

# TOPENG TRADISIONAL BALI UNTUK ILUSTRASI MERCHANDISE HNS INVASION

Ni Made Dwi Laksmi Seviana Rosa<sup>1</sup>, Ida Bagus Ketut Trinawindu<sup>2</sup>, Cokorda Alit Artawan<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar,  
80235

E-mail: [sevianarosaaa@gmail.com](mailto:sevianarosaaa@gmail.com)

## Abstrak

Hope Never Sleep (HNS) Studio merupakan salah satu studio desain kreatif yang menjalankan roda usaha di bidang ilustrasi, desain grafis, dan animasi. HNS Studio memiliki cabang perusahaan yang secara khusus menangani produk *merchandise* bernama HNS Invasion. Dalam upaya pendekatan diri kepada masyarakat, HNS Studio memproduksi *merchandise* yang diolah secara kreatif dan inovatif. Topeng Bali menjadi salah satu inspirasi dalam produk *merchandise*-nya. Mengangkat Topeng Panca dan Rangda, perancangan ini dirasa mampu memberikan kesadaran pada masyarakat terhadap keberadaan topeng tradisional Bali. Dari penelitian yang dilakukan nyatanya topeng tradisional Bali sudah mengalami perkembangan sejak lama, misalnya topeng tradisional yang telah menjadi salah satu cendera mata yang disukai, tetapi wujudnya masih terbatas pada bentuk monoton berupa topeng kayu yang kebanyakan hanya bisa menjadi pajangan. Perancangan ini sendiri bertujuan untuk mengetahui proses perancangan ilustrasi topeng tradisional Bali yang akan diaplikasikan pada *merchandise* HNS Invasion serta menghadirkan wujud baru topeng tradisional sebagai cendera mata yang dapat dipakai dalam kehidupan. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pengumpulan data primer yang didapat langsung dari bimbingan dan pengarahan dari mitra magang, serta data skunder yang diperoleh dari berbagai sumber terpercaya. Data hasil observasi kemudian dijadikan sumber ide dan referensi dalam perancangan ilustrasi bertema topeng tradisional Bali untuk produk *merchandise* HNS Invasion berupa *T-shirt*, *packaging*, dan *sticker*, yang diharapkan mampu menarik perhatian audiens serta dapat membantu melestarikan budaya lokal.

Kata kunci : Perancangan, lustrasi, *merchandise*, HNS Studio

## Abstract

*Hope Never Sleep (HNS) Studio is a creative design studio that runs businesses in the fields of illustration, graphic design and animation. HNS Studio has a branch company that specifically handles merchandise products called HNS Invasion. In an effort to approach themselves to the community, HNS Studio produces merchandise that is processed creatively and innovatively. Balinese masks are one of the inspirations for their merchandise. Raising the Panca and Rangda Masks, this design is felt to be able to raise awareness in the community about the existence of traditional Balinese masks. From the research conducted, it is evident that traditional Balinese masks have developed for a long time, for example, traditional masks have become one of the preferred souvenirs, but their form is still limited to the monotonous form of wooden masks, most of which can only be used as displays. This design itself aims to find out the process of designing Balinese traditional mask illustrations that will be applied to HNS Invasion merchandise and to present a new form of traditional masks as souvenirs that can be used in life. This design uses qualitative research methods, with primary data collection obtained directly from guidance and direction from apprentice partners, as well as secondary data obtained from various reliable sources. Observational data is then used as a source of ideas and references in designing Balinese traditional mask-themed illustrations for HNS Invasion merchandise products in the form of T-shirts, packaging and stickers, which are expected to be able to attract the attention of the audience and can help preserve local culture.*

Keywords : *Designing, illustration, merchandise, HNS Studio*

## PENDAHULUAN

Hope Never Sleep (HNS) Studio Bali berlokasi di Jalan Dr. Ir. Soekarno, Tampaksiring, Gianyar, Bali. HNS Studio merupakan studio desain kreatif yang bergerak di bidang ilustrasi, desain grafis, dan animasi yang didirikan oleh Dewa Gede Raka Jana Nuraga. Sejak berdiri pada tahun 2015 silam, HNS Studio telah menjalin kerja sama dengan klien-klien besar seperti Bali United, Bali Zoo, Bank Indonesia, Waterboom, Prambanan Jazz Festival, Ubud & Beyond Festival 2022, dan masih banyak lagi. Dalam program praktik kerja/magang di HNS Studio Bali, tugas dari divisi ilustrasi ialah merancang dan melakukan *finishing* sketsa ilustrasi secara digital. Salah satu proyek yang digarap dalam disivi ini adalah merancang ilustrasi untuk produk merchandise HNS Invasion.

