

**Daun Ntal Sebagai Aplikasi Material Kemasan CD Puzzle Game Aksara Bali***Ntal Leaves as a Material Application for the Puzzle Game Aksara Bali CD Packaging*Ngurah Adhi Santosa<sup>1</sup>, Ni Wayan Nandaryani<sup>2</sup><sup>1,2</sup>Institut Desain Dan Bisnis Bali

<b>Article Info</b>	<b>ABSTRAK</b>
<p><b>Genesis Artikel:</b> Diterima, 15-03-2023 Direvisi, 05-04-2023 Disetujui, 29-05-2023</p>	<p>Aksara Bali sebagai aksara tradisional masyarakat Bali kini semakin tergerus oleh perkembangan zaman, khususnya di bidang pendidikan. Metode pembelajaran aksara Bali yang masih konvensional terkesan serius dan monoton akan cenderung lebih cepat membosankan. Maka diperlukan media pendukung pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai kebutuhan anak usia 6-8 tahun. Memanfaatkan nilai positif video game jenis puzzle, maka melalui penciptaan Puzzle Game Aksara Bali diharapkan dapat menarik minat anak dalam belajar. Sebagai sebuah produk berbentuk CD, maka dibutuhkan kemasan yang bertujuan untuk melindungi, menambah nilai jual serta menunjukkan identitas produk yang ada di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara pemanfaatan daun Ntal sebagai aplikasi material kemasan CD Puzzle Game Aksara Bali untuk dapat menambah nilai identitas Bali pada kemasan. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observasi, dokumentasi dan studi kepustakaan. Metode perancangan yang digunakan adalah Eksplorasi, Improvisasi dan Pembentukan Alma Hawkins. Perancangan ini menghasilkan kemasan Puzzle Game Aksara Bali yang memanfaatkan daun Ntal sebagai aplikasi material untuk menuliskan informasi game yang dicetak menggunakan teknik cetak saring dan dipasang pada bagian belakang kemasan menggunakan teknik ikat emban. Sehingga dengan pemanfaatan daun Ntal sebagai aplikasi material pada kemasan dapat menambah identitas kebudayaan Bali pada produk CD Puzzle Game Aksara Bali.</p>
<p><b>Kata Kunci:</b> Aksara Bali, Daun Ntal, Kemasan, Puzzle Game</p>	
	<b>ABSTRACT</b>
<p><b>Keywords:</b> Aksara Bali, Ntal Leaf, Packaging, Puzzle Game</p>	<p><i>Ability of social media to gather millions of users has caught the attention of business owners. However, despite the convenience offered by social media, there are still many small business owners who either haven't utilized it or struggle to use it to promote their products. The main objective of this activity is to address the issue of many business owners not maximizing the use of social media due to design limitations. This research focuses on maximizing promotional design templates that can be used by business owners without needing in-depth knowledge of design. With the provision of an Instagram social media optimization guidebook equipped with templates, business owners will be able to promote their products more easily and quickly. Use of the design thinking method allows empathy in producing a guide and templates that are truly easy to understand and can be applied using simple devices like smartphones, without the need for expensive laptops or graphic software. The final template results, which can be used directly by business owners, encourages the desire to start promoting to increase sales. Despite the ease of using templates for promotion, more template alternatives are needed to avoid potential similarities in design during promotion.</i></p>
	<p><i>This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC BY-SA</a> license.</i></p> 
<p><b>Penulis Korespondensi:</b> Ngurah Adhi Santosa, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain Dan Bisnis Bali, Email: <a href="mailto:adhisantosa@idbbali.ac.id">adhisantosa@idbbali.ac.id</a></p>	

## 1 PENDAHULUAN

Aksara Bali adalah aksara tradisional masyarakat Bali yang berkembang dan digunakan di Bali. Aksara Bali digunakan oleh masyarakat Bali untuk menulis lontar – lontar tentang kebudayaan dan keagamaan, digunakan juga untuk menulis aksara atau kalimat - kalimat suci pada sarana upacara umat Hindu di Bali. Selain itu di beberapa fasilitas penunjang infrastruktur masyarakat seperti papan nama kantor pemerintahan dan juga swasta, dewasa ini juga mulai mencantumkan informasi yang ditulis menggunakan aksara Bali. Dan penggunaan tulisan dengan Aksara Bali juga dapat kita lihat penggunaannya di papan penanda nama jalan yang ada di sekitar kita. Banyaknya fungsi dari Aksara Bali, menjadikan Aksara Bali memiliki peran penting bagi kelangsungan hidup umat Hindu di Bali.

