

## PERANCANGAN BUKU KARAKTER SEBAGAI REFERENSI MEDIA KREATIF UNTUK MEMPOPULERKAN KEMBALI DRAMA GONG PADA REMAJA DI BALI

Ni Made Nony Putri Widyanti<sup>1</sup>, Dimas Krisna Aditya<sup>2</sup> dan Paku Kusuma<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
nonywidyanti@student.telkomuniversity.ac.id, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id,  
masterpaku@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak :** Drama Gong merupakan perpaduan antara drama modern yang kental dengan aksen tradisi Bali. Namun dengan seiring waktu berlalu, para pemain atau tokoh legendaris juga banyak yang pensiun dan kurangnya penerus, sehingga kesenian Bali yang satu ini kurang berkembang dan keberadaannya semakin terkikis oleh zaman. Penelitian ini didasari dengan teori Desain Komunikasi Visual menggunakan metode kualitatif yang datanya diperoleh melalui tahap wawancara, kuesioner kepada remaja Bali, observasi dan studi dokumen dengan teori yang relevan. Hasil akhir dari perancangan ini adalah media kreatif berupa Character book sebagai alternatif ide visual untuk kebutuhan berbagai jenis media grafis atau entertainment lainnya dalam mencari inspirasi untuk berkarya. Sehingga dengan banyaknya media yang menggunakan karakter Drama Gong maka diharapkan mampu mengatasi Drama Gong dari keterpurukan.

**Kata Kunci:** character book, drama gong, media kreatif, remaja

**Abstract :** *Drama Gong is a blend of modern drama with a strong Balinese accent. However, as time has passed, many players or legendary figures have retired and lack of successors, so this Balinese art is less developed and its existence is increasingly eroded by the times. This research is based on the theory of Visual Communication Design using qualitative methods in which the data is obtained through interviews, questionnaires to Balinese teenagers, observation, and document studies with relevant theories. The result of this design is creative media in the form of a Character book as an alternative visual idea for the needs of various types of graphic media or other entertainment in finding inspiration for creation. So that with so many media that use the character Drama Gong, it is expected to be able to overcome Drama Gong from adversity.*

**Key Words:** *character book, creative media, drama gong, teenager*

## PENDAHULUAN

Di Indonesia, ada berbagai bentuk pertunjukan dengan gaya modern dengan aksen tradisional. Seperti Ludruk di Jawa Timur dan Ketoprak di Jawa Tengah. Di Bali terdapat juga seni pertunjukan yang didukung oleh perkembangan zaman, yaitu teknologi dan globalisasi salah satunya kesenian yang disebut Drama Gong merupakan perpaduan antara drama modern yang kental dengan aksen tradisi Bali. Dipentaskan di panggung proscenium dengan musik, kostum, dan penataan panggung mencerminkan tradisi Bali. Musik pada Grama Gong memiliki peran besar dalam pertunjukan ini. Disebut Drama Gong karena setiap adegannya diiringi Gamelan Gong Kebyar.

Drama Gong dimainkan secara berkelompok. Setiap anggota kelompok memiliki perannya masing-masing. Selain tokoh dalam cerita, ada juga anggota yang berperan sebagai penyelenggara panggung, tata cahaya, dan kostum. Beberapa pemain memiliki peran yang lucu dengan ciri khas make up yang unik, sehingga mudah di ingat masyarakat. Selain karena ciri khas make up yang unik dan lucu, para pemain sangat pandai dalam membangun suasana sehingga setiap gerak dan perilakunya di atas panggung penuh dengan humor yang mampu mengundang gelak tawa penonton yang larut hingga pementasan berakhir pada pagi hari. Kelompok seniman Drama Gong yang terkenal ialah Bintang Bali Timur, Duta Bon Bali, Kerti Buwana, dan lain sebagainya.

