

**PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI KONTEMPORER
CERITA RAKYAT BALI PADA MEDIA FESYEN BAGI
GENERASI MUDA DI BALI**



PERANCANGAN

Oleh

NI PUTU PICA WULANDARI

NIM: 2112761024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2026

**PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI KONTEMPORER CERITA
RAKYAT BALI PADA MEDIA FESYEN BAGI GENERASI MUDA DI
BALI**



**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2026**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:
PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI KONTEMPORER CERITA RAKYAT BALI PADA MEDIA FESYEN BAGI GENERASI MUDA DI BALI diajukan oleh NI PUTU PICA WULANDARI, NIM 2112761024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi DKV: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

FX. Ajiyarmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 197507102005011001/NIDN 0010077504

Pembimbing II

Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP 198106152014041001/NIDN 0015068106

Cognate Anggota

Terra Bairaghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 198104122006041004/NIDN 0012048103

Koordinator Program Studi

Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan kemudahan, serta bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga laporan Tugas Akhir berjudul **Perancangan Desain Ilustrasi Kontemporer Cerita Rakyat Bali pada Media Fesyen bagi Generasi Muda di Bali** dapat diselesaikan penulis. Tugas akhir perancangan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S-1) Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir ini diharapkan dapat memberi dorongan pada generasi muda untuk melestarikan eksistensi cerita rakyat dan menjadi rujukan untuk perancangan yang mengangkat topik cerita rakyat di masa mendatang. Selain itu diharapkan perancangan ini juga dapat menjadi salah satu referensi pada bidang desain ilustrasi kontemporer.

Karya perancangan ini tentu masih memiliki keterbatasan dengan segala kekurangannya. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun dapat diberikan sebagai bahan evaluasi untuk penulis. Semoga perancangan ini dapat menjadi referensi baik untuk pembaca dan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, 9 Desember 2025



Ni Putu Pica Wulandari

NIM 2112761024

UCAPAN TERIMAKASIH

Perancangan ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari pihak-pihak yang senantiasa hadir memberi dukungan dan bantuan selama proses pengerjannya. Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen Pembimbing I, FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan referensi, serta saran dan masukan selama proses Perancangan Tugas Akhir ini.
6. Dosen Pembimbing II, Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. yang memberikan arahan dan masukan dalam penulisan Perancangan Tugas Akhir ini.
7. Cognate, Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. yang telah memberikan kritik dan masukan.
8. Seluruh dosen dan *staff* Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan wawasan dan pengalaman pada penulis selama masa perkuliahan hingga Tugas Akhir selesai.
9. Papa, Mama, dan Bija yang selalu hadir mendukung dan mendoakan kelancaran Tugas Akhir penulis.
10. Bu Febri, pak Arya Sucitra, pak Oka Manobhawa, Kak Nibras, Kak Nucky, dan Kak Nadya Noor yang sudah bersedia meluangkan waktunya berbagi ilmu pada perancangan ini.
11. Alifia Aidila (Bowo), Maura Azura, dan Jihan Savira yang senantiasa memberikan bantuan dan dukungan pada perancangan ini.
12. Friska Angela, Gendis Gynandra, Jehoshua Graciano, Ramadhan

Yudhistira, dan Silvia Wahyuningrum yang sama-sama berjuang dalam menyusun Tugas Akhir.

13. Anggota Nogosari, Elok Saraswati, Marsekal Aulia (Lele), Alifia Aidila (Bowo), Annisa Maya, Rastra Oetama, Husein Alexander, Syarieph Hidayatullah, dan Farid Ardhian yang telah menemani penulis dalam melalui kehidupan suka duka perkuliahan hingga tugas perancangan ini selesai.
14. Jessica Christie Maringka, A.A.Sagung Pradnyaswari, Kak Jelly, Kak Ryuu, Kak Lala, Aya, dan Pupu, teman yang selalu menyemangati dan menemani penulis dari kejauhan.
15. Teman-teman Mayura yang sama-sama berjuang menghadapi hidup perkuliahan.
16. Pak Nanang dan Mas Syarif yang membantu selama penulis menetap di Yogyakarta.
17. Series “Kingdom Hearts” dan “Story of Seasons” yang hadir menjaga kewarasan penulis selama pengerjaan Tugas Akhir.
18. “Yorushika”, “Mother Mother” dan “The Crane Wives” dengan lagu-lagu yang menemani dari malam hingga subuh selama masa pengerjaan Tugas Akhir ini.
19. Dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Putu Pica Wulandari
NIM : 2112761024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI KONTEMPORER CERITA RAKYAT BALI PADA MEDIA FESYEN BAGI GENERASI MUDA DI BALI** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi mana pun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 9 Desember 2025