Aksara Bali kini perlahan tergerus oleh perkembangan zaman, khususnya dalam bidang pendidikan. Pembelajaran aksara Bali untuk siswa sekolah dasar dalam kurikulum pendidikan di Bali belum sepenuhnya dapat dikatakan optimal. Metode pembelajaran aksara Bali masih terpaku pada metode konvensional, yakni ceramah di kelas dan berpedoman pada buku pedoman atau lembar kerja siswa yang lebih banyak berisikan teks dibandingkan ilustrasi penjelas, sehingga menjadi kurang menarik dan membosankan [1]. Sangat berbeda jika dibandingkan dengan pelajaran seperti matematika, atau bahasa Inggris yang sudah menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Padahal jika diamati usia 6 – 8 tahun yang merupakan siswa di kelas 1-3 sekolah dasar adalah usia dimana anak – anak masih menyukai segala sesuatu yang bersifat menyenangkan, sehingga pembelajaran yang terkesan serius dan monoton seperti pembelajaran aksara Bali akan cenderung lebih cepat membosankan.

Hal ini sangat berbanding terbalik jika kita melihat antusias anak – anak bermain game. Jika dicermati video game didefinisikan sebagai alat yang efektif untuk belajar karena game menawarkan lingkungan hipotesis untuk siswa, dan mereka dapat mengeksplorasi berbagai keputusan alternatif tanpa risiko kegagalan [2]. Jika hal tersebut diadaptasikan dalam konteks pembelajaran, tentu akan menjadi penting untuk dilakukan oleh anak – anak karena ketika belajar menggunakan bantuan media game, mereka dapat mencoba sebanyak mungkin cara untuk menyelesaikan suatu tantangan. Karena di dalam sebuah game, mereka bisa mengulangi lagi setiap tantangan hingga berhasil dan tanpa ada batasan. Jenis game juga beragam, salah satunya adalah jenis puzzle yang bermanfaat untuk melatih ingatan pada bentuk puzzle yang harus disusun kembali. Penggunaan media puzzle akan melatih anak untuk melatih daya ingat, belajar dengan bermain, mengenal bentuk dan dapat melatih daya pikir anak dalam memecahkan kepingan puzzle [3]. Selain itu dalam game yang menargetkan anak – anak sebagai user, unsur visual yang digunakan tentu disesuaikan dengan ketertarikan anak pada unsur visual yang lucu, ilustratif dan juga penuh warna. Sehingga hal – hal itu akan menambah ketertarikan anak dalam belajar.

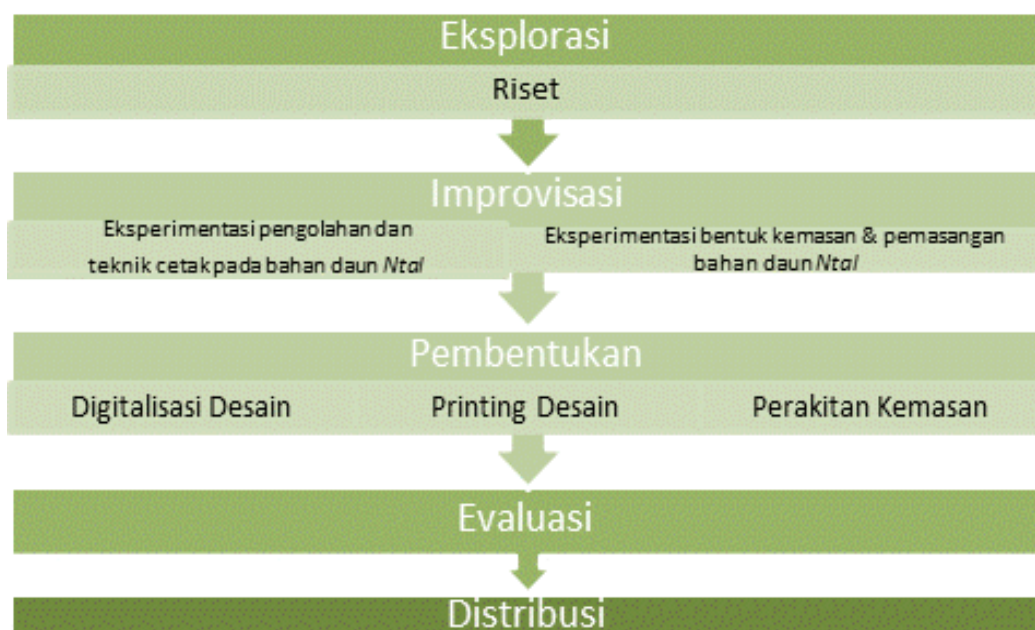
Beranjak dari kondisi pembelajaran Aksara Bali pada siswa kelas 1–3 sekolah dasar dan beberapa hal positif pada game, memunculkan ide solusi untuk menciptakan puzzle game sebagai sebuah permainan dengan muatan edukasi yang memberikan pengetahuan tentang bentuk dan aksara Bali. Melalui permainan menyusun puzzle, anak–anak dapat bermain sekaligus mengingat bentuk aksara Bali. Puzzle Game Aksara Bali nantinya akan diciptakan dalam bentuk CD dan ditujukan untuk pemakaian di komputer atau laptop, agar dapat menjangkau semua target audience yakni anak–anak usia 6–8 tahun sebagai pelajar di kota Denpasar. Sebagai sebuah produk dalam bentuk CD, puzzle Game aksara Bali tentunya membutuhkan kemasan sebagai alat untuk melindungi dan menambah nilai jual serta daya saing produk.

