
PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR DIGITAL UNTUK SOSIALISASI “ACI TULAK TUNGGUL” DI MENGWI - BADUNG

I Kadek Ardian Wahyu Wiranatha, Eldiana Tri Narulita, I Gusti Ngurah Wirawan

Institut Seni Indonesia Denpasar

Jl. Nusa Indah Telp. 0361-227316 Fax. 0361-236100

e-mail: dgtcreative@gmail.com

Abstrak

Cerita bergambar digital merupakan sebuah penerapan dari suatu ide yang dituangkan dalam suatu cerita bergambar yang dikemas secara digital dengan penerapan dari suatu cerita asli nusantara. Seperti halnya “Aci Tulak Tunggul” yang merupakan cerita asli nusantara dari Kecamatan Mengwi, Badung yang tepatnya berada di areal kolam Pura Taman Ayun. Cerita ini menceritakan tentang suatu penolakan bala yang disebabkan oleh tanggul kolam yang selalu jebol sehingga raja Mengwi Ida Cokorda Nyoman Mayun melakukan tapa samedhi di Pura Puncak Pangelengan dengan harapan mendapatkan jawaban atas kejadian tersebut. Raja Mengwi mendapatkan jawaban bahwa tanggul itu akan membaik jika ada suatu dasar. Jika suatu saat nanti ada seseorang yang tenggelam, maka, bergegaslah membuat acara *pamrayascita* atau upacara yang dikenal dengan tarian baris *kraras*. Setelah hal tersebut dilakukan tanggul tidak pernah jebol kembali dan panen selalu baik dan melimpah. Alasan pemilihan kasus ini adalah agar dapat mensosialisasikan cerita asli Mengwi ini ke khalayak lebih luas dengan teknologi saat ini. Tujuan perancangan ini adalah untuk mengetahui media yang kreatif dan efektif serta mampu merancang media cerita bergambar yang sesuai dengan kriteria desain. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, kajian dokumen, analisis foto, dan secara *online*, sehingga di dapatkanlah gaya visual semirealis dengan konsep tradisi Bali yang di kemas secara modern, di dapatkan pula media pendukung yang kreatif dan efektif yang bertujuan untuk ikut serta mensosialisasikan cerita bergambar digital “Aci Tulak Tunggul” ini seperti halnya iklan media sosial, x banner, *motion graphic*, t shirt, dan katalog karya tugas akhir.

Kata kunci: Perancangan Cerita Bergambar Digital, Aci Tulak Tunggul, Desain Komunikasi Visual

Abstract

Digital picture story is an application of an idea which set forth in a picture story that is digitally packaged with the application of an original story of the archipelago. Like "Aci Tulak Tunggul" which is the original story of the archipelago of Mengwi District, Badung which is precisely located in the area of the Taman Ayun Temple pond. This story tells of a rejection caused by a pool embankment that was always broken up so that the king of Mengwi Ida Cokorda Nyoman Mayun did a samedhi at the Puncak Pangelengan Temple in hopes of getting an answer to the incident. Raja Mengwi got an answer that the embankment would improve if there was a basis. If one day someone drowns, then, hurry to make a *pamrayascita* event or ceremony known as the *baris kraras* dance. After this is done the embankment never bursts back and the harvest is always good and abundant. The reason for choosing this case was to be able to socialize Mengwi's original story to a wider audience with current technology. The purpose of this design was to find creative and effective media and be able to design pictorial story media that are in accordance with the design criteria. Data was collected through interviews, observation, document review, photo analysis, and online, so as to get a semirealis visual style with the concept of Balinese tradition that was packaged in a modern way, also got creative and effective supporting media that aim to participate in socializing picture stories digital "Aci Tulak Tunggul" is like social media advertising, x banners, motion graphics, t shirts, and catalogs of final work.