Ni Putu Pica Wulandari
Ni Putu Pica Wulandari

NIM 2112761024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Putu Pica Wulandari
NIM : 2112761024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu terkhusus di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI KONTEMPORER CERITA RAKYAT BALI PADA MEDIA FESYEN BAGI GENERASI MUDA DI BALI kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengolahnya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 9 Desember 2025



Ni Putu Pica Wulandari

NIM 2112761024

ABSTRAK

Eksistensi cerita rakyat Bali mulai terancam karena kurangnya minat generasi muda Bali dalam mengenali folklor Indonesia karena dianggap kurang relevan. Dalam upaya mengenalkan kembali cerita rakyat Bali, dibutuhkan pendekatan yang relevan pada generasi sekarang. Salah satu cara adalah dengan mengadaptasi cerita menjadi desain ilustrasi kontemporer pada media *fesyen* yang dipakai generasi muda untuk mengekspresikan identitas diri mereka. Data didapat dari hasil wawancara dan riset melalui buku serta kajian terdahulu. Dengan metode perancangan dengan pendekatan ilustrasi kontemporer, perancangan desain ilustrasi kontemporer ini ditujukan sebagai salah satu bentuk upaya untuk mengenalkan kembali cerita rakyat Bali pada generasi muda di Bali guna melestarikan kekayaan budaya folklor Indonesia. Tiga cerita rakyat Bali yang diangkat pada perancangan ini diantaranya: (1) *Kisah Calon Arang*, (2) *Legenda Jayaprana dan Layonsari*, dan (3) *Manik Angkeran dan Legenda Selat Bali*. Terdapat subteks feminis yang dekat dengan isu sosial generasi muda pada perancangan ini. Hasil perancangan menunjukkan desain ilustrasi kontemporer dapat menggantikan teks narasi dengan visual untuk memperkuat pesan dan mendorong orang untuk mengetahui lebih lanjut substansi yang terkandung di dalamnya.

Kata Kunci: Desain Ilustrasi kontemporer, Folklor, Cerita rakyat, Fesyen, generasi muda

ABSTRACT

The existence of Balinese folklore is under threat due to lack of interest among Balinese youth in learning about Indonesian folklore, as it is seen as irrelevant. In order to re-introduce Balinese folklore, an approach that is relevant to the younger generation is needed. One possible method is to adapt stories into contemporary illustrations on fashion items that young people use to express their identity. The data was obtained from interviews and research through books and previous studies. By using contemporary illustration methods, these contemporary illustration designs are intended as an effort to reintroduce Balinese folklore to younger generations in Bali in hopes of preserving Indonesia's rich folkloric culture. Three Balinese folk tales were featured in this design: (1) The Story of Calon Arang, (2) The Legend of Jayaprana and Layonsari, and (3) Manik Angkeran and the Legend of the Bali Strait. There is a Feminist subtext related to social issues faced by the young generation in these designs. The results of the design show that contemporary illustration designs can be used to replace narrative content with visuals to emphasize the message and promote interest in learning more about the themes presented.

Keywords: *Contemporary illustration design, folklore, folk tales, fashion, young generation*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	II
KATA PENGANTAR	III
UCAPAN TERIMAKASIH.....	IV
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	V
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	VIII
ABSTRAK	IX
DAFTAR ISI.....	11
DAFTAR GAMBAR	12
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang.....	1
C. Rumusan Masalah	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Tujuan Perancangan	5
F. Manfaat Perancangan	5
G. Definisi Operasional.....	6
H. Metode Perancangan	7
I. Metode Analisis Data.....	9
J. Skematik Perancangan.....	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	11
A. Tinjauan Pustaka	11
B. Identifikasi Data	12
C. Analisis Data	67
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	69
A. Konsep Kreatif	70
B. Program Kreatif.....	74
C. Konsep Media Pendukung.....	103
BAB IV VISUALISASI.....	107
A. Studi Visual	107
B. GSM (Graphic Standart Manual)	152
C. Katalog Pameran Tugas Akhir	153
D. Poster Pameran Tugas Akhir.....	154
BAB V PENUTUP.....	155
A. Kesimpulan	155
B. Saran.....	156
DAFTAR PUSTAKA	158
LAMPIRAN.....	161

