

Perancangan Ilustrasi Video “*Puriding Puringkak*” pada Youtube Channel Nyunda Yu

Reira Fadhla Ghaisani¹, Budiman²

Universitas Widyatama^{1,2}

Email: reira.fadhla@widyatama.ac.id

ABSTRACT

Along with the times, digital technology is one technology that continues to develop in various activities in life, one of which is in the field of design. Illustration is a picture in explaining a situation or story through a visual image of a person. As, currently the illustrated video illustration is one of the illustrations that has many enthusiasts, especially on social media. Puriding Puringkak is an event program on Nyunda Yu's youtube channel which contains Sundanese horror stories. As in the content, unique and interesting illustrations are needed. So the digital illustration design of Campus Jurig: Terror on the Malem Jumaah Campus was made visually for the audience, especially for Sundanese horror lovers. The author makes horror illustrations with a semi-realist style, because horror stories are one of the themes that many people are interested in, especially students. so that the design of the Puriding Puringkak illustration is made as attractive as possible in order to represent the horror story.

Keywords: *Illustration, Videos, Horror Stories*

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi digital merupakan salah satu teknologi yang terus berkembang pada berbagai kegiatan dalam kehidupan, salah satunya pada bidang desain. Ilustrasi merupakan suatu gambaran dalam menjelaskan keadaan atau cerita melalui visual gambar seseorang. Sebagaimana, saat ini ilustrasi video bergambar merupakan salah satu ilustrasi yang memiliki banyak peminat, terutama di media sosial. *Puriding Puringkak* merupakan program acara di youtube channel Nyunda Yu yang berisi cerita horor sunda. Sebagaimana dalam konten tersebut diperlukan ilustrasi yang unik dan menarik. Maka perancangan ilustrasi digital Jurig Kampus : Teror di Kampus Malem Jumaah dibuat secara visual bagi para audience, terutama bagi para pecinta horor sunda. Penulis membuat ilustrasi horor dengan style semi-realis, karena cerita horor merupakan salah satu tema yang banyak orang minati terutama mahasiswa. sehingga perancangan ilustrasi *Puriding Puringkak* ini dibuat semenarik mungkin agar dapat mewakili cerita horor tersebut.

Kata Kunci : Ilustrasi, Video, Cerita Horor

PENDAHULUAN

Perkembangan ilustrasi di zaman sekarang sangat terlihat dari yang sudah ada sejak dulu kala. Pada dasarnya,

ilustrasi menggambarkan atau menjelaskan keadaan atau suatu cerita melalui visual dan gambaran seseorang. Ilustrasi di zaman dahulu, biasanya dibuat di

tembok, bebatuan, dan kertas. Sedangkan seiring berkembangnya zaman, ilustrasi dapat dibuat secara digital dengan menggunakan alat-alat digital lewat aplikasi atau *software* tertentu.

Ilustrasi digital sangat populer sebagai karya seni yang modern. Ilustrasi digital saat ini biasanya diaplikasikan di berbagai media, seperti konten media sosial, video *motion*, desain kemasan, kalender, ilustrasi kaos, album musik, atau bahkan yang sedang ramai dibicarakan yaitu NFT. Ilustrasi di zaman sekarang sudah menjadi suatu pekerjaan yang cukup diminati di perusahaan bidang kreatif. Semakin tinggi peminat ilustrasi dan media digital di zaman sekarang, sehingga banyak ilustrator yang bekerja penuh ataupun *freelance* menggeluti bidangnya.

Ilustrasi video bergambar saat ini sangat cukup banyak peminatnya, terutama saat ini maraknya media sosial, sehingga untuk melihat akses ilustrasi video dapat dilihat dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Salah satu media sosial yang dapat mengakses video bergambar yaitu youtube, tiktok, instagram, dan lain-lain. Dengan adanya ilustrasi di video, akan lebih menarik *audience*, dan juga akan menarik dari segi visual.

Menurut Putra dan Lakoro (2012) tujuan ilustrasi yaitu untuk memperjelas pesan atau juga informasi yang disampaikan, untuk memberi variasi bahan ajar sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikatif, serta memudahkan pembaca memahami pesan, dan untuk memudahkan para pembaca untuk mengingat konsep serta gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi. Ilustrasi juga menghiasi suatu cerita, puisi, tulisan ataupun juga informasi lainnya. Biasanya

dibuat sebagai visual pendamping cerita anak-anak, cerita horor, dan lainnya. Kedua cerita tersebut merupakan cerita yang paling diminati orang. Namun, target pasar dan *style* ilustrasi nya pun berbeda.