Keywords: Designing Digital Picture Story Book, Aci Tulak Tunggul, Visual Communication Design

PENDAHULUAN

Cerita bergambar nusantara merupakan hasil karya yang menggambarkan cerita asli Indonesia. Sehingga cerita bergambar adalah suatu identitas negara yang patut di lestarikan dan di kembangkan untuk jauh lebih memperkenalkan cerita asli Indonesia. Oleh sebab itu cerita bergambar Indonesia ini sangat penting untuk di ketahui oleh generasi muda saat ini karena memuat suatu cerita asli Indonesia sehingga pentingnya memperkenalkan ini ke generasi muda saat ini agar pesan-pesan dari cerita nusantara dapat tersampaikan dengan baik.

Di Indonesia cerita rakyat sangatlah banyak jumlahnya baik itu menceritakan pertempuran, percintaan, alam, maupun hewan. Di dalam cerita nusantara banyak terdapat ilmu tentang budaya asli Indonesia, dan kehidupan di zaman dahulu. Dari banyaknya cerita nusantara yang ada dari sabang sampai marauke, cerita nusantara tidak seberkembang dan mendunia seperti halnya cerita fiktif di luar negeri. Padahal jika di lihat cerita asli nusantara tidak kalah menarik di bandingkan cerita bergambar yang ada diluar negri. Hal tersebut di sebabkan kurang menariknya perancangan buku cerita bergambar nusantara, sehingga anak muda gampang jenuh dan bosan saat membaca. Sehingga hal terpenting saat ini untuk mengembalikan identitas Indonesia tentang cerita asli yang ada di Indonesia, dengan cara membangkitkan kembali cerita bergambar Indonesia yang sudah lama hilang dengan tampilan design yang lebih menarik untuk di lihat masyarakat. Tampilan yang menarik akan menabuh minat baca seseorang seperti halnya penggabungan dengan teknologi sehingga masyarakat lebih gampang mencari cerita rakyat tanpa harus membeli buku. Namun hanya mendownload di smartphone sehingga masyarakat lebih mudah mengakses dan lebih mengetahui tentang cerita nusantara.

Seiring berjalannya waktu generasi muda saat ini kurang mengetahui tentang

cerita lokal maupun cerita Indonesia pada zaman dahulu, hal ini di sebabkan oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih, sehingga menyebabkan masyarakat tidak tertarik dengan buku cerita bergambar tersebut dan cenderung membaca cerita online tanpa membeli buku. Seringkali masyarakat lebih suka cerita luar yang fiktif sehingga secara perlahan cerita bergambar nusantara akan memudar dikarenakan minat baca buku yang kurang, apalagi dengan perkembangan smart phone, aplikasi buku online/e-book, webtoon. Aplikasi line webtoon atau merupakan buku cerita online yang didistribusikan lewat jaringan internet.

(<http://fitrianaap.blogspot.com/2017/01/pe-ngertian-webtoon.html>) (Sumber. diakses tanggal 3/03/2019). Aplikasi webtoon ini akan sebagai solusi media baca terbaru menggunakan aplikasi tanpa harus membeli buku sehingga sosialisai tentang cerita Aci Tulak Tunggul ini dapat tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran.

Disini Penulis akan merancang sebuah cerita bergambar digital nusantara tentang "Aci Tulak Tunggul". Aci tulak tunggul merupakan cerita asli Mengwi, yang berlokasi di Pura Taman Ayun kabupaten Badung. Cerita ini berisikan kisah penolakan bala dengan tarian baris *kraras*, tarian ini di ambil dari kisah Tanggul kolam Pura Taman Ayun yang jebol dan membuat masyarakat subak menjadi gagal panen, masyarakat mencoba memperbaiki tanggul tersebut namun selalu mengalami kegagalan, oleh sebab itu masyarakat yang semakin resah melapor ke hadapan raja mengwi. Raja Mengwi memutuskan untuk bertapa meminta petunjuk atas masalah subak yang ada di sekitaran Mengwi di Pura Puncak Pangelengan, sehingga terlihatlah sekelompok manusia berpakaian krelaras dan memberi jawaban agar segera di lakukan upacara pamrayascitta dengan di iringi tarian baris *kraras*. Dengan alasan tersebutlah tarian yang di gunakan untuk menolak bala di Pura Taman Ayun dengan cara menarikan tarian baris *kraras*. Alasan