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Geguritan Calonarang	18
Gambar 2. 2. Geguritan Jayaprana	21
Gambar 2. 3. Kisah Manik Angker, penyebab terbelahnya pulau Jawa dan Bali karya Nibras Ali Husni.....	24
Gambar 2. 4.Prinsip desain Kesatuan (Unity).....	35
Gambar 2. 5. Prinsip desain Keseimbangan (Balance)	36
Gambar 2. 6. Prinsip desain Proporsi (Proportion)	36
Gambar 2. 7. Prinsip desain Irama (Rhythm)	36
Gambar 2. 8. Prinsip desain Dominasi (Domination)	37
Gambar 2. 9. Prinsip Irama dalam desain	37
Gambar 2. 10. Dominasi Kontras Discord (Berselisih)	38
Gambar 2. 11.Dominasi Kontras Ekstrim.....	39
Gambar 2. 12. Dominasi Kelainan/Anomali.....	39
Gambar 2. 13. Keunggulan / Keistimewaan	40
Gambar 2. 14. Gambar karikatur.....	43
Gambar 2. 15. Gambar Buku Anak “Christmas at Hogwarts” 2024 oleh J.K. Rowling (Ilustrasi oleh Ziyi Gao)	44
Gambar 2. 16. Gambar iklan Sunlight	44
Gambar 2. 17. Gambar Editorial “China Daily Newspaper” edisi Desember 14-20, 2018.....	45
Gambar 2. 18. “The Dance in Cupid’s Alley” karya Arthur Rackham	46
Gambar 2. 19. CASIO WATCH 50th anniversary ilustrasi oleh Tomowaka.....	46
Gambar 2. 20. Enamel pin “Merapi” dan “Kalamakara” oleh @Astroruby	50
Gambar 2. 21. “Cacar Api, cacar yang bisa balik lagi?” kolaborasi Nucky Artha (@Nuckyeah) x Halodoc.....	51
Gambar 2. 22. Nadya Noor x PT Transjakarta.....	52
Gambar 2. 23. “This is Not My Hat” karya Jon Klassen	55
Gambar 2. 24. “Baby Otter” Illustrated by Yu-Hsuan Huang	56
Gambar 2. 25. “Baby Otter” Illustrated by Yu-Hsuan Huang	56
Gambar 2. 26. Pikachu Jet GA2.....	58
Gambar 2. 27. Motif Barong.....	64
Gambar 2. 28. Kain Prada.....	65
Gambar 3. 1. Lukisan Kamasan ‘Rama dan Sinta’	72
Gambar 3. 2. Manga”Ao no Flag” karya Kaito	73
Gambar 3. 3. Calon Arang diperankan Bulantrisna Djelantik	84
Gambar 3. 4. Calon Arang’ karya I Nyoman Gunarsa.....	85
Gambar 3. 5. Topeng Rangda (Calon Arang)	85
Gambar 3. 6. Ratna Manggali dalam ‘Manggali Merajut Cinta di Tengah Prahara’ oleh KEMENBUD	86
Gambar 3. 7. Lukisan Dewi Sita	86
Gambar 3. 8. Mpu Baradah dalam ‘Manggali Merajut Cinta di Tengah Prahara’ oleh KEMENBUD	87
Gambar 3. 9. Mpu Baradah dalam ‘Marjan 2025 episode 1’	87
Gambar 3. 10. Mpu Bahula dalam sendratari ‘Giri Gora Dahuru Daha’	88
Gambar 3. 11. patung Raja Airlangga yang digambarkan sebagai Wisnu	

menunggangi Garuda	88
Gambar 3. 12. Raja Airlangga dalam ‘Manggali Merajut Cinta di Tengah Prahara’ oleh KEMENBUD	89
Gambar 3. 13. Calon Arang dan para murid sebelum ritual pada Dewi Durga dalam ‘Manggali Merajut Cinta di Tengah Prahara’ oleh KEMENBUD.....	89
Gambar 3. 14. Calon Arang dan para murid setelah ritual pada Dewi Durga dalam ‘Manggali Merajut Cinta di Tengah Prahara’ oleh KEMENBUD	89
Gambar 3. 15. Jayaprana dalam lukisan ‘Perkawinan jayaprana Layonsari’ oleh I Wayan Djudjul	90
Gambar 3. 16. Jayaprana bertemu Layonsari di pasar dalam lukisan ‘Jayaprana dan Layonsari’ oleh Ida Bagus Rai	90
Gambar 3. 17. Layonsari dalam sendratari ‘Jayaprana Layon Sari’	91
Gambar 3. 18. Layonsari dalam lukisan ‘Perkawinan jayaprana Layonsari’ oleh I Wayan Djudjul	91
Gambar 3. 19. Raja Kalianget dalam sendratari ‘Jayaprana Layon Sari’ dalam sendratari ‘Jayaprana Layon Sari’	92
Gambar 3. 20. . Raja Kalianget dalam ‘SINETRON BALI JAYAPRANA 2009’	92
Gambar 3. 21. Patih Saunggaling dalam ‘JAYA PRANA MATI DI TELUK TERIMA’ oleh Drama Gong Kab Badung.....	93
Gambar 3. 22. Patih Saunggaling dalam sendratari ‘Jayaprana Layon Sari’	93
Gambar 3. 23. Manik Angkean karya Nibras Ali Husni.....	94
Gambar 3. 24. . Manik Angkeran dalam ‘The Origin of the Bali Strait’ oleh Gromore Studio	94
Gambar 3. 25. Siddhi Mantra karya Nibras Ali Husni.....	95
Gambar 3. 26. Siddhi Mantra dan Manik Angkeran dalam ‘Sendratari Kolosal ‘MANIK ANGKERAN’ oleh IHDN Denpasar	95
Gambar 3. 27. Naga Basukih dalam ‘Sendratari Kolosal ‘MANIK ANGKERAN’ oleh IHDN Denpasar.....	96
Gambar 3. 28. Naga Basukih dalam ‘The Origin of the Bali Strait’ oleh Gromore Studio	96
Gambar 3. 29. Relief Candi Wisnu pada Candi Prambanan	97
Gambar 3. 30. Relief Candi Borobudur	97
Gambar 3. 31. referensi layout desain ilustrasi bucket hat	98
Gambar 3. 32. referensi layout desain ilustrasi bucket hat	98
Gambar 3. 33. referensi layout desain ilustrasi bandana.....	99
Gambar 3. 34. referensi layout desain ilustrasi tote bag	100
Gambar 3. 35. referensi layout desain ilustrasi tote bag	100
Gambar 3. 36. lukisan wayang kamasan Bali	101
Gambar 3. 37. Karya Wastana Haikal (@Wastanhaikal).....	102
Gambar 3. 38. Karya Nibras Ali Husni (@Astroruby)	102
Gambar 3. 39. Karya Rue (@Ruestttt).....	102
Gambar 3. 40.contoh E-book	103
Gambar 3. 41. referensi layout bab E-book	103
Gambar 3. 42. contoh layout E-book	104
Gambar 3. 43. referensi packaging	104
Gambar 3. 44. referensi sticker	105
Gambar 3. 45. referensi layout Instagram	105