Jika hanya menggunakan kemasan CD seperti yang ada di pasaran, kemasan tersebut tentu kurang memiliki nilai jual dan tidak mampu mencerminkan identitas Bali. Secara keseluruhan kemasan harus berbeda dengan kemasan lain, memiliki identitas produk agar mudah dikenali dan dibedakan dengan produk-produk yang lain [4]. Inilah yang mendorong pencipta untuk menciptakan sebuah kemasan yang mampu memunculkan identitas Bali dan menambah daya saing dari CD Puzzle Game Aksara Bali. Memunculkan identitas dalam suatu karya bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan material atau teknik pengerjaan yang berbeda dari biasanya. Terkait dengan tujuan memunculkan identitas Bali pada Puzzle Game Aksara Bali, maka penulis melihat ketertarikan pada material baru yaitu, daun Ntal untuk dimanfaatkan sebagai aplikasi dalam kemasan puzzle Game aksara Bali.

Daun Ntal merupakan bahan baku utama dalam pembuatan lontar, yang memiliki keterkaitan erat dengan aksara dan kebudayaan Bali. Lontar berfungsi sebagai alas tulis untuk mencatat resep, jimat, cerita, puisi, pedoman kehidupan masyarakat Bali kuno menggunakan aksara Bali. Sebagai bahan alas untuk menulis, penulis memiliki ide untuk menerapkan fungsi daun Ntal tersebut sebagai aplikasi material dalam menuliskan informasi – informasi terkait puzzle Game aksara Bali pada kemasan CD yang akan diciptakan. Dengan disiplin ilmu desain komunikasi visual, penulis akan mencoba untuk mengolah daun Ntal agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan penyampaian informasi dan menambah identitas Bali dalam kemasan.

## 2 METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif berupa observasi, dokumentasi dan studi kepustakaan. Menurut Sarwono dan Lubis, observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang ditempuh dengan jalan secara langsung mengamati dan mencatat hal-hal yang diperlukan guna mendukung penelitian yang dilakukan [5]. Observasi dilakukan untuk mengetahui jenis kemasan CD untuk produk game interaktif yang ada di pasaran. Juga untuk mengamati jenis bahan yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan kemasan CD serta dapat memunculkan identitas Bali. Berdasarkan hasil observasi, penulis menemukan bahwa jenis kemasan produk CD game hanya terbatas pada kemasan menggunakan bahan plastik berbentuk box yang umum dijual dipasaran. Informasi terkait isi produk umumnya hanya tercetak pada label kemasan. Sedangkan hasil observasi untuk bahan yang dapat dimanfaatkan untuk memunculkan identitas Bali, penulis mengamati daun Ntal untuk mendapatkan kemungkinan cara mengolah dan mencetak daun Ntal tersebut agar dapat digunakan sebagai pengganti kertas dalam mencetak informasi tentang game. Metode selanjutnya adalah metode dokumentasi, adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain oleh subjek [6]. Hasil dari dokumentasi saat observasi adalah beberapa photo kemasan CD game yang masih memanfaatkan kemasan plastik umum di pasaran. Sedangkan untuk studi kepustakaan, penulis mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan perancangan kemasan CD Game, seperti literatur tentang jenis kemasan CD, unsur komunikasi visual dan teknik cetak. Literatur tersebut digunakan dalam merancang kebutuhan unsur visual pada kemasan dan juga menentukan teknik cetak yang digunakan untuk mencetak desain kemasan. Selanjutnya metode penciptaan yang digunakan dalam menciptakan kemasan CD Puzzle Game Aksara Bali ini adalah metode penciptaan karya dari Hawkins, yang tercantum didalam bukunya berjudul *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono [7], terdiri dari 3 tahapan, yakni eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Berikut adalah gambaran skema penciptaan kemasan CD Puzzle Game Aksara Bali:



Gambar 1. Skema Proses Perancangan Kemasan CD *Puzzle Game* Aksara Bali  
(Sumber: Penulis, 2022)

### 3 HASIL DAN ANALISIS

#### 3.1 Eksplorasi

Proses perancangan kemasan CD Puzzle *Game* Aksara Bali ini diawali oleh proses eksplorasi yang dilakukan penulis untuk lebih kepada mengamati bahan yang belum umum digunakan sebagai kemasan. Selain itu penulis juga melakukan eksplorasi pada media – media yang memiliki keterkaitan dengan aksara Bali. Dari proses eksplorasi tersebut, pencipta memiliki ketertarikan yang cukup kuat pada bahan daun *Ntal*. Penulis mencoba melakukan pendalaman dengan mencari lebih lanjut informasi tentang daun *Ntal*, dan menemukan sebuah artikel penelitian terkait dengan pemanfaatan Naskah Lontar Sebagai Sumber Gagasan Desain Buku Dalam Desain Komunikasi Visual karya tim peneliti dari Universitas Kristen Maranatha Bandung. Artikel tersebut kemudian menjadi dasar awal penelitian dan referensi penulis dalam menggunakan daun *Ntal* untuk diadaptasi fungsi dan cara penggunaannya dalam kemasan CD *Puzzle Game* Aksara Bali.