mengambil cerita ini dikarenakan masyarakat yang ada di lingkungan sekitar cerita ini berkembang saja tidak mengetahui cerita lokal tersebut. Penyebarannya hanya dari mulut ke mulut sehingga memberikan penafsiran cerita yang berbeda. Jika di lihat dari fakta orang di sekitar daerah cerita ini berkembang saja tidak mengetahui secara asli cerita “Aci Tulak Tunggul”. Jadi masyarakat secara umum pun kurang mengetahui cerita tersebut dan biasanya hanya di sajikan dengan tarian maupun dengan musik instrumen baleganjur yang membawakan cerita ini, sehingga masyarakat umum kurang dapat memahami isi cerita ini dengan rinci dan benar.

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu (tujuan informasi ataupun tujuan persuasi yaitu mempengaruhi perilaku). Yang menarik dari sini adalah seorang sarjana DKV harus bisa mengolah pesan tersebut secara efektif, informatif dan komunikatif (<https://www.duniaikom.com/mengenal-jurusan-dkv-design-komunikasi-visual/>) Pengetahuan desain sangat diperlukan agar bagaimana karya yang diciptakan menjadi karya yang kuat dengan landasan teori. (Supriyono, 2010 : 1). Dikatakan juga oleh (Supriyono, 2010 : 9), tidak dapat dipungkiri, karya - karya desain komunikasi visual saat ini sudah merampok sebagian waktu dan perhatian manusia. Setiap hari, manusia “dipaksa” untuk melihat iklan. Ketika membuka halaman majalah, surat kabar, internet, atau menghidupkan televisi, didalamnya termuat iklan. Saat melintas di jalan raya pun selalu dikepong media *outdoor* berupa poster, *billboard*, spanduk, baliho, *banner*, dan bentuk - bentuk iklan lainnya. Iklan - iklan tersebut mudah dipahami karena menampilkan informasi secara visual sehingga dapat dilihat oleh audiens. Oleh karena itu, penulis sebagai seorang mahasiswa yang menempuh pendidikan di

program studi Desain Komunikasi Visual akan melakukan perancangan dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Cerita Bergambar Digital “Aci Tulak Tunggul”.

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data -data yang terkumpul menjadi sistematis, terartur, dan terstruktur, dan mempunyai makna (Sarwono dan Lubis, 2007 : 110). Data yang dibutuhkan adalah data primer dan data sekunder. Data primer yang diperoleh dari metode pengumpulan data wawancara dengan Anak Agung Bagus Sudarma (Pancer Lagit) di Kapal, Mengwi, badung. Selain itu, dilakukan juga dengan metode observasi ke lokasi kejadian di Pura Taman Ayun. Data sekunder diperoleh melalui metode kepustakaan berupa buku Festival Seni dan Budaya Kabupaten Badung “Aci Tulak Tunggul” Duta kabupaten Badung, serta beberapa literatur tentang Desain Komunikasi Visual. Selain itu, dilakukan juga dengan metode dokumentasi berupa foto lokasi terjadinya yang bersangkutan dengan cerita Aci Tulak Tunggul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep kreatif merupakan landasan yang penting dalam perancangan sebuah media, sebuah media yang dilandasi dengan konsep media yang telah diperhitungkan maka akan menghasilkan media dengan kualitas yang lebih maksimal. Didalam perancangan komunikasi visual Cerita Bergambar Digital “Aci Tulak Tunggul” menggunakan konsep tradisi khas Bali yaitu memiliki ornament, yang dimana meliputi pada bagian ciri khas Bali yaitu seperti pada bangunan, cara berpakaian, dan lain-lain. Yang akan diterapkan pada media yang akan dirancang nantinya, Buku cerita bergambar ini di rancang agar masyarakat lebih mudah membaca di *handphone* tanpa membeli bukunya langsung. Selain itu dirancang juga media tambahan sebagai media pendukung dan promosi pada media utama cergam, ini bertujuan untuk membuat sebuah media yang efektif dan kreatif sehingga data mendukung media

Cerita Bergambar Digital ataupun menambah informasi tentang buku Cerita Bergambar Digital tersebut.