Gambar 3. 46. referensi artprint	106
Gambar 3. 47. referensi namecard	106
Gambar 4. 1. Referensi lukisan wayang kamasan Bali.....	107
Gambar 4. 2. Referensi gaya visual bergaya wayang	108
Gambar 4. 3. Referensi gaya visual bergaya wayang	108
Gambar 4. 4. Referensi gaya visual bernuansa manga.....	108
Gambar 4. 5. adaptasi gaya visual rambut digelung	109
Gambar 4. 6. adaptasi gaya visual baju.....	110
Gambar 4. 7. adaptasi gaya visual elemen pendukung	111
Gambar 4. 8. Referensi desain Calon Arang 1	112
Gambar 4. 9. Karakter Calon Arang 1	112
Gambar 4. 10. Referensi desain Calon Arang 2.....	113
Gambar 4. 11. Karakter Calon Arang 2	113
Gambar 4. 12. Referensi desain Ratna Manggali.....	114
Gambar 4. 13. Referensi desain Ratna Manggali.....	114
Gambar 4. 14. Karakter Ratna Manggali	114
Gambar 4. 15. Referensi desain Mpu Baradah	115
Gambar 4. 16. Karakter Mpu Baradah	115
Gambar 4. 17. Referensi desain Mpu Bahula	116
Gambar 4. 18. Karakter Mpu Bahula	116
Gambar 4. 19. Referensi desain Raja Airlangga	117
Gambar 4. 20. Karakter Raja Airlangga.....	117
Gambar 4. 21. Referensi desain Jayaprana	118
Gambar 4. 22. Karakter Jayaprana	118
Gambar 4. 23. Referensi desain Layonsari	119
Gambar 4. 24. Referensi desain Layonsari	119
Gambar 4. 25. Karakter Layonsari.....	119
Gambar 4. 26. Referensi desain Raja Kalianget	120
Gambar 4. 27. Karakter Raja Kalianget	120
Gambar 4. 28. Referensi desain Patih Saunggaling	121
Gambar 4. 29. Karakter Patih Saunggaling.....	121
Gambar 4. 30. Referensi desain Manik Angkeran	122
Gambar 4. 31. Karakter Manik Angkeran.....	122
Gambar 4. 32. Referensi desain Mpu Siddhi Mantra.....	123
Gambar 4. 33. Karakter Mpu Siddhi Mantra	123
Gambar 4. 34. Referensi desain Naga Basukih.....	124
Gambar 4. 35. Karakter Naga Basukih	124
Gambar 4. 36. Pengolahan palet warna dari lukisan wayang kamasan Bali.....	125
Gambar 4. 37. Palet warna perancangan.....	126
Gambar 4. 38. Sketsa logo	126
Gambar 4. 39. Sketsa logo dan alternatif logo	127
Gambar 4. 40. Finalisasi logo dan alternatif logo	127
Gambar 4. 41. Sketsa Babak 1 bagian 1 Kisah Calon Arang.....	128
Gambar 4. 42. Gambar 4.56. Sketsa Babak 1 bagian 2 Kisah Calon Arang.....	128
Gambar 4. 43. Finalisasi Babak 1 bagian 1 Kisah Calon Arang.....	128
Gambar 4. 44. Finalisasi Babak 1 bagian 2 Kisah calon Arang.....	128
Gambar 4. 45. Finalisasi Babak 1 bagian 1 Kisah Calon Arang.....	129
Gambar 4. 46. Finalisasi Babak 1 bagian 1 Kisah Calon Arang.....	129