HNS Invasion merupakan cabang perusahaan HNS Studio yang secara khusus melayani permintaan terkait *merchandise*. Menurut Ma'ruf, (2006:135) produk *merchandise* menyesuaikan pada bidang bisnis yang dikelola oleh perusahaan dengan memperhatikan kecocokan sasaran usaha terhadap jumlah, waktu dan harga produk yang disediakan. HNS Invasion mengeluarkan produk *merchandise* yang didesain secara khusus dan dijual sebagai salah satu bentuk upaya menarik minat khalayak dan pendekatan pada masyarakat sehingga HNS Studio dapat lebih dikenal. Beberapa *merchandise* yang telah diproduksi oleh HNS Invasion adalah *T-shirt*, *sticker*, gantungan kunci, *totebag*, pin, dan lain-lain.

Produk *merchandise* HNS bercirikan desain yang menonjolkan unsur budaya lokal, khususnya Bali yang dapat dilihat dari penggunaan ornamen, serta tak jarang memadukan elemen-elemen khas Asia Timur seperti Jepang dan Cina. Peminat produk *merchandise* HNS Invasion hadir dari berbagai kalangan, tidak hanya dicintai oleh penduduk lokal, tetapi juga wisatawan domestik dan mancanegara yang menjadikannya sebagai buah tangan ketika melancong ke Bali. Hal ini terbukti dari besarnya antusiasme pengunjung ketika HNS Studio menjajakan produk *merchandise*-nya dalam Ubud & Beyond Festival 2022. Tercatat sebagian besar pembeli merupakan wisatawan asing yang begitu tertarik pada desain *T-shirt*, *sticker*, bahkan juga *packaging T-shirt*. HNS Invasion terus berkreasi dan berinovasi lewat ilustrasi yang menjadi daya tarik utamanya.

Secara umum ilustrasi merupakan visualisasi dari hal yang tertulis yang fungsinya untuk memberikan penjelasan lewat gambar atau juga digunakan sebagai penghias yang dapat mendukung pesan yang ingin disampaikan pada sebuah tulisan. Menurut Sancaya, Swandi & Artawan (2022:126) Ilustrasi merupakan bidang seni yang mengkhusus pada pemakaian gambar, baik yang dihasilkan secara manual maupun digital. Di HNS Studio, ilustrasi menjadi daya tarik utama pada *merchandise*. Perancangan ilustrasi untuk produk *merchandise* HNS Invasion kali ini mengangkat keunikan budaya tradisional nusantara sebagai tema. Dari banyaknya kebudayaan nusantara, topeng tradisional Bali menjadi salah satu yang menarik untuk diangkat.

Menurut Bandem (2017:2) topeng di Bali awalnya mewakili diri serta pengalaman pribadi sang seniman. Topeng menggambarkan manusia serta memanasifasikan watak-watak manusia dan dewa. Beberapa jenis topeng yang ada di Bali antara lain Topeng Pajegan, Topeng Panca, Topeng Sidakarya, serta Topeng Bebondresan. Menurut Dibia (2018:68) sejak berkembangnya pariwisata di Bali, topeng mulai berubah menjadi benda *souvenir* yang diburu oleh para wisatawan asing. Dewasa ini topeng tradisional Bali telah mengalami perkembangan mengikuti perubahan zaman dan selera pasar, akan tetapi dalam wujud bendanya masih belum menunjukkan banyak inovasi. Perlu sesuatu yang baru agar Topeng Bali yang antik ini juga dapat digunakan sehari-hari dan tidak hanya menjadi pajangan.

Melihat hal tersebut, muncul ide untuk mengemas kesenian Topeng Bali dalam bentuk yang lebih modern dan dapat digunakan dalam kehidupan. Topeng Bali dihadirkan pada *merchandise* HNS Invasion dalam bentuk gambar ilustrasi. Dalam perancangan ini, selain menonjolkan keindahan kesenian topeng Bali, juga bertujuan untuk memantik kesadaran masyarakat terhadap keberadaannya. Perancangan ilustrasi topeng tradisional yang akan digunakan pada *merchandise* HNS Invasion ini juga merupakan salah satu bentuk dukungan serta kampanye HNS Studio Bali dalam melestarikan dan memperkenalkan kebudayaan nusantara, khususnya Bali, kepada masyarakat yang lebih luas. Lewat desain kreatif yang mengangkat topeng Bali ini diharapkan mampu menyelamatkan kebudayaan tradisional dari arus globalisasi.