Dalam perancangan komunikasi visual Cerita Bergambar Digital “Aci Tulak Tunggul”, memiliki dampak perubahan pola pikir dan daya kreatif seseorang setelah membaca Cerita Bergambar Digital “Aci Tulak Tunggul” sehingga memberi manfaat daya kembang otak dalam cara berfikir dan memahami isi dari sebuah cerita.

Strategi kreatif digunakan dalam memperhitungkan aspek-aspek yang diperhatikan dalam perancangan komunikasi visual Cerita Bergambar Digital “Aci Tulak Tunggul”. Didalam perancangan komunikasi visual Cerita Bergambar Digital “Aci Tulak Tunggul” ini menasar pada target *audience* dengan segmentasi usia berkisar pada 13 sampai usia 40 tahun. Strategi *audience* yang hendak diterapkan untuk remaja pada usia tersebut adalah dengan cerita rakyat “Aci Tulak Tunggul”, yang didalam kisahnya menceritakan penolakan bala yang terjadi di pura taman ayun dengan upacara pramyascita dan tarian baris agar mampu membuat persawahan baik dan tidak mengalami gagal panen. pesan-pesan positif yang terkandung diharapkan nantinya dapat mengembangkan karakter seseorang dan juga sebagai bahan bacaan yang memiliki pengetahuan tentang cerita asli rakyat bali. Dari perancangan komunikasi visual Cerita Bergambar Digital “Aci Tulak Tunggul” tersebut, diharapkan juga agar mereka mengenal dan tertarik pada cerita rakyat khas Bali lainnya yang didalam cerita dongeng banyak mengandung pesan-pesan positif. Media utama yang akan dirancang nantinya adalah sebuah cerita bergambar digital dengan media pendukung, untuk menambah wawasan bagi para pembaca dan memperluas jangkauan pembaca baik nasional maupun internasional.

Penentuan gaya visual berguna untuk merancang desain karakter. Terdapat beberapa gaya visual yang dapat digunakan yaitu gaya kartun, gaya realis, gaya ekspresif, gaya semirealis dan gaya surealistik. Pada perancangan Komunikasi visual cerita bergambar digital Aci Tulak Tunggul ini menggunakan gaya visual yaitu semirealis.

Teknik visualisasi yang digunakan dalam perancangan media cergam “Aci Tulak Tunggul” ini menggunakan teknik digital. Teknik digital yang menggunakan bantuan program khusus

seperti adobe photoshop dan Sai, dan mempunyai sarana pendukung berupa pen tablet.