Setiap dilaksanakannya pementasan, masyarakat sangat antusias untuk datang dan menyaksikan pertunjukan. Namun dengan seiring waktu berlalu, para pemain atau tokoh legendaris juga banyak yang pensiun dan tidak adanya penerus, sehingga kesenian Bali yang satu ini keberadaannya semakin terkikis oleh zaman. Pada era globalisasi ini begitu banyak perubahan yang terjadi, mulai dari alih fungsi teknologi tradisional ke modern yang diikuti alih minat ke aneka hiburan modern yang ditayangkan televisi dan media online. Hal tersebut berimbas secara

langsung maupun tidak langsung menyingkirkan keberadaan seni tradisional Bali, termasuk Drama Gong Bali.

Concept art adalah sebuah bentuk ilustrasi dimana tujuan utamanya adalah untuk menafsirkan sebuah gagasan visual dari desain, ide, atau mood, untuk digunakan dalam pembuatan film, video game, animasi, maupun komik sebelum dimasukkan kedalam tahap produksi akhir. Menurut George Hull dikutip dari (Safadi et al., 2013)

Melalui penelitian ini, sebagai bentuk untuk mempopulerkan kembali para tokoh-tokoh Drama Gong legendaris maka dibuatkanlah media berupa Character book sebagai alternatif ide visual untuk kebutuhan berbagai jenis media grafis atau entertainment lainnya dalam mencari inspirasi untuk berkarya dan mengeksplor ide dan memberikan bantuan *visual asset* praproduksi dalam membuat sebuah karya. Sehingga dengan banyaknya media yang menggunakan karakter tokoh Drama Gong maka diharapkan dapat mempopulerkan kembali Drama Gong dan menarik perhatian remaja sehingga Drama Gong dapat bangkit dari kepunahan.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan penajaman mengenai adaptasi budaya dan ilmu antropologi yang di jadikan penggambaran dari karakter yang akan dibuat (Aditya et al., 2022). Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, yang bersifat deskriptif dan Menggunakan analisis. Mengacu kepada data valid dari data yang tampak (Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, 2017). Pada perancangan tugas akhir ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain:

### **Wawancara**

Pada perancangan ini melakukan wawancara dengan konsultasi terkait karakter tokoh dalam Drama Gong Bali untuk perancangan character book yang

akan menjadi topik dalam membuat tugas akhir. Adapun narasumber yang di wawancarai yaitu, Ida Bagus Raka Pudjana yang merupakan salah satu pemain legendaris Drama Gong Bali, Ibu Ni Wayan Sulastriani selaku Kepala Bidang Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, dan salah satu dosen FIK bapak Sulistijono, SH., MH yang pernah tinggal di Bali pada era Drama Gong masih aktif.

### **Studi Dokumen**

Pada perancangan ini juga dilakukan metode pengumpulan data berupa studi berbagai macam dokumen berguna, seperti dokumen primer berupa autobiografi dan dokumen sekunder yaitu, jurnal, buku, dan website terpercaya sebagai bahan analisis untuk menunjang proses perancangan.

### **Observasi**

Pada perancangan ini dilakukan observasi dengan mengamati objek penelitian dan situasi secara langsung saat pementasan Drama Gong berlangsung, agar hasil penelitian menjadi akurat dan objektif.

### **Kuesioner**

Pada proses perancangan ini juga menggunakan metode pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden khususnya remaja Bali untuk menjawab beberapa pertanyaan berupa kuesioner jenis tertutup.

## **KAJIAN TEORI**

### **Perancangan**

Menurut Morris Asimow dalam bukunya yang berjudul "Introduction to design" Proses perancangan melalui tiga tahap. Tahap yang pertama adalah conceptual design dimana pada tahap ini memerlukan kreatifitas yang tinggi dan terdapat ketidakpastian yang luas. Tahap kedua adalah embodiment design yang dimulai dengan pemilihan material, dimensi, geometri serta kemungkinan

terjadinya kegagalan. Tahap yang ketiga adalah detail desain di sini memerlukan pemeriksaan dari perancangan sebelum proses manufaktur (Asimow, 1962).