Dari pemaparan latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan ilustrasi bertema topeng tradisional Bali untuk produk *merchandise* HNS Invasion di Hope Never Sleep (HNS) Studio Bali, Tampaksiring?

## **METODE PENELITIAN**

Dalam perancangan ilustrasi bertema topeng tradisional Bali untuk produk *merchandise* HNS Invasion di Hope Never Sleep (HNS) Studio menerapkan metode penelitian kualitatif dengan melakukan pengumpulan data yang mendukung dalam perancangan, kemudian dilanjutkan dengan tahap analisis data. Adapun data yang didapat berupa data primer dan data sekunder.

Menurut Gunawan dalam Metode Penelitian Kualitatif pada jurnal *academia.edu* menyebutkan bahwa penelitian kualitatif adalah upaya untuk memahami dan menjelaskan makna yang terkandung dalam suatu situasi atau persoalan tertentu berdasarkan sudut pandang peneliti. Tujuan yang ingin dicapai dari metode penelitian ini adalah untuk mengembangkan pemahaman dan konsep sensitivitas terhadap masalah yang dihadapi sehingga menghasilkan pemecahan masalah sebagai jalan keluar.

Menurut Sugiyono dalam Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, secara metodologis terdapat beberapa bentuk partisipasi dalam observasi yang meliputi: (1) Partisipasi pasif yakni peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan tetapi hadir di tempat penelitian; (2) Partisipasi moderat yakni peneliti melibatkan diri dalam sebagian kecil kegiatan dan tidak secara penuh; (3) Partisipasi aktif, yakni peneliti ikut terlibat dalam kegiatan narasumber tetapi tidak secara menyeluruh; (4) Partisipasi lengkap, yakni peneliti terlibat secara utuh dalam kegiatan yang dilakukan oleh sumber data atau narasumber. Dalam kegiatan magang yang dilakukan di HNS Studio, dilakukan observasi partisipasi dengan datang langsung ke tempat penelitian yaitu HNS Studio dan terlibat dalam kegiatan sehari-hari secara langsung pada divisi ilustrasi. Dalam prosesnya, mitra magang juga memberikan banyak bimbingan dan masukan yang sangat bermanfaat dalam pengumpulan data penelitian. Dari keterlibatan secara nyata tersebut, data yang

diperoleh lebih maksimal dan tajam.

Menurut Sugiyono (2016:225) data primer diperoleh peneliti dari narasumber secara langsung dengan melakukan kegiatan wawancara dengan subjek penelitian, serta melakukan observasi atau pengamatan secara langsung di lapangan. Diperoleh data primer dari hasil observasi yang dilakukan di HNS Studio secara berkala bersamaan dengan proses bimbingan dan pengarahan dengan mitra magang dalam melakukan tugas-tugas praktik kerja. Menurut Sugiyono (2018:456) data sekunder merupakan kumpulan data yang peneliti dapatkan tidak langsung dari sumber data, misalnya data yang bersumber dari dokumen, atau lewat orang lain. Adapun data sekunder yang diperoleh bersumber dari sumber-sumber terpercaya dari internet, jurnal, artikel, serta buku.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Kreatif**

Perancangan dimulai dengan menggali informasi dan data terkait ilustrasi yang akan dibuat. Tema yang diangkat dalam perancangan ilustrasi adalah kebudayaan tradisional nusantara yang kemudian dikerucutkan setelah melakukan riset dan berbagai pertimbangan yakni dengan mengusung tema topeng tradisional Bali. Dipilihnya topeng tradisional karena adanya keinginan serta kesadaran untuk memperkenalkan salah satu hasil budaya tradisional Bali kepada masyarakat luas, dan juga merupakan bentuk upaya pelestarian kebudayaan tradisional di era modern. Data yang dikumpulkan berasal dari berbagai literasi seperti buku, artikel, serta internet. Pengumpulan data juga dilakukan lewat kunjungan ke Puri Anyar Art Space, Singapadu yang secara khusus memamerkan berbagai jenis topeng tradisional Bali. Dari data yang dikumpulkan kemudian data di reduksi untuk selanjutnya diolah menjadi sumber ide dan inspirasi dalam merancang ilustrasi. Dari proses tersebut, dipilih beberapa topeng yakni tokoh-tokoh dalam Topeng Panca (Topeng Tua, Topeng Sidakarya, Topeng Keras, Topeng Dalem), Topeng Bondres, dan Rangda sebagai inspirasi ilustrasi yang akan dibuat.