Cerita “Aci Tulak Tunggul” mengisahkan tentang masyarakat Br. Batulambung yang berlokasi di sekitar Pura Taman Ayun sering mengeluhkan pengairan ke subak batan badung dan subak bringkit terhambat akibat jebolnya tanggul di kolam pengairan Taman Ayun. Pristiwa jebolnya tanggul tersebut terjadi di luar akal sehat karena tanggul sudah tergolong sangat kuat. Masyarakat yang resah akhirnya melapor ke hadapan Ida Cokorda Nyoman Mayun, di terimannya laporan tersebut membuat Ida Cokorda Nyoman Mayun memutuskan untuk melakukan pemujaan dan parsamadian di pura puncak Pangelangan untuk memohon petunjuk guna kesahjatraan rakyat, saat sedang melakukan pemujaan dan parsamadian raja di datangi manusia dengan berpakaian kraras / pelepah daun pisang kering, di tanyalah maksud kedatangan raja tersebut ke pura Puncak Pangelangan, di jawablah bahwa tanggul yang jebol terus sebenarnya sudah kuat, namun saja belum memiliki dasar atau sebuah pedagingan, kemudian di anjurkan untuk melaksanakan upacara pamrayascita / upacara “Aci Tulak Tunggul” yang diiringi oleh tarian baris kraras, tarian ini hanya boleh di tarikan oleh masyarakat asal Br. Batulambung, dengan berpakaian kraras, gelungan berisikan sate dan rebasan dengan kalung urutan serta di iringi dengan gambelan vocal, semenjak upacara “Aci Tulak Tunggul” itu di laksanakan sepanjang aliran air mendapatkan kesahjatraan dan panen yang melimpah.

Berikut adalah salah satu contoh ilustrasi fotografi.



Gambar 1. Ilustrasi sampul bagian halaman pertama line webtoon “Aci Tulak Tunggul”
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Ilustrasi sampul terdiri dari raja, orang berpakaian *kraras*, penari baris *kraras*, dan masyarakat, ilustrasi ini di ambil dari visualisasi jaman dahulu.



Gambar 2. Ilustrasi raja
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Ilustrasi raja diambil dari visualisasi pakian raja kuno dan patung bima sakti di mengwi sehingga di buatlah ilustrasi seperti gambar di atas.



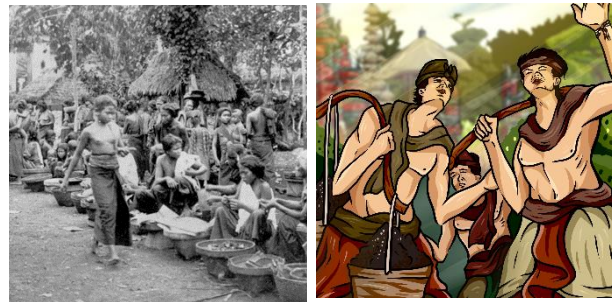
Gambar 3. Ilustrasi orang berpakaian *kraras*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Ilustrasi orang berpakaian *kraras* diambil dari visualisasi penari *kraras* sehingga di buatlah ilustrasi seperti gambar di atas.



Gambar 4. lustrasi penari baris *kraras*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Ilustrasi orang penari baris *kraras* diambil dari visualisasi penari baris *kraras* sehingga di buatlah ilustrasi seperti gambar di atas.



Gambar 3. lustrasi masyarakat
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Ilustrasi masyarakat diambil dari visualisasi masyarakat jaman dahulu sehingga di buatlah ilustrasi seperti gambar di atas.

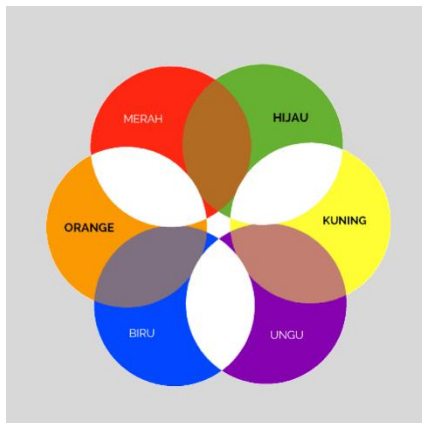
Tipografi yang digunakan dalam cover sampul cerita bergambar digital *Acil Tulak Tunggul* berjenis *decorative*, yaitu thailandesa.. Huruf thailandesa merupakan huruf yang digunakan pada *headline* dengan karakter *simple* namun memiliki lekukan yang membuat font tidak kaku dan nyambung dengan konsep tradisi.