### **Desain Komunikasi Visual (DKV)**

Menurut (Widagdo, 2005) Desain Komunikasi Visual dalam pengertian dunia modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Yang dilandasi ilmu pengetahuan, bersifat rasional, berlogika dan pragmatis dan merupakan sebuah karya kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial maupun ekonomi.

### **Elemen Desain**

Menurut Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution*, dijelaskan elemen desain memiliki empat element formal, yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur (Landa, 2010).

### **Ilustrasi**

Ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis (Soedarso, 2014). ilustrasi juga dapat terikat dengan daerah nusantara, seperti ilustrasi Bali yang terkenal dengan suatu gaya lukis Bali Batuan yang banyak dijadikan inspirasi dalam proses pembuatan ilustrasi (Pertiwi et al., 2020).

### **Layout**

Menurut (Suriyanto Rustan, 2008) dalam bukunya yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya*, *Layout* memiliki fungsi untuk mempengaruhi persepsi *audience* tentang konten yang dibuatnya.

### **Tipografi**

*Typeface* adalah desain dari sebuah kumpulan karakter atau huruf yang dikumpulkan berdasarkan properti visual yang konstan (Landa, 2014, p. 44). Dalam perancangan ini cenderung menggunakan jenis typeface yang mudah dibaca dan memberikan kesan simple selain itu digunakan juga typeface yang dapat memberikan kesan traditional yang dapat memberikan kesan klasik modern.

### **Media Kreatif**

Dalam perancangan ini media kreatif yang digunakan adalah berupa media grafis yang merupakan sebuah media visual yang memberikan sebuah fakta, kejadian, gagasan yang menggunakan Indera pengelihatian dalam menyampaikan komunikasi visual dan pesan yang ingin dipahami (Manshur & Rodhi, 2020).

### **Desain Karakter**

Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) (Ruyattman, 2013).

### **Drama Gong**

Menurut artikel (babadbali.com, n.d.) Drama Gong adalah sebuah bentuk seni pertunjukan Bali yang masih relatif muda usianya yang diciptakan dengan jalan memadukan unsur-unsur drama modern (non tradisional Bali) dengan unsur-unsur kesenian tradisional Bali. Dalam banyak hal Drama Gong merupakan pencampuran dari unsur-unsur teater modern (Barat) dengan teater tradisional (Bali). Nama Drama Gong diberikan kepada kesenian ini oleh karena dalam pementasannya setiap gerak pemain serta peralihan suasana dramatik diiringi oleh gamelan Gong (Gong Kebyar).

### **Humor dalam Budaya**

Kebudayaan adalah suatu karya dan perilaku manusia yang dapat mempengaruhi manusia (Lestari et al., 2018). Pemahaman humor sering membutuhkan budaya sebagai konteks yang akan diparodikan (Bell, 2007, 2011; Davies, 2003). Secara khusus, pengetahuan budaya merupakan dasar dari lelucon yang akan dibawakan setiap individu untuk menarik perhatian lawan bicara (Bell, 2005, 2011).

### **Perkembangan Remaja**

Menurut (Depkes, 2009), masa remaja adalah suatu proses tumbuh kembang berkesinambungan, yang merupakan masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa muda. Dari segi umur remaja dapat dibagi menjadi remaja awal (*early edolescence*) yaitu umur 12-16 tahun dan remaja akhir (*late adolescence*) yaitu umur 17-25 tahun. Generasi muda di Bali mempunyai karakteristik yang sama seperti daerah lain di Indonesia yaitu diperkenalkannya budaya sedari kecil karena pada usia inilah pesatnya akal, nalar, dan kesadaran diri pada generasi muda (Parmadi et al., 2015). Sehingga pemilihan usia remaja pada perancangan ini ditujukan karena, pada masa ini manusia sedang giatnya dalam mencari ketertarikan terhadap suatu hal sehingga diharapkan memiliki ketertarikan terhadap perancangan ini.