Daun *Ntal* adalah sebutan dalam bahasa Bali untuk daun dari pohon *palmyra / palm* yang digunakan oleh masyarakat di Bali sebagai bahan baku utama pembuatan lontar[8]. Lontar sendiri adalah kumpulan tulisan – tulisan terkait resep, jimat, cerita, puisi, pedoman kehidupan masyarakat Bali kuno yang ditulis di atas daun *ntal* dan menggunakan aksara Bali. Hal itu yang menyebabkan daun *ntal* memiliki keterkaitan yang cukup erat dengan aksara Bali.

Terdapat 3 jenis daun *ntal* menurut Suwidja dalam [8], yaitu

- a) *Ntal Taluh* (Jenis Telur) berfilamen halus dan panjang, berdaun lebar dan baik digunakan sebagai bahan baku lontar.
- b) *Ntal Goak* (jenis Gagak) filamen kurang dan panjang, daun lebar dan cukup baik digunakan sebagai bahan baku lontar.
- c) *Ntal Kedis* (jenis burung) filamen halus tapi daun kecil, agak kurang cocok digunakan sebagai bahan baku lontar.

Daun lontar dengan kualitas terbaik adalah daun yang dipetik pada bulan *Kartika / Kapat (September / Oktober)*, *Kasanga / Kadasa (Maret / April)*. Berkaitan dengan fungsi daun *Ntal* sebagai dasar menuliskan informasi pada lontar, untuk menggabungkan susunan informasi yang ada di tiap lembar daun *Ntal*, dalam pembuatan lontar dikenal beberapa jenis cara penggabungan atau pengikatan, yakni:

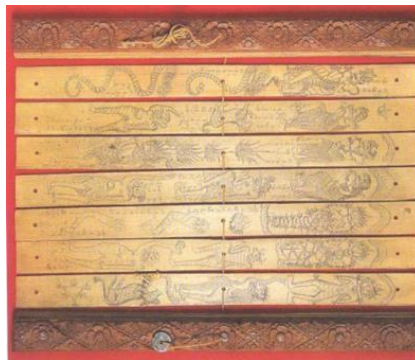
- a) Lontar *Embatan*, yaitu lontar dengan satu lubang dibagian ujung yang berfungsi mengikat dan menyatukan seluruh lembaran lontar dalam suatu kesatuan. Lontar ini biasanya digunakan untuk menuliskan informasi seperti catatan dan juga kalender. Untuk menyimpan lontar jenis *Embatan* biasanya lontar ini dimasukkan kedalam kantong kain agar menghindari dari kotoran debu dan kerusakan.



Gambar 2. Ikatan pada lontar *Embatan*  
(Sumber : Arthur,dkk, 2010)

- b) Jenis ikatan yang kedua adalah lontar dengan menggunakan 3 buah lubang yakni 2 lubang masing – masing dibagian ujung daun dan 1 lubang dibagian tengah untuk mengikat. Jenis ikatan ini biasa digunakan pada lontar *cakepan dan kropakan*. Lontar ini biasanya digunakan untuk menuliskan informasi yang penting

karena daya tahan informasi dalam lontar jenis ini lebih baik. Hal tersebut disebabkan oleh cara penyimpanan lontar yang memiliki sejenis tutup di bagian atas dan bawah yang umumnya menggunakan kayu dan disimpan didalam sebuah kotak.



Gambar 3. Ikatan pada lontar Cakepan  
(Sumber : Arthur,dkk, 2010)