**ACI TULAK
TUNGGUL**

Gambar 5. Huruf thailandesa
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Warna merupakan elemen yang dapat mempengaruhi sebuah desain. Pemilihan warna dan pengolahan atau penggabungan satu dengan lainnya akan dapat memberikan suatu kesan atau yang khas, karena setiap warna memiliki sifat yang berbeda-beda. Warna yang akan di gunakan untuk pembuatan cerita bergambar digital “Aci Tulak Tunggul” ini adalah tersier. Warna ini adalah warna ketiga, artinya hasil perpaduan dari satu warna primer dan satu warna sekunder. contohnya mencampur warna merah dan warna ungu maka menghasilkan warna merah keunguan (Magenta) warna tersier di pilih karena warna ini menerapkan seluruh element warna yang ada.

(<http://www.grafis-media.website/2017/01/pengertian-warna-primer-sekunder.html> diakses tanggal 25/05/2019)



Gambar 6. Warna tersier
(Sumber: <http://www.grafis-media.website/2017/01/pengertian-warna-primer-sekunder.html>)

Berdasarkan penjelasan di atas, telah diketahui bahwa terdapat 6 media cerita bergambar digital Aci Tulak Tunggul yang efektif dan kreatif. Berikut akan dijelaskan masing-masing media perancangan cerita bergambar digital untuk sosialisasi “Aci Tulak Tunggul” di mnegwi - Bali

1. Cerita Bergambar Digital Line Webtoon



Gambar 7. Eksekusi final desain cerita bergambar digital line webtoon
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar tersebut merupakan desain halaman depan cerita bergambar digital Aci Tulak Tunggul yang dirancang dengan ukuran 6,77 cm x 10,58 cm, kemudian akan di apload di aplikasi line webtoon.



Gambar 8. Mockup desain cerita bergambar digital line webtoon
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Cerita bergambar digital Aci Tulak Tunggul merupakan media yang membahas secara mendetail isi dari cerita Aci Tulak Tunggul, media

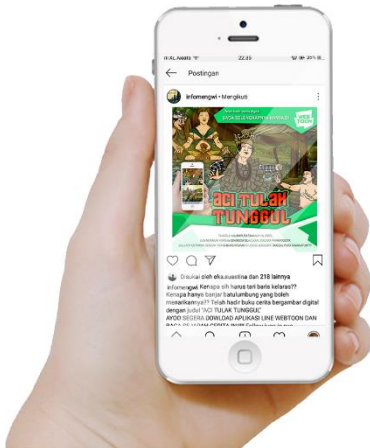
ini akan di upload langsung di aplikasi line webtoon.

2. Iklan Media Sosial



Gambar 9. Eksekusi final desain iklan media sosial
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar tersebut merupakan desain dari iklan media sosial Aci Tulak Tunggul yang dirancang dengan ukuran 20 cm x 20 cm. Pada *homepage* berisi motion graphic yang mempromosikan dari line webtoon Aci Tulak Tunggul.



Gambar 10. Mockup desain iklan media sosial
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Iklan media sosial merupakan media lini atas karena melibatkan pihak ketiga sebagai penyedia domain. Iklan ini bisa di lihat di media sosial Instagram.

3. X Banner



Gambar 11. Eksekusi final desain X Banner
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar tersebut merupakan desain X Banner cerita bergambar digital Aci Tulak Tunggul yang dirancang dengan ukuran 60 cm x 160 cm. Fungsinya untuk mempromosikan cerita Aci Tulak Tunggul dan display pameran.



Gambar 12. Mockup desain X Banner
(Sumber: dokumentasi pribadi)

X Banner dirancang dengan bahan *flexi*, berukuran 60 cm x 160 cm, serta dicetak menggunakan teknik cetak digital.

4. T - Shirt



Gambar 13. Eksekusi final desain T - Shirt
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar tersebut merupakan desain T - Shirt cerita bergambar digital Aci Tulak Tunggul yang dirancang dengan ukuran 29,7 cm x 21 cm pada bagian depan, kemudian di bagian belakang dengan ukuran 8 cm x 6 cm, Fungsinya sebagai merchandise dari line webtoon cerita bergambar digital Aci Tulak Tunggul.