Menurut Suardana (2008:85) Topeng Panca merupakan pertunjukan topeng yang ditarikan oleh lima orang dan merupakan perkembangan dari topeng Pajegan yang diperkirakan ada mulai pada tahun 1924 di Belahbatuh, Gianyar. Topeng Panca terdiri dari Topeng Dalem, Topeng Keras, Topeng Tua, Topeng Pemasar, dan Topeng Sidakarya. Semua topeng ini memiliki karakternya masing-masing, yang menggambarkan garis besar karakter manusia di bumi. Dalam pertunjukan topeng Panca tidak hanya memberikan hiburan kepada penontonnya tetapi juga pesan moral yang relevan dalam kehidupan masa kini sehingga pertunjukan topeng Panca penting untuk terus ada sebagai media yang mengingatkan manusia pada baik- buruk serta nilai-nilai religi dalam agama Hindu.

Begitu halnya dengan Rangda. Rangda adalah salah satu topeng Bali paling menonjol sehingga menarik untuk ikut diangkat dalam perancangan ilustrasi topeng Bali untuk *merchandise* HNS Invasion. Rangda dikenal sebagai topeng Bali yang menyeramkan dan berkarakter jahat, tetapi di lain sisi menyimpan aura magis yang menawan. Meskipun menjadi representasi dari sifat buruk, tetapi nyatanya tidak semua Rangda jahat. Di luar dari kisah dramatis, Rangda merupakan jelmaan dari Dewi Uma atau Dewi Durga, sakti dari Dewa Siwa. Menurut Wirawan (2016:14) sosok Dewi Uma sebagai rangda memiliki kekuatan yang luar biasa dan merupakan simbol dari kekuatan Pura Dalem. Rangda juga merupakan sosok ibu yang memiliki kelembutan dalam identitasnya yang memancarkan Sarwa Sakti. Penggambaran sosoknya yang menakutkan merupakan perumpamaan dari hal yang buruk, yang kerap kali menjadi halangan manusia dalam menjalani kehidupan yang baik, serta suatu hal yang keberadaannya harus ditundukkan terlebih dahulu untuk bisa mendapatkan berkah dari sang Dewi.

Menurut Bandem (2017:68) di dalam pertunjukan Barong Ket, sosok Rangda dikisahkan sebagai sosok jahat yang akan dikalahkan oleh Barong Ket. Namun di luar dari pementasan sendratari, kedudukan sebagai pelindung di antara keduanya memiliki tempat yang sama. Dalam kesempatan lain, lewat kunjungan di Puri Anyar Art Space, Bapak Cokorda Alit Artawan selaku dosen prodi Desain Komunikasi Visual di ISI Denpasar sekaligus seniman topeng di Singapadu menyampaikan bahwa sosok Rangda memberitahu

kita bahwa ada kalanya masalah duniawi tidak bisa diselesaikan dengan jalan yang damai, sehingga bentuk dari kekerasan, kemarahan, dan ketegasan perlu muncul untuk membasmi kejahatan dan ketidakadilan untuk terwujudnya suatu kedamaian.

Dalam perancangan ilustrasi untuk *merchandise* HNS Invasion, Topeng Panca dan Rangda kemudian dituangkan dan diolah ke dalam sketsa. Menggambar Topeng Rangda dengan lima topeng lainnya yakni: Topeng Dalem, Topeng Keras, Topeng Tua, Topeng Sidakarya, dan Topeng Mujuh. Sketsa final kemudian di-*finsihing* secara digital untuk kemudian setelah selesai akan diaplikasikan ke *merchandise* HNS Invasion berupa *T-shirt*, *packaging*, serta *stiker*.