Gambar 4. 47. Finalisasi Babak 1 bagian 1 Kisah Calon Arang.....	129
Gambar 4. 48. Finalisasi Babak 1 bagian 2 Kisah Calon Arang.....	130
Gambar 4. 49. Sketsa Babak 3 Kisah Calon Arang	131
Gambar 4. 50. finalisasi Babak 2 Kisah Calon Arang	131
Gambar 4. 51. Sketsa Babak 3 Kisah Calon Arang	132
Gambar 4. 52. finalisasi babak 3 Kisah Calon Arang	132
Gambar 4. 53. finalisasi Babak 3 Kisah Calon Arang	133
Gambar 4. 54. finalisasi Babak 3 Kisah Calon Arang	133
Gambar 4. 55. Sketsa Babak 1 bagian 1 Legenda Jayaprana dan Layonsari	134
Gambar 4. 56. Sketsa Babak 1 bagian 2 Legenda Jayaprana dan Layonsari	134
Gambar 4. 57. Finalisasi Babak 1 bagian 1 Legenda Jayaprana dan Layonsari .	134
Gambar 4. 58. Finalisasi Babak 1 bagian 2 Legenda Jayaprana dan Layonsari .	134
Gambar 4. 59. Desain ilustrasi kontemporer Legenda Jayaprana dan Layonsari	135
Gambar 4. 60. Desain ilustrasi kontemporer Legenda Jayaprana dan Layonsari	135
Gambar 4. 61. Desain ilustrasi kontemporer Legenda Jayaprana dan Layonsari	135
Gambar 4. 62. Desain ilustrasi kontemporer Legenda Jayaprana dan Layonsari	136
Gambar 4. 63. Sketsa Babak 2 Legenda Jayaprana dan Layonsari.....	136
Gambar 4. 64. finalisasi Babak 2 Legenda Jayaprana dan Layonsari.....	137
Gambar 4. 65. Sketsa Babak 3 Legenda Jayaprana dan Layonsari.....	138
Gambar 4. 66. finalisasi Babak 3 Legenda Jayaprana dan Layonsari.....	138
Gambar 4. 67. finalisasi Babak 3 Legenda Jayaprana dan Layonsari.....	139
Gambar 4. 68. Sketsa Babak 3 Legenda Jayaprana dan Layonsari.....	139
Gambar 4. 69. Sketsa Babak 1 bagian 1 Legenda Manik Angkeran.....	140
Gambar 4. 70. Sketsa Babak 1 bagian 2 Legenda Manik Angkeran.....	140
Gambar 4. 71. Finalisasi Babak 1 bagian 1 Legenda Manik Angkeran.....	140
Gambar 4. 72. Finalisasi Babak 1 bagian 2 Legenda Manik Angkeran.....	140
Gambar 4. 73. Desain ilustrasi kontemporer Manik Angkeran dan Legenda Selat Bali	141
Gambar 4. 74. Desain ilustrasi kontemporer Manik Angkeran dan Legenda Selat Bali	141
Gambar 4. 75. Desain ilustrasi kontemporer Manik Angkeran dan Legenda Selat Bali	142
Gambar 4. 76. Desain ilustrasi kontemporer Manik Angkeran dan Legenda Selat Bali	142
Gambar 4. 77. Sketsa Babak 2 Manik Angkeran dan Legenda Selat Bali.....	143
Gambar 4. 78. finalisasi Babak 2 Manik Angkeran dan Legenda Selat Bali.....	143
Gambar 4. 79. Sketsa Babak 3 Manik Angkeran dan Legenda Selat Bali.....	144
Gambar 4. 80. finalisasi Babak 3 Manik Angkeran dan Legenda Selat Bali.....	144
Gambar 4. 81. finalisasi Babak 3 Manik Angkeran dan Legenda Selat Bali.....	145
Gambar 4. 82. finalisasi Babak 3 Manik Angkeran dan Legenda Selat Bali.....	145
Gambar 4. 83. Bucket Hat.....	146
Gambar 4. 84. Bandana.....	146
Gambar 4. 85. Tote Bag	146
Gambar 4. 86. Preview E-Book	149
Gambar 4. 87. packing “Satua Jagad Dewata”	149
Gambar 4. 88. sticker	150
Gambar 4. 89. Layout Instagram	150
Gambar 4. 90. Artprint “Satua Jagad Dewata”	151