## **KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

### **Konsep Pesan**

Konsep pesan yang ingin disampaikan adalah untuk memperkenalkan kebudayaan seni pertunjukan tradisional Bali yang kurang diminati remaja. Untuk mewujudkan pesan yang ingin disampaikan maka dipilihlah seni pertunjukan Drama Gong sebagai salah satu seni pertunjukan yang mulai kurang diminati remaja Bali. Seni pertunjukan ini kemudian dikemas dalam sebuah media kreatif berupa buku karakter dari lakon Drama Gong yang diharapkan dapat mempopulerkan kembali Drama Gong dan menarik perhatian remaja, sehingga Drama Gong dapat bangkit dari keterpurukan. Berdasarkan pesan yang ingin disampaikan, diperoleh kata kunci yang digunakan dalam perancangan ini adalah “**Kenali, Lestarikan dan Populerkan**”.

### **Konsep Kreatif**

Konsep kreatif yang akan diterapkan pada perancangan ini yaitu dengan mengemas seni pertunjukan Drama Gong agar lebih menarik lagi dan dapat

diminati kalangan remaja. Pendekatan yang dilakukan kepada target sasaran yaitu dengan menggunakan desain ilustrasi karakter bergaya modern tanpa harus menghilangkan pakem dari Drama Gong itu sendiri. Pemilihan desain yang bergaya modern disesuaikan dengan target sasaran yaitu remaja.

### Konsep Media

Konsep media yang akan dibuat dalam perancangan ini adalah berupa buku desain karakter tokoh Drama Gong. Dalam buku ini terdiri dari 44 halaman mencakup, pengenalan Drama Gong, Panggung Drama Gong dan ilustrasi karakter pemain Drama Gong

### Konsep Komunikasi

Untuk konsep komunikasi berdasarkan metode AISAS, yang terdiri dari *attention* (Perhatian), *Interest* (Menarik), *Search* (Mencari), *Action* (Aksi), *Share* (Menyebarkan). Metode ini akan digunakan dalam menentukan media pendukung yang dapat meningkatkan ketertarikan audience kepada media utama.

### Konsep Bisnis

Tabel 1 Konsep Bisnis

<u>NAMA JENIS</u>	<u>HARGA</u>	
<b>MODAL AWAL</b>		
Laptop	Rp.13.000.000,	
Ipad	Rp.6.000.000,-	
Apple Pencil	Rp.2.000.000	
Smartphone	Rp.5.000.000,-	Rp. 26.000.000,- (:365)
<b>MODAL KERJA (per 50 buku)</b>		
Percetakan	Rp.10.000.000,	Rp.10.000.000,- (:30)
<b>MODAL OPERASIONAL</b>		
Listrik	Rp. 150.000,-	
Internet	Rp. 200.000,-	Rp. 350.000,- (:30)

**TOTAL**

Rp. 71.300

Rp. 334.000

Rp. 11.700,-

Rp. 417.000,-

Harga jual – harga produksi = Laba Total modal (per hari)/laba = Unit/hari
---

Jika ingin laba 10% maka harga jual

$x - \text{Rp.}300.000,- = \text{Rp.}10.000,-$

$x = \text{Rp.}310.000,-$

$\text{BEP} = \text{Rp.}417.000,- / \text{Rp.}310.000,- = 2 \text{ Buku/hari}$

(Sumber:Dokumentasi Pribadi)