## KHALAYAK SASARAN

Sasaran dari perancangan ilustrasi tema topeng tradisional Bali untuk produk *merchandise* HNS Invasion ini mencakup seluruh usia. Penggunaan tidak terbatas pada rentang usia berapa pun karena dari segi karakter gambar dibuat dengan tema yang tidak mengandung unsur-unsur SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan). Segmentasi target perancangan adalah sebagai berikut:

1. Demografis: mencakup seluruh lapisan masyarakat baik laki-laki, maupun perempuan, dengan umur 15-40 tahun.
2. Geografi: Mencakup seluruh lapisan masyarakat, khususnya Bali, tetapi karena produk juga akan dipromosikan lewat *platform* media sosial maka cakupannya akan lebih luas lagi.
3. Psikologi: Mencakup masyarakat yang menyukai dan gemar menggunakan produk lokal.
4. Kebiasaan: Mencakup masyarakat yang memiliki keinginan untuk membeli produk lokal.

## Proses Produksi

### 1. Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dari berbagai literatur seperti buku, jurnal, internet, serta kunjungan secara langsung ke

Puri Anyar Art Space di Singapadu untuk mendapatkan ide dan inspirasi dalam merancang ilustrasi topeng tradisional Bali. Didapatkan hasil observasi berupa data referensi bentuk dan karakteristik topeng sebagai berikut:

a) Topeng Dalem



**Gambar 1.** Topeng Dalem  
(sumber:Dokumentasi di Puri Anyar Art Space)

Topeng Dalem menggambarkan karakter seorang raja dan pahlawan yang mulia, cerdas, dan memiliki pembawaan yang positif. Memiliki ciri khas berupa kulit putih yang menandakan kebersihan, kesucian, dan moral yang luhur, bermata almon sehingga menimbulkan kesan yang ketampanan yang teduh, serta senyum tipis dengan gigi putih. Terkadang Topeng Dalem juga dicat dengan warna hijau untuk menampilkan karakter yang berbeda dalam sebuah cerita, tergantung dengan cerita yang dikisahkan.

b) Topeng Tua



**Gambar 2.** Topeng Tua  
(sumber:Dokumentasi di Puri Anyar Art Space)

Topeng tua mempresentasikan sosok pria yang sudah tua. Topeng Tua menggambarkan karakter yang bermartabat serta hati yang baik, bahkan cenderung polos. Karakter topeng ini memiliki senyum

tipis pada wajah putihnya yang berkerut, serta rambut dan kumis putih.

c) Topeng Keras



**Gambar 3.** Topeng Keras  
(sumber: Dokumentasi di Puri Anyar Art Space)

Topeng Keras juga disebut dengan topeng Pengeracab. Memiliki ciri khas mata dan hidung yang lebih besar, bibir tebal, dan wajah berwarna kemerahan yang menggambarkan sosok patih yang ambisius dan angkuh. Dengan tampilannya, topeng keras menyuguhkan karakter galak.

d) Sidakarya



**Gambar 4.** Topeng Sidakarya  
(sumber:Dokumentasi di Puri Anyar Art Space)

Topeng Sidakarya, berasal dari kata *siddha* (selesainya) dan *karya* (*yadnya*) yang merupakan tarian penutup dalam upacara keagamaan sebagai penyempurna jalannya suatu upacara. Tarian topeng ini juga dipercaya sebagai penolak bala pada upacara

yang tengah berlangsung. Digambarkan

dengan sosok bermata sipit, berkulit putih, tulang pipi yang menonjol, alis dan kumis yang tebal, serta gigi yang besar.

e) Topeng Bondres (Mujuh)



**Gambar 5.** Topeng Bondres (Mujuh)  
(sumber: Katalog Singapadu The Power Behind TheMask)

Topeng Bondres identik dengan visual yang konyol dan narasi yang bersifat humor. Menurut Putra, Artawan, & Cahyadi (2020:119) keberadaan topeng bondres memiliki tempat spesial di hati masyarakat sebab memiliki karakter yang unik serta tidak terikat pada alur cerita. Nama-nama dari topeng Bondres menyesuaikan dengan raut muka yang dimiliki topeng, misalnya topeng Bondres yang bergigi tonggos dan bibir sumbing bernama Bondres Cungging, Bondres Pasek Bendesa, Bondres Ngantuk, dan Bujuh.

f) Rangda



**Gambar 6.** Topeng Rangda  
(sumber: Dokumentasi di Puri Anyar Art Space)

Dalam pementasan Calonarang, sosok Rangda digambarkan sebagai wanita janda yang mempunyai kesaktian dan dianggap sebagai praktisi ilmu hitam negatif. Sikap dan sifatnya kasar, suaranya keras, tariannya liar, dan berjalan melompat-lompat. Topeng Rangda memiliki ciri khas gigi dan taring yang besar dan panjang, mata melotot, lidah terjulang keluar, rambut panjang yang lebat, berkuku panjang, dan memiliki payudara yang tergantung di dadanya. Meski dalam cerita Calonarang sosok Rangda dianggap sebagai karakter jahat, tetapi Rangda sesungguhnya merupakan jelmaan dari Dewi Uma, sakti dari Dewa Siwa. Dalam kisah lain, karakter Rangda yang digambarkan dengan rupa yang menyeramkan ini adalah sosok kuat yang menggunakan kesaktiannya untuk melindungi dunia.