Gambar 4. 91. Namecard “Satua Jagad Dewata”	151
Gambar 4. 92.GSM “Satua Jagad Dewata”	152
Gambar 4. 93. katalog pameran Tugas Akhir	153
Gambar 4. 94. Poster pameran Tugas Akhir	154



BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI KONTEMPORER CERITA RAKYAT BALI PADA MEDIA FESYEN BAGI GENERASI MUDA DI BALI

B. Latar Belakang

Indonesia terkenal dengan keberagaman dan keunikan budaya yang bersumber dari berbagai daerahnya. Budaya yang dikenal dengan istilah Foklor (*folklore*) tersebut diturunkan dari generasi ke generasi untuk mempertahankan keberadaannya. Istilah foklor pertama kali diciptakan oleh William John Thoms untuk menggambarkan sopan santun Inggris kuno, takhayul, balada, dan hal-hal lainnya yang berkaitan dengan masa lalu di mana istilah ini sebelumnya dikenal sebagai “*antiques, popular antiques, atau popular literature*”. Terdiri dari dua suku kata, *folk* dan *lore*. Alan Dundes (Danandjaja, 1984) menyebutkan definisi *folk* sebagai kelompok individu dengan kesamaan fisik, sosial, serta kebudayaan. Beberapa contoh karakteristik fisik yang dapat diidentifikasi diantaranya adalah bahasa atau logat, warna kulit, mata, pencaharian, dan kepercayaan. *Lore*, di sisi lain memiliki arti pengetahuan yang diwariskan secara turun temurun, baik secara verbal (lisan), non-verbal (tingkah laku), ataupun melalui bukti fisik seperti benda peninggalan zaman. Secara keseluruhan definisi Foklor dapat diartikan sebagai kebudayaan sekelompok individu yang tersebar dan diwariskan secara tradisional dalam berbagai bentuk (Danandjaja, 1984).

Salah satu Folklor Nusantara yang sampai sekarang masih dapat dijumpai dan yang akan diangkat menjadi studi kasus dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah cerita rakyat yang dikisahkan oleh nenek atau kakek ke anak-cucu mereka. Selain menjadi hiburan sebelum penghantar tidur, kisah-kisah tersebut juga berperan penting dalam membentuk serta menuntun anak-anak dalam

mengamalkan perilaku yang baik melalui nilai yang tersirat di dalamnya. Dongeng rakyat yang berasal dari Bali adalah salah satu bentuk cerita rakyat yang memegang erat nilai-nilai tersebut. Menurut Suardiana, 2011 dalam buku KUMPULAN SATUA (Dongeng Rakyat Bali). Kisah Rakyat yang dikisahkan dari generasi ke generasi memiliki pengaruh signifikan terhadap kehidupan masyarakat. Cerminan hidup suatu masyarakat, kepercayaan, serta nilai dan norma sosial dapat ditemui dalam cerita rakyat. Di tengah derasnya arus informasi dan teknologi, generasi muda sekarang lebih sering terpapar konten global yang kerap mengesampingkan identitas budaya lokal. Literasi serta apresiasi terhadap cerita rakyat semakin menurun karena kecilnya minat generasi muda terhadap kisah tradisional. Ani Rostiyati dari Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung mengungkapkan bahwa generasi muda lebih mengetahui soal game dibandingkan dengan cerita rakyat daerah mereka sendiri (Fatubun, Andres. 2017. www.ayobandung.com, diakses tanggal 11 Januari 2025). Berkurangnya penikmat menjadi tantangan dalam upaya pelestarian cerita rakyat, mengingat masyarakat sekarang tidak begitu tertarik membaca dongeng rakyat. Maka kisah-kisah tersebut perlu disajikan dengan menarik dan relevan menyesuaikan zaman guna menarik perhatian masyarakat. Topik ini berkaitan dengan tujuan Yayasan Mudra Swari Saraswati yang berdedikasi dalam memperkaya masa depan masyarakat Indonesia dengan menampilkan keragaman budayanya baik tradisional maupun kontemporer. Termotivasi dengan kasus ini, perancang memilih untuk melakukan usaha pelestarian pada kisah rakyat tersebut.

