik seperti tradisi perang tipat gandu untuk saat ini belum ada di Indonesia. Buku cerita bergambar yang umum beredar tersebut merupakan buku cerita rakyat Nusantara, maupun buku cerita yang mengangkat mengenai nilai norma masyarakat umum di Indonesia. Buku cerita bergambar dengan tema tradisi akan terdengar seperti buku cerita rakyat, namun buku cerita bergambar ini berbeda dengan buku cerita tersebut. Buku cerita bergambar ini akan

besifat edukatif dan informatif yang dapat dipahami anak-anak dengan bahasa sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak-anak. Dan buku ini akan lebih menarik perhatian anak-anak karena akan menggunakan ilustrasi kartun yang childish.

Konsep Desain



Gambar 1. Brainstorming
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Konsep yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah “Enjoyable Tradition” atau dalam bahasa Indonesianya adalah “tradisi yang menyenangkan”. Makna enjoyable atau menyenangkan berasal dari kata senang yang dapat diartikan sebagai puas, lega, mudah, memuaskan, dan lain sebagainya. Enjoyable ini diambil dari pelaksanaan tradisi yang terlihat menyenangkan, dimana anak-anak sangat antusias untuk mengikuti acara dari tradisi perang tipat gandu. Penerapan enjoyable ini akan digunakan baik pada buku dan juga desain produk, penerapan tersebut akan diterapkan pada ilustrasi, warna, komposisi, huruf, teks, dan isi cerita yang dimana dapat memudahkan audience untuk mengartikannya. Lalu kata enjoyable dalam perancangan ini diharapkan untuk para audience dapat menikmati dari hasil perancangan baik buku maupun produk yang akan dibuat.

Makna tradition atau tradisi adalah kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang, disini penulis bermaksud untuk menggunakan tradisi sebagai topik, yang dimana topik dapat memperlihatkan tradisi-tradisi yang ada di lingkungan Bali kita tanpa kita sadari, misalnya seperti tradisi menggunakan kebaya dan kamben, sembahyang, gotong royong, dan lain sebagainya. Topik yang disebutkan tersebut nantinya akan dikemas secara transparan, topik tersebut dibuat transparan sehingga topik utama yaitu perang tipat gandu dalam perancangan ini tidak tertutup.

Lalu konsep tersebut akan diaplikasikan kedalam teks, huruf, ilustrasi, dan warna. Teks pada buku ini akan menggunakan huruf sans-serif yang dimana huruf dengan jenis sans-serif ini terlihat ringan dan mudah untuk dibaca sehingga ketika anak-anak yang membacanya tidak kesulitan. Huruf sans-serif yang digunakan akan menggunakan huruf yang berkarakteristik kekanak-kanakan, huruf tersebut dipilih agar tidak kaku dan dapat sesuai dengan konsep dan target audience, yaitu anak-anak. Pada ilustrasi dari buku cerita bergambar ini akan menggunakan ilustrasi yang bergaya kartun yang disukai anak-anak.

Pada perancangan ini penulis akan membuat ilustrasi kartun, ilustrasi akan dibuat dengan flat illustration sebagai dasar karakter, lalu digabung dengan sentuhan teknik watercolor pada bagian shading pada kulit maupun pakaian yang dikenakan. Penulis juga akan menambahkan lineart di beberapa bagian untuk memisahkan warna seperti lineart pada jari-jari karakter. Ilustrasi dari buku cerita bergambar ini akan menampilkan karakter-karakter yang berpartisipasi dalam mengikuti prosesi dari tradisi perang tipat gandu dari awal hingga akhir. Dalam pemilihan warna, warna yang akan digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar dan media promosi akan menggunakan warna-warna yang cerah namun tidak mencolok yang umum disukai anak-anak berusia 9-12 tahun, sehingga dapat menunjukkan suasana yang tepat pada alur cerita dan tetap enak dipandang.

Keseluruhan konsep ini akan diterapkan pada seluruh media komunikasi visual. Media komunikasi visual ini diharapkan anak-anak dapat mengetahui akan keseruan dari tradisi perang tipat gandu ini. Lalu diharapkan memberikan dampak positif kepada buku cerita mengenai tradisi ini kepada anak-anak.

Visualisasi Media

1. Buku Cerita Bergambar “Perang Tipat Gandu”



Gambar 2. Tampilan Desain Cover Buku Cerita Bergambar
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)



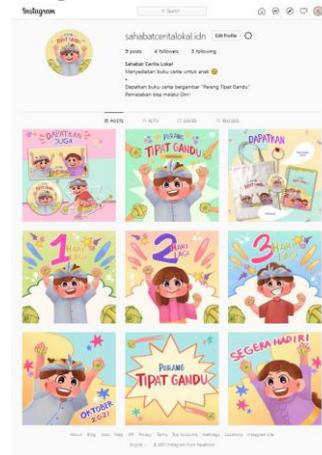
Gambar 2. Tampilan Desain Isi Buku Cerita Bergambar (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