## 2. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan perencanaan yang diawali dengan *briefing* dan kemudian dilanjutkan dengan pemetaan untuk perancangan yang akan dilakukan berdasarkan hasil observasi. Eksplorasi hasil observasi dituangkan ke dalam sketsa-sketsa untuk mencocokkan segi *layout*, bentuk, kontur, serta warna. Sketsa kemudian diajukan kepada pihak studio untuk menerima persetujuan lanjut ke tahap berikutnya. Improvisasi terus berjalan sepanjang pengerjaan ilustrasi untuk memberikan kesesuaian dan hasil akhir yang diharapkan.

## 3. Produksi

Sketsa yang telah menerima persetujuan kemudian lanjut ke tahap produksi secara digital. Alat yang digunakan antara lain Ipad dan Apple Pencil. *Brush* yang digunakan yaitu Studio Pen untuk mengkontur gambar. Digitalisasi sketsa diawali dengan sketsa digital secara kasar yang bertujuan untuk memudahkan proses revisi.

Pemilihan warna pada ilustrasi disesuaikan tidak jauh dari pakem warna topeng pada umumnya, yaitu warna merah untuk Rangda, putih untuk Sidakarya, warna krim untuk Topeng Tua, kehijauan untuk Topeng Dalem, merah kecoklatan untuk

Topeng Keras, dan merah yang lebih muda untuk topeng Mjuhu.

Adapun tahapan produksi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) *Trace* sketsa yang telah dibuat ke perangkat Ipad yang akan digunakan untuk finalisasi digital ilustrasi.



**Gambar 7.** Proses Memasukan Sketsa Manual ke Media Digital  
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

- 2) Mengkontur sketsa yang sudah di *trace*. Dalam tahap ini kontur yang dibuat tidak harus sama persis dengan sketsa. Pengembangan kreativitas tidak terbatas pada sketsa yang ada, improvisasi diperlukan untuk menghasilkan karya ilustrasi yang baik dan menarik.



**Gambar 8.** Proses Sketsa Digital  
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 9.** Hasil Outline Berdasarkan Sketsa yang Dibuat  
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

- 3) Setelah kontur selesai, kemudian dilanjutkan dengan proses pewarnaan. Pemilihan warna disesuaikan tidak jauh dengan warna topeng pada umumnya.



**Gambar 10.** Proses Pewarnaan Warna Dasar Secara Digital  
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 11.** Proses Pewarnaan Dengan Menambahkan *Highlight* dan *Shading*.  
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

- 4) Selesai dengan pewarnaan, dilanjutkan dengan memberikan *finishing*, sentuhan terakhir berupa tambahan *shading* dan

*highlight*, serta arsir kontur pada ilustrasi untuk hasil yang lebih baik.



**Gambar 12.** Hasil Akhir Gambar Ilustrasi Topeng Bali (Sumber. Dokumentasi Pribadi)

- 5) Kemudian dilanjutkan dengan membuat desain untuk bagian depan *T-shirt*. Desain depan menggunakan penggalan gambar dari desain ilustrasi utama yakni pada tapel Rangda. Desain dibuat lebih sederhana dan kecil, cukup dengan *outline* tanpa warna. Sketsa topeng Rangda di-*outline* dengan warna putih.



**Gambar 13.** Hasil Desain Depan Untuk Produk *T-shirt* (Sumber. Dokumentasi Pribadi)

- 6) Proses perancangan selesai. Hasil dari perancangan ini di-*export* ke dalam bentuk PSD untuk tahap selanjutnya dilakukan *mockup* untuk produk *merchandise* HNS Invasion.