### 3.2 Improvisasi

Tahap selanjutnya setelah eksplorasi adalah improvisasi. Pada tahap improvisasi, dilakukan beberapa eksperimentasi atau percobaan untuk menciptakan kemasan yang memanfaatkan daun *Ntal* sebagai media menuliskan informasi dan menunjukkan identitas Bali. Pada tahap improvisasi ini terbagi menjadi dua tahapan, yaitu tahapan eksperimentasi untuk mengolah dan menemukan teknik cetak yang sesuai untuk mencetak informasi tentang *Puzzle Game* Aksara Bali pada lembaran daun *Ntal*. Serta tahapan kedua yaitu eksperimentasi untuk menentukan cara pemasangan lembaran daun *Ntal* ke kemasan CD. Pada tahapan pertama, yakni tahap eksperimentasi pengolahan dan penentuan teknik cetak untuk daun *Ntal*, hal pertama yang dilakukan adalah mengolah daun *Ntal* untuk menjadi lembaran siap cetak. Penulis melakukan pemilihan terhadap bahan baku daun *Ntal*, untuk kemudian dihilangkan tulang daunnya dan dipotong sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan pada kemasan. Setelah mendapatkan lembaran daun *Ntal* yang siap untuk dicetak, tahap selanjutnya adalah mencoba beberapa jenis teknik cetak yang memungkinkan untuk digunakan mencetak informasi. Tujuannya untuk mendapatkan hasil cetakan yang sesuai dengan kebutuhan dan kualitas ketahanan cetak yang diinginkan.

Teknik cetak pertama yang dicoba adalah teknik cetak digital. cetak digital atau *digital printing* adalah teknologi cetak tanpa melalui proses pembuatan *form* cetak, seperti pelat cetak atau silinder cetak [9]. Pada eksperimentasi teknik cetak ini, penulis menggunakan sebuah alat cetak digital yakni *printer* berjenis Epson L100. Cara mencetaknya adalah dengan menempelkan lembaran daun *Ntal* ke lembaran kertas berukuran A4 sebagai acuan dasar cetak sehingga *printer* mampu untuk beroperasi dan melakukan proses cetak. Pada eksperimentasi ini, penulis berhasil melakukan proses cetak pada permukaan lembaran daun *Ntal*, namun hasil dan kualitas print tidak sesuai dengan kebutuhan, karena tinta *print* tidak dapat terserap dengan optimal sehingga mudah meloror dan hilang.



Gambar 4. Hasil cetak menggunakan teknik *digital printing* pada lembaran daun *Ntal*  
(Sumber: Penulis, 2022)

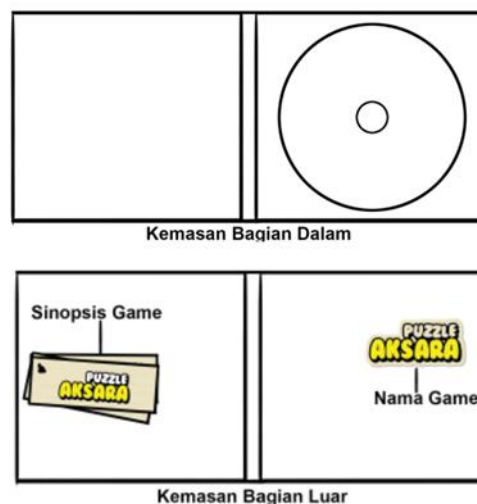


Tahap eksperimentasi kedua dalam menentukan teknik cetak untuk menuliskan informasi di permukaan daun *Ntal*, penulis menggunakan teknik *cetak screen printing* atau teknik cetak sablon. Prinsip cetak ini adalah tinta yang akan dicetak akan dikeluarkan melalui lubang – lubang halus seperti sutra (*silk*) yang terdapat pada alat cetak yang disebut *screen* [10]. Pada tahap ini, penulis menyiapkan acuan cetak berupa *screen* untuk digunakan dalam proses mencetak. Kesulitan yang ditemui saat proses eksperimentasi cetak saring pada permukaan daun *Ntal*, adalah permukaan daun *Ntal* tidak memiliki tingkat kerataan yang baik dan sama di setiap permukaan, sehingga sedikit menyulitkan proses sablon. Namun dengan proses perataan permukaan daun *Ntal* yang dilakukan, eksperimen mencetak permukaan daun *Ntal* menggunakan teknik cetak saring dapat menghasilkan hasil cetakan yang rapi dan memiliki ketajaman serta daya rekat warna yang lebih maksimal daripada teknik *digital printing*.



Gambar 5. Hasil cetak *screen printing* pada lembaran daun *Ntal*  
(Sumber: Penulis, 2022)

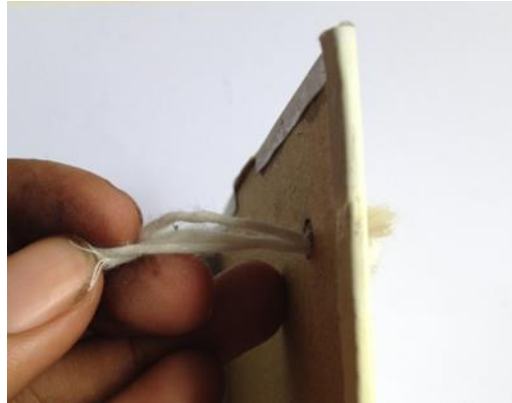
Tahap eksperimentasi selanjutnya adalah pada pola dari kemasan kemasan CD *puzzle Game* aksara Bali dan cara pemasangan beberapa lembaran daun *Ntal* yang nantinya akan dicetak informasi yang berkaitan dengan *Puzzle Game* Aksara Bali. Ekperimentasi dilakukan karena penulis ingin membuat kemasan dari bahan kertas karton, yang nantinya dapat dikombinasikan dengan daun *Ntal*. Pada tahap ini pencipta mencoba – coba untuk membuat sketsa global dari desain kemasan serta membuat pola dengan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan kemasan. Setelah ekperimentasi pembuatan sketsa dan pola bentuk kemasan selesai, berikutnya adalah proses eksperimentasi penyatuan lembaran daun *ntal* menjadi satu susunan informasi yang terikat dan pemasangannya ke kemasan.