Sebagian besar masa kecil perancang dihabiskan dengan mendengar kisah rakyat yang diceritakan oleh nenek perancang sebelum tidur. Dari sekian banyak kisah, perancang merasa paling dekat dengan cerita rakyat Bali yang merupakan tanah kelahiran perancang. Untuk mempertahankan eksistensinya, perancang bermaksud untuk memperkenalkan pada masyarakat beberapa kisah yang cukup dikenal di tanah Dewata yaitu: (1) *Kisah Calon Arang*, (2) *Manik Angkeran dan legenda Selat Bali*, dan (3) *Legenda Jayaprana dan Layonsari*. Sering mendengar tajuknya tapi tidak dengan kisahnya, permasalahan yang perancang temui saat mewawancarai beberapa rekan Bali. Hal ini semakin

mendorong perancang untuk kembali memperkenalkan kisah yang menemani masa kecil perancang pada masyarakat luas melalui media yang dapat digunakan sehari-hari. Sudah ada beberapa seniman yang mengangkat cerita rakyat sebagai tema mereka dalam upaya pelestariannya seperti “Kisah Calon Arang Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis” oleh Landha Bellamora dan “Representasi Cerita Rakyat Bali I Cangak Mati Baan Lobane Pada Kain Panjang dan Selendang” karya Ni Putu Rasintya Dewi. Kebaruan yang ditawarkan dengan mengenalkan kembali cerita rakyat Bali melalui dalam bentuk desain ilustrasi melalui media fesyen sehari-hari. Perancang memanfaatkan kesempatan ini untuk mengangkat topik perancangan Cerita Rakyat Bali dalam media fesyen sebagai usaha perancang dalam melestarikan cerita rakyat.

Perancang memilih fesyen sebagai media tempat bertemunya pesan dengan audiens. Fesyen merupakan barang yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Generasi muda sekarang mengekspresikan diri mereka dengan gaya busana. Menurut artikel “Tren Pakaian Gen Z: Membongkar Gaya Fashion yang Berkembang” (kumparan.com, diakses 12 Januari 2025) fesyen generasi sekarang merupakan bentuk dari kepribadian beragam yang tercermin dalam pilihan pakaian mereka. Fesyen menjadi bagian penting dari gaya keseharian. Aksesoris dan busana yang dikenakan bukan sekedar hiasan, mereka juga berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan identitas seseorang. Busana sekarang tidak hanya dilihat sebagai suatu kebutuhan untuk menutup kulit dan kenyamanan saja, tetapi juga menjadi media komunikasi yang menunjukkan identitas pemakainya. Menurut artikel “The Power of Visual Storytelling in Fashion Campaigns” (www.jdinstitute.edu.in, diakses 16 Februari 2025), Salah satu cara yang dapat dijumpai adalah penggunaan narasi visual sebagai metode komunikasi pada target audiens. Komunikasi visual dengan memanfaatkan penggunaan gambar dan grafik untuk menyalurkan informasi dalam bentuk cerita. Ini dinilai sebagai senjata komunikasi paling efektif untuk memasarkan karya serta menimbulkan perasaan tertentu pada audiens. Narasi cerita rakyat disampaikan dalam bentuk ilustrasi kontemporer sebagai bentuk penggabungan antara tradisi dan modernisasi. Ilustrasi

kontemporer dirasa tepat untuk menyampaikan berbagai jenis pesan sehingga gaya ilustrasi dapat berubah bentuk menyesuaikan gaya ilustrator atau kebutuhan audiens (Gondoputranto, 2017). Dengan kata lain, penggunaan ilustrasi kontemporer dipengaruhi berbagai faktor seperti dampak yang diinginkan, target audiens, estetika ilustrasi, dan fungsi ilustrasi sebagai konservatif desain secara keseluruhan (Zeegen dalam Gondoputranto, 2017). Perancang akan menarasikan kembali cerita-cerita rakyat tersebut dengan menawarkan sudut pandang dari lensa feminisme yang dianggap relevan dengan salah satu isu sosial yang beredar dan sering menjadi pembahasan saat ini.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain ilustrasi kontemporer cerita rakyat Bali melalui media fesyen?

D. Batasan Masalah

Untuk membatasi perancangan agar topik pembahasan tidak menyimpang dan tetap pada topik utama, maka pembatasan permasalahan perancangan ini akan berfokus pada:

1. Batasan Konten Cerita Rakyat

Cerita Rakyat yang diangkat akan berfokus pada Cerita Rakyat yang terdapat di daerah Bali dan cukup dikenal oleh masyarakat Bali seperti: (1) *Manik Angkeran dan Legenda Selat Bali*, (2) *Legenda Jayaprana dan Layonsari*, dan (3) *Calon Arang*. Pengenalan cerita juga akan dibatasi pada adegan-adegan penting yang dapat dikaji melalui lensa feminisme.

2. Batasan Output Perancangan

Perancangan desain ilustrasi dengan media fesyen yang mengangkat tema Cerita Rakyat Bali akan dibatasi pada tiga cerita rakyat Bali yang telah disebutkan sebelumnya.

3. Batasan Media

a) Media

Untuk media utama dalam perancangan ini media fesyen dengan masing-masing cerita menghadirkan tiga produk berbeda. Sedangkan media pendukung yang nantinya akan dibutuhkan untuk perancangan ini adalah Namecard yang berisikan katalog produk dan sinopsis masing-masing cerita rakyat serta E-book yang berisikan cerita lengkap dari ketiga cerita tersebut.

b) Target audiens

Target audiens utama dari perancangan ini adalah remaja hingga remaja dewasa usia 15 – 25 tahun yang berdomisili atau berasal dari Bali.