## Hasil Akhir

### 1. *T-shirt*



**Gambar 14.** Produk *T-shirt* Ilustrasi Topeng Bali (Sumber. Dokumentasi Pribadi)

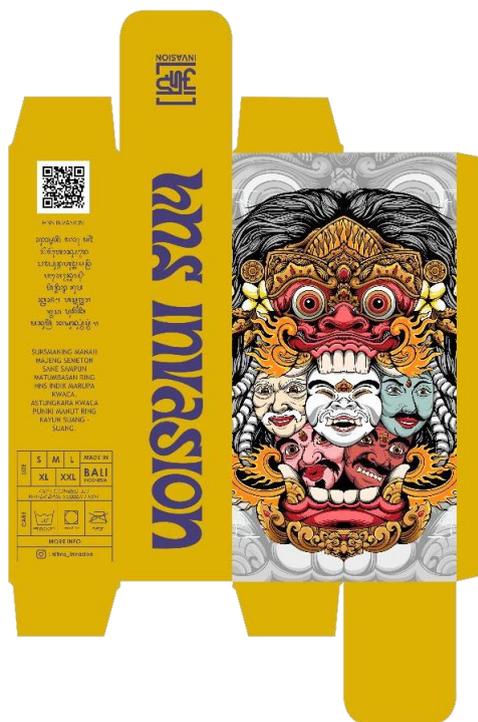


**Gambar 15.** Produk *T-shirt* Ilustrasi Topeng Bali Tampak Depan (Sumber. Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 16.** Produk *T-shirt* Ilustrasi Topeng Bali Tampak Belakang (Sumber. Dokumentasi Pribadi)

## 2. Packaging



Gambar 17. Packaging T-shirt  
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

## 3. Sticker



Gambar 18. Sticker Ilustrasi Topeng Bali  
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

## SIMPULAN

Perancangan ilustrasi tema topeng tradisional Bali untuk produk HNS Invasion yang dilakukan melalui program praktik kerja/magang di Hope Never Sleep Studio menerapkan penelitian kualitatif, melalui tahapan observasi partisipasi, perencanaan, dan produksi. Dari Observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa topeng sebagai cendera mata masih terpaku pada bentuk yang monoton, sehingga perancangan ilustrasi bertema topeng Bali untuk produk HNS Invasion dapat menjadi salah satu bentuk inovasi topeng Bali sebagai souvenir. Perancangan ilustrasi topeng untuk *merchandise* HNS Invasion sebagai media pendekatan HNS Studio kepada masyarakat, juga bertujuan mengajak masyarakat untuk menyadari, mengingat, dan memerhatikan topeng tradisional Bali sebagai salah satu kesenian tradisional yang keberadaannya harus tetap dijaga, sebab selain keindahan dan keunikan yang dimilikinya, topeng tradisional Bali juga berfungsi sebagai media pengingat manusia pada baik-buruk, seperti yang terkandung dalam perwatakan Topeng Panca dan Rangda pada ilustrasi produk *merchandise* HNS Invasion.

## Daftar Rujukan

Arifin dan Kusrianto. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Bandem, I Made. 2017. *Kekuatan Di Balik Topeng Singapadu*. SINGAPADU THE POWER BEHIND THE MASK, 2-17.

Dibia, I Wayan. 2017. *Topeng dan Penggunaan Di Masyarakat*. SINGAPADU THE POWER BEHIND THE MASK, 62-68.

Irawan, Adhitya Candra. 2020. *Ilustrasi Dalam Komik Humor Satir GYMBJ Karya Kharisma Jati*. Senakreas Vol 2, 45-56.

Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara. 143. 32-49.

Ma'ruf, Henri. 2006. *Pemasaran Ritel*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sancaya, I.M.W., Swandi, I.W., & Artawan C.A.

2022. *Perancangan Stock Ilustrasi Bertema Beach Holiday Di Florto Studio*. AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, 3(2), 123-131.

Suardana, I Wayan. 2008. *Struktur Rupa Topeng Klasik Bali*. IMAJI, 4(1), 80-94.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wirawan, Indra Komang. 2021. *Teo-Eстетika-Filosofis Topeng Sidakarya Dalam praktik Keberaga man Hindu di Bali*. MUDRA JURNAL SENI BUDAYA, 36(2), 230-236.

Witabora, J 2012. *Peran Perkembangan Ilustrasi*. Hunaniora. 3(2) pp. 661.

Yuda Putra, I.G.N.A., Artawan, C.A., & Cahyadi, I.W.A.E. 2020. *Perancangan Komik Webtoon Topeng Tugek Di Desa Carangsari, Petang, Badung, Bali*. AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, 1(2), 118-133.