Gambar 6. Bentuk pola kemasan CD *Puzzle Game* Aksara Bali  
(Sumber: Penulis, 2022)

Pada tahap penyatuan lembaran daun *Ntal* ini, penulis mengadaptasi salah cara mengikat pada lontar jenis *Embatan*. Teknik ini bekerja dengan cara memberikan lubang di salah satu pojok lebaran demi lembaran daun *Ntal*

untuk diikat dengan seutas tali. Selanjutnya, untuk memasang ikatan daun *Ntal* tersebut ke bagian kemasan, penulis mencoba untuk menyisipkan tali ikatan daun *Ntal* pada kedua tumpukan karton yang berfungsi sebagai lapisan cover dan tatakan cakram CD. Dengan menyisipkan tali pada kedua tumpukan karton tersebut penulis mendapatkan cara untuk dapat menahan susunan daun *Ntal* yang nantinya diisi dengan informasi agar tetap tersusun dan menempel pada kemasan.



Gambar 7. Eksperimentasi pemasangan ikatan daun *Ntal* ke kemasan CD  
(Sumber: Penulis, 2022)

### 3.1 Pembentukan

Tahap pembentukan adalah tahap melakukan pengorganisasian segala sesuatu yang terkait dengan proses penciptaan, mulai dari ide, konsep, unsur – unsur visual menjadi sebuah bentuk media yang sesuai dengan ide awal yang direncanakan. Proses pembentukan dalam penciptaan kemasan CD *puzzle Game* aksara Bali ini melalui beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah merealisasikan sketsa global kedalam sebuah visual desain yang dilakukan di *software* Adobe Illustrator CS6. Tahapan ini penulis menyiapkan ilustrasi – ilustrasi yang disesuaikan dengan konsep dari *Puzzle Game* Aksara Bali ini, yakni *Melajah sambil Melali*. Konsep ini merupakan sebuah ide yang menggabungkan proses belajar dengan kegiatan jalan – jalan , piknik atau tamasya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Beranjak dari hal tersebut, penulis memanfaatkan karakter ilustrasi kartun untuk dapat menghasilkan karakter gambar yang terlihat lucu dan disukai oleh anak - anak. Hal tersebut didasari oleh karakter gambar ditujukan untuk menghibur dan menyampaikan sebuah pesan/gagasan [11]. Untuk menghasilkan ilustrasi yang sesuai dengan konsep dan karakteristik anak usia 6-8 tahun, penulis menggunakan teknik ilustrasi *handdrawing*. Teknik *handdrawing* adalah ilustrasi gambar tangan dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan dengan memberikan ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis yang dibuat [12].



Gambar 8. Desain Kemasan CD *Puzzle Game* Aksara Bali  
(Sumber: Penulis, 2022)

Unsur visual lain yang terdapat dalam kemasan *Puzzle Game* Aksara Bali adalah teks. Terdapat beberapa teks pada kemasan, seperti teks *Puzzle Aksara* sebagai *headline* dan beberapa teks terkait deskripsi informasi *game* serta kebutuhan *system* komputer. Sebagai sebuah *headline*, teks *Puzzle Aksara* diberikan porsi yang cukup besar di bagian depan kemasan. Selain itu *headline* teks *Puzzle Aksara* akan menerapkan beberapa penekanan visual, seperti pemanfaatan tipografi dan juga penerapan konotasi warna. *Headline* perlu diberikan penekanan khusus karena *headline* adalah bagian teks yang diharapkan untuk pertama kali dibaca oleh *target audience* [13]. Selanjutnya penulis menerapkan teori tipografi untuk menentukan jenis huruf yang tepat untuk masing – masing kebutuhan teks. Tipografi sama dengan menata huruf yang merupakan unsur penting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya [14]. Pada *headline* *Puzzle Aksara*, penulis menggunakan huruf sans serif bernama *bipDemo* yang memiliki karakter tebal dan membulat agar bentuk *headline* yang ditampilkan dapat menarik perhatian anak ketika pertama kali melihatnya. Lalu untuk teks informasi *game*, penulis menggunakan font *SiKancil* yang berkarakter sans serif.