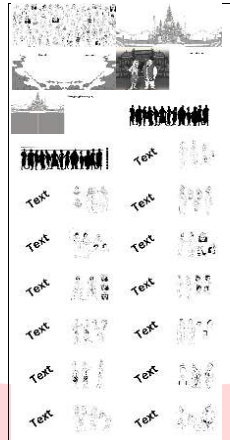
## Hasil Perancangan

### Logo



Gambar 1 Logo  
sumber: Dokumen Pribadi

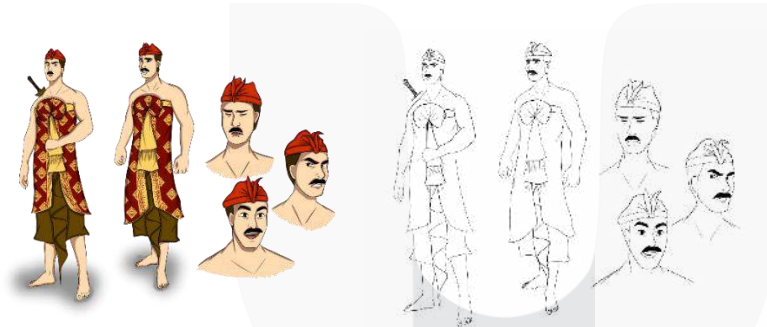
### Story Board



Gambar 2 Story Board  
Sumber: Dokumen Pribadi

### Desain Karakter

#### Desain karakter Raja Muda



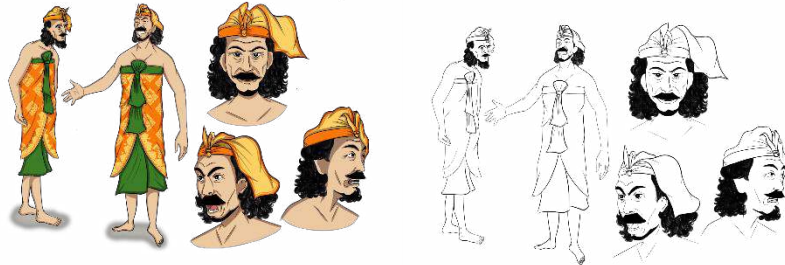
Gambar 3 Desain karakter Raja Muda  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

#### Raja Buduh



Gambar 4 Desain Karakter Raja Buduh  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Patih Anom**



Gambar 5 Desain Karakter Patih Anom  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Patih Agung**



Gambar 6 Desain Karakter Patih Agung  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Putri Manis**



Gambar 7 Desain karakter Putri Manis  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

### Butri Buduh



Gambar 8 Desain karakter Putri Buduh  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### Dayang



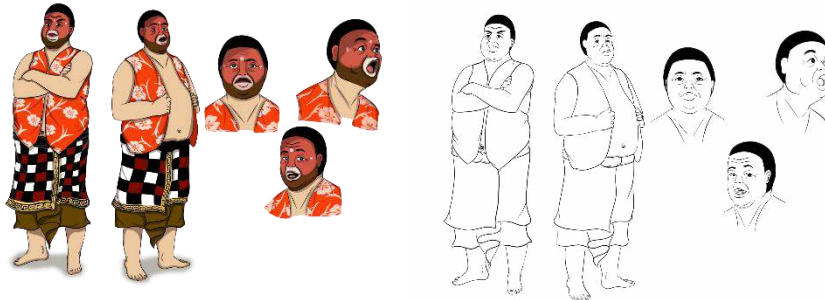
Gambar 9 Desain karakter Dayang  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### Petruk



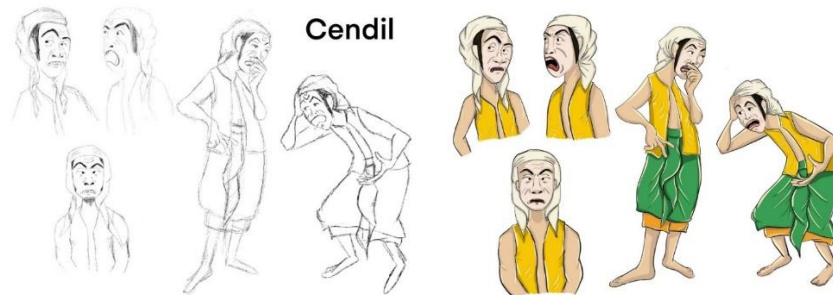
Gambar 10 Desain karakter Petruk  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### Dolar