E. Tujuan Perancangan

Perancangan bertujuan untuk menciptakan desain ilustrasi kontemporer cerita rakyat Bali melalui media fesyen.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi perancang secara pribadi, perancangan diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai cerita rakyat Bali melalui lensa feminisme serta ilmu Desain Komunikasi Visual
2. Bagi dunia Desain Komunikasi Visual, perancangan diharapkan dapat menjadi kontribusi, inspirasi serta media komunikasi dalam pelestarian *folklore* Nusantara, salah satunya adalah cerita rakyat.
3. Melalui media desain, ilustrasi kontemporer dalam bentuk fesyen diharapkan dapat mengenalkan kembali Cerita Rakyat Bali melalui desain ilustrasi kontemporer dalam produk siap pakai.

G. Definisi Operasional

1. Perancangan

John Buch & Gary Grudnitski mendefinisikan perancangan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan utuh.

2. Desain

Sachari (2001) mengemukakan desain sebagai terjemahan fisik yang menyangkut aspek sosial, ekonomi, serta tata hidup manusia, dan merupakan cerminan budaya pada zamannya. Desain merupakan manifestasi kebudayaan berwujud dan merupakan produk dari suatu nilai yang berlaku di kurun waktu tertentu.

3. Ilustrasi

Menurut Fleishman, ilustrasi dalam seni rupa merupakan seni yang mendampingi proses penerapan atau pembuatan gambar, foto, atau diagram baik dalam bentuk naskah tercetak, terucap, atau elektronik.

4. Kontemporer

Menurut KBBI kontemporer memiliki makna “pada masa kini, pada waktu yang sama, dewasa ini” berkaitan dengan hal yang identic dengan masa kini.

5. Cerita Rakyat

Cerita atau dongeng menurut Semi (Gusnetti dkk, 2015) dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang memiliki nilai dalam hubungan sosial antar individu. Cerita rakyat biasanya berisi topik mengenai bahasa, budaya, dan tingkah laku yang menunjukkan prinsip-prinsip daerah dalam kehidupan masyarakat.

6. Fesyen

Roland Barthes mengartikan fesyen sebagai suatu tanda (sign) yang mencakup budaya yang dianut penggunanya.

7. Generasi Muda

Generasi muda adalah sekelompok individu yang lahir dan tumbuh dengan waktu relative bersamaan, sehingga memiliki pengalaman hidup

serupa serta memengaruhi cara pandang dan perilaku mereka (Robert K. Merton).

H. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan penjelasan mengenai prosedur yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan tujuan perancangan, yang secara umum mencakup tiga hal, yaitu: (1) Data yang dibutuhkan; (2) Teknik Pengumpulan Data; (3) Kajian Pustaka dari perancangan yang sejenis atau yang sudah ada.

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data Primer diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber dan kuesioner yang disebar pada target audiens mengenai pengetahuan mereka yang berkaitan dengan Cerita Rakyat Bali.

b. Data Sekunder

Data Sekunder didapatkan melalui studi kepustakaan terhadap berbagai jurnal yang membahas mengenai Cerita Rakyat Bali, mempelajari teks dan buku yang membahas topik terkait, serta studipustaka dan informasi yang di dapat melalui internet.

c. Teknik Pengumpulan Data

1) Kajian Kepustakaan

Studi dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang telah tersedia pada penelitian terdahulu. Dapat berupa artikel, ensiklopedia, jurnal ilmiah, buku, dan media lainnya yang memiliki keterkaitan dengan topik pembahasan.

2) Observasi Digital

Observasi dilakukan dengan mengamati artikel, video, dan media digital dengan topik serupa untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai Cerita Rakyat Bali.

3) Analisis Visual

Menganalisi data visual dari berbagai referensi seperti buku dan ilustrasi dengan topik serupa untuk mendapatkan gambaran pada saat pembuatan visual Cerita Rakyat Bali nantinya.



I. Metode Analisis Data

Setelah mengumpulkan data yang diperlukan, perancangan ini menggunakan metode **5w+1H** untuk mengolah data.

1. *What* (Apa yang dihasilkan dari perancangan ini?)
2. *Who* (Untuk siapakah perancangan ini ditunjukkan?)
3. *Why* (Kenapa perancangan ini harus dilaksanakan?)
4. *When* (Kapanakah perancangan ini akan dilaksanakan?)
5. *Where* (Dimanakah perancangan ini akan dilaksanakan?)
6. *How* (Bagaimanakah merancang desain ilustrasi kontemporer untuk mengenalkan Cerita Rakyat Bali pada masyarakat Bali?)



J. Skematik Perancangan