Gambar 9. Headline *Puzzle Game* Aksara Bali  
(Sumber: Penulis, 2022)

Selanjutnya, dari segi pewarnaan penulis menggunakan warna yang cerah dari warna primer, sekunder serta beberapa warna tersier. Penggunaan warna – warni ini mengacu pada karakteristik warna yang disukai oleh anak usia 6-8 tahun. Sedangkan pada *headline* *Puzzle Aksara*, penulis mengadaptasi sebuah makna konotasi dari warna putih kuning di dalam kehidupan masyarakat Bali yang sering digunakan untuk menyebutkan sesuatu yang memiliki arah jelas. Dalam filosofi umat Hindu di Bali, warna putih merupakan warna dari Dewa Iswara yang berstana di arah timur, sedangkan warna kuning merupakan warna dari Dewa Mahadewa yang berstana di arah barat. Konotasi warna putih kuning ini sering digunakan agar seseorang tahu arah yang benar ketika menjalani hidup. Biasanya digunakan untuk menasihati seseorang dengan menambahkan konotasi *kangin kauh* (timur barat) [15].

Setelah desain digital untuk kemasan *Puzzle Game* Aksara Bali selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah pencetakan desain kemasan. Untuk desain kemasan, penulis menggunakan teknik *digital printing* untuk memproduksi cetakan *full color* sesuai dengan desain yang dimiliki. Desain kemasan dicetak pada kertas Artpaper dengan ketebalan 260 gsm. Kemasan CD *Puzzle Game* Aksara Bali ini memiliki ukuran 14 cm X 12 cm dalam keadaan tertutup dan 28,5 cm X 12 cm pada keadaan terbuka. Penulis juga membuat desain acuan cetak untuk informasi *Game* dan *headline* dari *puzzle Game* aksara Bali yang nantinya akan dicetak pada permukaan daun *Ntal*. Selanjutnya proses cetak dari lembaran informasi *game* dan *headline game* dilakukan menggunakan teknik cetak saring.



Gambar 10. Proses Cetak Bagian Lembar Informasi *Game* pada Daun *Ntal*  
(Sumber: Penulis, 2022)



Setelah desain kemasan dan informasi terkait game pada daun Ntal tercetak, maka tahapan terakhir adalah proses perakitan kemasan CD Puzzle Game aksara Bali. Desain kemasan akan dipotong sesuai desain pola yang sudah disiapkan sebelumnya. Untuk menghasilkan ketebalan dan juga kekuatan pada desain kemasan, penulis menambahkan lapisan karton yang juga berfungsi untuk alas menempatkan dan melindungi CD game yang ada di dalamnya. Penambahan lapisan karton dilakukan dengan cara merekatkan lapisan karton pada desain pola kemasan menggunakan lem. Pada lapisan karton di bagian sisi belakang kemasan, diberikan sebuah lubang di pojok kanan atas yang bertujuan untuk tempat memasang tali pengikat lembaran daun Ntal yang telah dicetak dan berisikan informasi dari game.



Gambar 11. Proses Pemberian Lapisan Karton pada Kemasan *Puzzle Game* Aksara Bali  
(Sumber: Penulis, 2022)

Setelah diberi lapisan karton, tahapan dilanjutkan dengan pemasangan perakitan kemasan. Proses ini dilakukan dengan melakukan penempelan bagian per bagian kemasan ke lapisan karton mengikuti pola lipat yang sudah disiapkan. Setelah seluruh bagian kemasan menempel dan di rakit menjadi bentuk kemasan, tahapan selanjutnya adalah memasang headline dan informasi game yang sudah tercetak di permukaan daun Ntal. Untuk headline *Puzzle Game* Aksara Bali, penulis melakukan pemasangan dengan menumpuk 4 lapisan daun Ntal dan merekatkannya pada cover depan kemasan menggunakan lem. Hasil dari tumpukan 4 lapisan daun Ntal pada headline game adalah terciptanya bagian yang memiliki perbedaan level ketinggian di kemasan. Tujuannya dari pemasangan 4 lapisan daun Ntal tersebut adalah memberikan emphasis dan menjadi daya tarik saat kemasan tersebut dilihat oleh target audience.



Gambar 12. Proses Pemasangan Headline *Puzzle Game* yang Tercetak pada Lembaran Daun Ntal  
(Sumber: Penulis, 2022)

Sedangkan untuk informasi tentang *puzzle Game* aksara Bali, pencipta menyusun 4 tumpukan daun *ntal* yang masing-masing berisi informasi sesuai dengan urutannya, untuk kemudian dipasangkan tali dan direkatkan pada karton *cover* belakang kemasan bagian dalam. Untuk dapat mewujudkan ini, pencipta memberikan lubang pada lapisan karton *cover* belakang sebagai tempat masuk tali pengikat daun *ntal*. Tahapan akhir dari perakitan kemasan ini adalah pemasangan tatakan cakram CD pada bagian dalam kemasan yang berfungsi sebagai alas untuk pemegang cakram CD agar tidak mudah terlepas dari kemasan. Selain itu tatakan CD ini juga berfungsi sebagai lapisan penahan

tali pengikat daun *ntal* agar tidak mudah terlepas. Setelah semua pola dan bagian pendukung kemasan terpasang, maka kemasan dibersihkan dari sisa lem atau kotoran yang menempel.