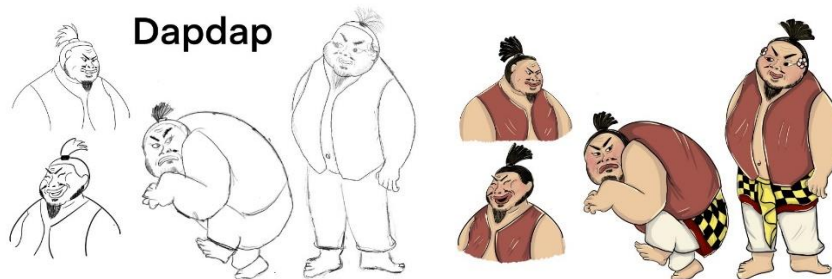
Gambar 11 Desain karakter Dolar  
Sumber: Dokumentasi pribadi

### Cendil



Gambar 12 Desain Karakter Cendil  
Sumber: Dokumen Pribadi

### Dapdap



Gambar 13 Desain Karakter Dapdap  
Sumber: Dokumen Pribadi

### Komang Apel

Komang Apel



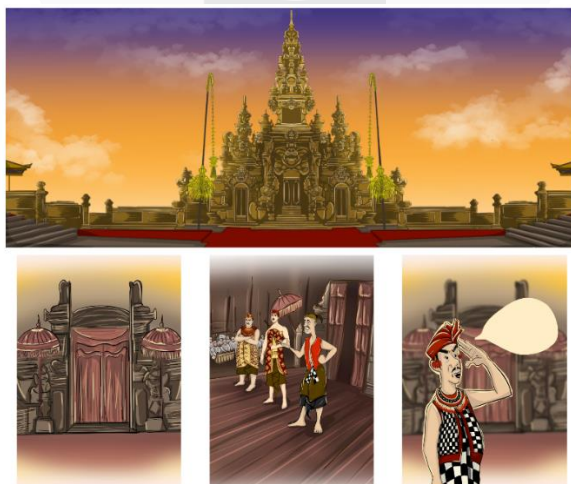
Gambar 14 Desain Karakter Komang Apel  
Sumber: Dokumen Pribadi

### Gangsar



Gambar 15 Desain Karakter Gangsar  
Sumber: Dokumen Pribadi

### Konsep latar tempat



Gambar 16 Desain Latar Tempat  
Sumber: Dokumen Pribadi

## Media Pendukung

### Lanyard



Gambar 17 Media Pendukung Lanyard  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penggunaan lanyard sebagai media pendukung adalah sebagai aksesoris yang dapat digunakan oleh panitia saat mengadakan *booth* pada *event* kesenian di Bali dan sebagai merchandise bagi para pengunjung yang membeli character book ini.

### Stiker



Gambar 18 Media Pendukung Lanyard  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penggunaan stiker pada media pendukung adalah sebagai merchandise yang dapat diberikan kepada pembeli dan pengunjung yang mampir ke booth saat event kebudayaan di Bali.

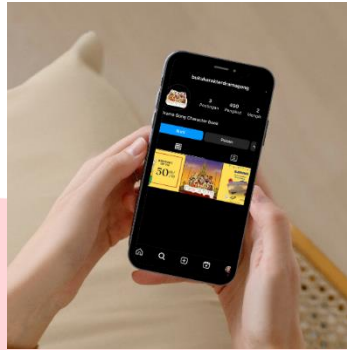
### Poster



Gambar 19 Media Pendukung poster  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penggunaan poster sebagai media pendukung adalah sebagai media promosi untuk menyebarkan produk kepada *audience* yang hadir pada event kebudayaan tersebut.

### Akun Instagram



*Gambar 20 Media Pendukung Akun Instagram*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penggunaan akun Instagram sebagai media pendukung adalah untuk menyebarkan produk pada platform digital.

### Post Card



*Gambar 21 Media Pendukung Post Card*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penggunaan post card sebagai media pendukung bertujuan untuk menyebarkan produk dan sebagai media branding karena post card dapat memberikan kesan personal touch kepada konsumen.

## KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa, fenomena yang terjadi pada seni pertunjukan Drama Gong sangat membutuhkan campur tangan generasi muda dalam melestarikan Kembali Drama Gong. Karena sangat disayangkan apabila kesenian legendaris yang dahulu sempat populer dan melekat di hati masyarakat pada masanya harus dilupakan oleh generasi muda.

Sehingga dengan adanya buku karakter sebagai media edukasi yang menarik diharapkan meningkatkan minat remaja terhadap kesenian Drama Gong dan menjadikan pementasan Drama Gong tetap di kenali atau diingat oleh generasi muda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. K., Nugraha, N. D., Erdina Adi, A., Wirasari, I., Bin Mohammad, F., & Fathiani, S. (2022). Multicultural character design for Tjap Go Meh animation in introducing cultural diversity. *Embracing the Future: Creative Industries for Environment and Advanced Society 5.0 in a Post-Pandemic Era*, 182–186. <https://doi.org/10.1201/9781003263135-37>
- Asimow, M. (1962). *Introduction to Design*. Prentice-Hall. <https://hdl.handle.net/2027/mdp.39015006325941>
- babadbali.com. (n.d.). *Drama Gong*. Babadbali.Com. Retrieved April 8, 2023, from <http://www.babadbali.com/seni/drama/dt-drama-gong.htm>
- Bell, N. D. (2005). Exploring L2 Language Play as an Aid to SLL: A Case Study of Humour in NS–NNS Interaction. *Applied Linguistics*, 26(2), 192–218. <https://doi.org/10.1093/applin/amh043>
- Bell, N. D. (2007). Humor comprehension: Lessons learned from cross-cultural communication. *Humor - International Journal of Humor Research*, 20(4),

- 367–387. <https://doi.org/doi:10.1515/HUMOR.2007.018>
- Bell, N. D. (2011). Humor Scholarship and TESOL: Applying Findings and Establishing a Research Agenda. *TESOL Quarterly*, 45(1), 134–159. <https://doi.org/https://doi.org/10.5054/tq.2011.240857>
- Davies, C. E. (2003). How English-learners joke with native speakers: an interactional sociolinguistic perspective on humor as collaborative discourse across cultures. *Journal of Pragmatics*, 35(9), 1361–1385. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0378-2166\(02\)00181-9](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0378-2166(02)00181-9)
- Depkes, R. (2009). Klasifikasi umur menurut kategori. *Jakarta: Ditjen Yankes*.
- Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, M. S. (2017). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Landa, R. (2010). *Graphic Design Solutions* (Fourth Edi). Clark Baxter.
- Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions* (5th illust). Cengage Learning.
- Lestari, R., Aditya, D. K., Studi, P., Komunikasi, D., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Ilustrasi, B. (2018). “Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Sejarah Ondel – Ondel Betawi Designing Illustration Book About History of Ondel - Ondel.” *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 1522–1530.
- Manshur, A., & Rodhi, A. (2020). Pengembangan Media Grafis dalam Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 2(2), 1–13.
- Parmadi, I., Kusuma, P., & ... (2015). Perancangan Buku Ilustrasi untuk Memperkenalkan Implementasi Tri Hita Karana pada Organisasi Subak di Bali. *... of Art & ...*, 2(2), 779–786. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/4711/4661>
- Pertiwi, B. C., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Buku Cerita Berilustrasi Tentang Cerita Rakyat Nyi Pohaci Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *EProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Ruyattman, M. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter

- Fiksi Dua Dimensi secara Digital Pendahuluan. *DKV Adiwarna*, 1(2), 1–12.
- Safadi, S., Kaufman, J., & Wade, D. P. (2013). *D'Artiste: Concept Art 2: Digital Artists Master Class*. Ballistic Media Pty, Limited.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Surianto Rustan, S. S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Widagdo. (2005). *Desain dan kebudayaan*. Penerbit Institut Teknologi Bandung (ITB).