Gambar 14. Mockup desain desain T-Shirt
(Sumber: dokumentasi pribadi)

T - Shirt dirancang dengan bahan kain Catoon Combed 32 s tinta rubber, berukuran 29,7cm x 21cm pada bagian depan dan 8cm x 6cm pada bagian belakang, serta dicetak menggunakan teknik cetak digital.

5. Motion Graphic



Gambar 15. Eksekusi final motion graphic
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar tersebut merupakan desain *motion graphic* cerita bergambar digital Aci Tulak Tunggul yang dirancang dengan ukuran 11,32cm x 9,14cm. Fungsinya dari perancangan *motion graphic* sebagai salah satu pengiklanan di youtube dan pancingan agar membaca kisah lengkapnya di line webtoon selain itu *motion graphic* juga utuk display saat ada pameran yang berkaitan dengan Aci Tulak Tunggul



Gambar 16. Mockup motion graphic
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Motion graphic dirancang dengan aplikasi adobe premier dengan ukuran 11,32cm x 9,14cm kain media ini dapat di akses melalui www.youtube.com dengan judul "Aci Tulak Tunggul" berukuran 29,7cm x 21cm pada bagian

6. Katalog Karya



Gambar 17. Eksekusi final desain katalog karya
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar di atas merupakan desain katalog karya yang dirancang dengan ukuran 14,8cm x 21cm media ini di rancang dengan tujuan memperkenalkan beberapa media yang di buat sebagai media cerita bergambar digital Aci Tulak Tunggul.



Gambar 18. Mockup desain katalog karya
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Katalog karya di rancang dengan ukuran 14,8cm x 21cm dicetak dengan kertas *artpaper* 210 gr pada bagian sampul dan pada bagaian tengah dengan bahan *artpaper* 150 gr di cetak dengan teknik *digital printing*.

PENUTUP

Cerita bergambar digital adalah hasil karya yang mengembangkan cerita asli nusantara sehingga cerita bergambar adalah suatu identitas negara yang patut di lestarikan. Oleh sebab itu cerita bergambar ini penting untuk di ketahui oleh generasi muda saat ini karena memuat suatu cerita asli Indonesia, Cerita bergambar digital dengan judul “Aci Tulak Tunggul” menggunakan 6 media yang efektif dan kreatif yaitu cerita bergambar digital webtoon, iklan media sosial, x banner, t shirt, *motion graphic*, dan katalog karya tugas akhir. 6 media ini di harapkan mampu mensosialisasikan cerita bergambar digital ini ke khalayak lebih luas.

Ilustrasi yang dirancang menggunakan gaya visual semirealis dan konsep yang digunakan untuk merancang cerita bergambar digital “Aci Tulak Tunggul” dengan konsep tradisi bali dengan pengemasan yang modern dimana konsep ini di buat agar menjadi suatu identitas dari cerita “Aci Tulak Tunggul” yang dimana cerita ini berkembang di Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Sehingga konsep ini lebih cocok dan pantas untuk menekankan pada nilai-nilai kearifan lokal melalui sejarah desa, penambahan kata modern dimana cerita “Aci Tulak Tunggul” ini di harapkan mampu bersaing di zaman teknologi saat ini maka dari itu cerita ini di kemas di aplikasi muda line webtoon.

DAFTAR RUJUKAN

Sarwono. Jonathan, Lubis.Harry, (2007). Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : Penerbit Andi

(<http://fitrianaap.blogspot.com/2017/01/pengertian-webtoon.html>) (Sumber. diakses tanggal 3/03/2019)

<http://mengwi.desa.id/2017/11/10/baris-keraras-tari-wali-untuk-ritual-aci-tulak-tunggul-di-pura-taman-ayun-mengwi/> (Sumber. diakses tanggal 6/03/2019)