2. Poster



Gambar 3. Desain Poster “Perang Tipat Gandu” (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

3. Konten Instagram



Gambar 4. Tampilan Desain Konten Instagram (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

4. X-Banner



Gambar 5. Tampilan Desain X-Banner (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

5. Goodies Bag



Gambar 6. Tampilan Desain T-shirt
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

6. Stiker



Gambar 7. Tampilan Desain Stiker
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

7. Pin dan Gantungan Kunci



Gambar 8. Tampilan Desain Pin dan Gantungan Kunci
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

8. Notebook



Gambar 9. Tampilan Desain Notebook
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

KESIMPULAN

Konsep yang sesuai untuk merancang buku cerita bergambar “Perang Tipat Gandu” adalah “tradisi yang menyenangkan”. Hal ini berhubungan dengan salah satu tujuan dari penciptaan media buku cerita bergambar “Perang Tipat Gandu”, yaitu memperkenalkan tradisi perang tipat gandu yang dikemas seringan mungkin sehingga anak-anak dapat mengikuti alur pelaksanaan dari tradisi perang tipat gandu. Konsep ini diterapkan pada ilustrasi yang digunakan dalam media utama buku cerita bergambar “Perang Tipat Gandu” dan media penunjang lainnya.

Dalam pelaksanaan tradisi perang tipat gandu, anak-anak merupakan pelaku utama dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, dalam pembuatan buku cerita bergambar “Perang Tipat Gandu” ini di dominasi dengan karakter anak-anak. Karakter anak-anak ini dibuat dengan gaya ilustrasi kartun yang dimana digemari oleh anak-anak. Pada karakter anak-anak ini penulis menonjolkan satu karakter yang bernama “Vinayaka” sebagai karakter utama. Karakter Vinayaka ini memposisikan diri sebagai anak yang baru pertama kali mengikuti tradisi perang tipat gandu, dengan begitu akan lebih mudah untuk menampilkan prosesi tradisi perang tipat gandu dari sudut mata anak-anak. Selain itu, karakter Vinayaka ini terinspirasi dari Pan Balang Tamak yang dimana merupakan tokoh yang jahil, banyak tingkah, namun memiliki niat baik. Selain anak-anak, untuk mempertegas suasana tradisi, penulis memperlihatkan mereka menggunakan baju kebaya, kamben, maupun udeng sesuai dengan tradisi. Baju kebaya, udeng, atau kamben itu dibuat sederhana oleh penulis sehingga dapat disesuaikan dengan ilustrasi kartun yang dibuat.

Tak hanya itu, penulis juga memberikan warna-warna cerah pada pakaian mereka sehingga tidak terlihat monoton seperti aslinya. Karena berkaitan dengan tradisi, penulis memperlihatkan juga beberapa tradisi baik tradisi yang sering dilakukan seperti gotong royong, membuat canang maupun sembahyang. Dengan begitu penulis dapat memperkenalkan tradisi perang tipat gandu beserta kegiatan lainnya.

Setelah menemukan konsep “tradisi yang menyenangkan”, penulis melakukan brainstorming untuk menemukan kata kunci yang dipakai sebagai patokan dalam perancangan visual dari buku cerita bergambar “Perang Tipat Gandu”. Kata kunci yang ditemukan yaitu warna-warni, adat Bali, dan ceria. Dari kata-kata kunci tersebut, penulis menerapkannya pada tampilan ilustrasi dalam buku cerita bergambar “Perang Tipat Gandu” dan media penunjangnya. Seperti yang dapat dilihat dari media yang telah dibuat, penulis menggunakan beragam warna kedalam ilustrasi dan desain sehingga sesuai dengan ilustrasi keseluruhan sehingga dapat menyatu dengan adat Bali seperti penggunaan objek untuk mendukung suasana tradisi. Dengan doodling efek juga ditambahkan sehingga dapat kesan ceria selain dari raut wajah karakter.

Media yang tepat untuk mempromosikan hasil rancangan buku cerita bergambar “Perang Tipat Gandu” yaitu, 3 poster, konten media sosial Instagram, X-Banner, dan Merchandise yang berupa goodies bag, sticker, pin, keychain, dan notebook.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Imam Baihaki. "Tradisi Perang Tipat Bantal, Budaya Unik Turun-temurun di Desa Kapal Badung" Internet: <https://www.kintamani.id/tradisi-perang-tipat-bantal-budaya-unik-turun-temurun-dari-warga-desa-kapal-badung/>, 31 Mei 2021.
- [2] Pratiwi. 2009. Panduan Penulisan Skripsi. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- [3] Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual; Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [4] Suyatra. "Siat Gandu, Perlambang Suka Cita Peternak dan Petani". Internet: <https://baliexpress.jawapos.com/balinese/15/10/2019/siat-gandu-perlambang-suka-cita-peternak-dan-petani>, 31 Mei 2021.
- [5] Trimansyah, Bambang. 2020. Panduan Penulisan Cerita Anak. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.