Gambar 13. Tatakan Cakram pada Bagian Dalam Kemasan  
(Sumber: Penulis, 2022)



Gambar 14. Tampilan Desain dan Mockup 3D Kemasan CD *Puzzle Game* Aksara Bali  
(Sumber: Penulis, 2022)



Gambar 15. Tampilan Kemasan dan CD *Puzzle Game* Aksara Bali dengan Aplikasi Material Daun *Ntal* pada Headline dan Informasi *Game*  
(Sumber: Penulis, 2022)

Setelah melakukan serangkaian proses penciptaan kemasan CD *Puzzle Game* aksara Bali, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1). Daun *ntal* dipilih untuk digunakan media aplikasi menuliskan informasi *Game* pada kemasan CD puzzle *Game* aksara Bali karena daun *ntal* adalah bahan baku utama pembuatan lontar dan

memiliki kedekatan serta hubungan yang erat dengan aksara Bali jika dilihat dari segi fungsi. Penggunaan daun *Ntal* dinilai dapat menguatkan nilai – nilai budaya yang terkandung dalam produk, berfungsi sebagai identitas dan meningkatkan daya saing produk. 2). Menerapkan daun *ntal* sebagai aplikasi media kemasan, dilakukan dalam beberapa cara, yaitu tahap pembuatan desain, acuan cetak saring, pencetakan desain kemasan, pencetakan informasi tentang *Game* pada daun *ntal*, serta perakitan kemasan dan pemasangan daun *ntal* pada kemasan.

#### 4 KESIMPULAN

Setelah melakukan serangkaian proses penciptaan kemasan CD *Puzzle Game* aksara Bali, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1). Daun *Ntal* dipilih untuk digunakan media aplikasi menuliskan informasi *game* pada kemasan CD *Puzzle Game* aksara Bali karena daun *Ntal* adalah bahan baku utama pembuatan lontar dan memiliki kedekatan serta hubungan yang erat dengan aksara Bali jika dilihat dari segi fungsi. Penggunaan daun *Ntal* dapat menguatkan nilai – nilai budaya yang terkandung dalam produk, berfungsi sebagai identitas dan meningkatkan daya saing produk. 2). Menerapkan daun *Ntal* sebagai aplikasi media kemasan, dilakukan dalam beberapa cara, yaitu tahap pembuatan desain, acuan cetak saring, pencetakan desain kemasan, pencetakan informasi tentang *game* pada daun *Ntal*, serta perakitan kemasan dan pemasangan daun *Ntal* pada kemasan.

#### REFERENSI

- [1] N. A. Santosa, A. A. S. I. Pradnyanita, and M. A. Hanindharputri, “Kajian Efektivitas Puzzle Game Aksara Bali sebagai Media Pendukung Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar di Denpasar,” *J. Nawala Vis.*, vol. 1, no. 1, pp. 64–71, May 2019, doi: 10.35886/NAWALAVISUAL.VIII.16.
- [2] H. Samuel, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- [3] W. Aprianti, “Penerapan Permainan Puzzle dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung,” *Repos. UIN Raden Intan Lampung*, May 2021.
- [4] I. W. Mudra, “Desain Kemasan Produk,” *Puslit Seni Baru LP2SM ISI Denpasar*, Apr. 2010.
- [5] F. S. Suyantoro, J. Sarwono, and H. Lubis, *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- [6] H. Herdiansyah, *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika, 2010.
- [7] R. M. Soedarsono, *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Yogyakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2001.
- [8] R. Arthur, N. Sulaiman, and N. Nurviana, “Naskah Lontar Bali sebagai Sumber Gagasan Desain Buku dalam Desain Komunikasi Visual,” 2010.
- [9] A. Dameria, *Digital Printing Handbook*. Jakarta: Link and Match Publishing, 2012.
- [10] A. Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset, 2006.
- [11] A. Vrhaz, *Cara Gampang Bikin Kartun*. Jakarta: Media Kita, 2011.
- [12] P. Pujiriyanto, *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset, 2005.
- [13] K. Kusnadi, *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018.
- [14] S. Santosa, *Advertising Guide Book*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka, 2002.
- [15] I. G. D. R. Putra, “Konotasi Warna pada Masyarakat Bali,” *Linguist. Bul. Ilm. Progr. Magister Linguist. Univ. Udayana*, vol. 24, no. 47, pp. 149–158, Sep. 2017, Accessed: May 22, 2023. [Online]. Available: <https://www.neliti.com/publications/229608/>.