Menurut Psikolog Klinis Veronica Adesla menyampaikan, bahwa orang-orang cenderung menyukai konten horor karena ada sensasi penasaran dan ingin tahu lebih lanjut. Sensasi yang muncul ini kemungkinan besar memang yang menjadi daya Tarik dari kisah-kisah horor yang dibuat di berbagai *platform* hiburan. Di Indonesia sendiri, masih banyak masyarakat yang mempercayai cerita horor.

Puriding Puringkak merupakan salah satu Program Acara di Youtube Channel Nyunda Yu yang berisikan cerita horor sunda. Dalam konten Puriding Puringkak diperlukan ilustrasi yang unik dan menarik. Maka dari itu, perancangan ilustrasi digital Jurig Kampus : Teror di Kampus Malem Jumaah perlu dibuat semenarik mungkin agar memberikan daya tarik secara visual bagi para *audience* terutama para pecinta horor Bahasa Sunda.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka penulis membuat ilustrasi horor dengan *style* semi-*realis* untuk kebutuhan konten video *Puriding Puringkak* dengan judul "*Jurig Kampus : Teror di Kampus Malem Jumaah*" karena cerita horor dan misteri dengan tema kampus akan diminati oleh banyak orang terutama dikalangan mahasiswa. Oleh karena itu, pendamping cerita horor yaitu ilustrasi nya harus dibuat semenarik dan sehoror mungkin, agar ilustrasinya dapat mewakili cerita horor tersebut.

METODE

Terdapat beberapa metode yang digunakan dalam perancangan ini, diantaranya yaitu wawancara dan data sekunder. Wawancara merupakan bentuk pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif (Rachmawati, 2007). Wawancara akan dilakukan dengan beberapa pihak Nyunda Yu yaitu Pak Sonny dan Pak Denna sebagai klien yang mengetahui asal mula *Puriding Puringkak*, dan juga dengan ilustrator *Puriding Puringkak* yaitu Kang Hazim. Dengan wawancara tersebut dapat mengetahui asal mula dan juga target *audience Puriding Puringkak*. Data sekunder diperoleh dari sumber bacaan dan berbagai sumber lainnya seperti, buku, artikel, website, jurnal dan sebagainya. Penggunaan data sekunder ini untuk memperkuat penemuan dan melengkapi penelitian perancangan ilustrasi horor untuk *Puriding Puringkak*.

Selain itu terdapat beberapa konsep perancangan, diantaranya yaitu pertama Strategi Komunikasi yang terdiri dari perancangan naskah/skenario, audio *voice over*, *background*, dan penayangan gambar yang disesuaikan dengan naskah. Strategi Komunikasi dalam perancangan Ilustrasi Konten Video *Puriding Puringkak* "Jurig Kampus : Teror Kampus Malem Juma'ah" yaitu bagaimana menyampaikan cerita horor dengan bahasa sunda kepada audiens dengan cara yang lebih menarik, terutama pada mahasiswa dan pelajar lewat ilustrasi. Cerita "Jurig Kampus : Teror Kampus Malem Juma'ah" memiliki alur cerita yang tidak cocok untuk anak-anak, sehingga dibutuhkan pendekatan yang sesuai dengan umur pembacanya.

Kedua yaitu Target Audiens yaitu mahasiswa dan juga pelajar berusia 17-25 tahun. Ketiga yaitu Demografis umur 17-

25 tahun, jenis kelamin (laki-laki dan perempuan), dan latar belakang Pendidikan (pelajat dan mahasiswa). Keempat Geografis yaitu Provinsi Jawa Barat, tepatnya Kota Bandung dan sekitarnya yang mana masih menggunakan Bahasa Sunda di kegiatan sehari-harinya. Kelima Psikografis yaitu (kepribadian, tertarik dengan cerita horor daerah terutama sunda, karakteristik, dan kelas sosial). Keenam Tujuan Komunikasi yaitu dapat mewakili cerita horor *puriding puringkak* lewat ilustrasi. Ketujuh Konsep Visual yaitu Konsep ilustrasi *puriding puringkak* akan dibuat dengan berbagai macam unsur visual seperti garis, raut, tekstur, gelap-terang dan ruang. Unsur tersebut muncul menggunakan arsiran. Gaya visual yang digunakan dalam proses ilustrasi ini yaitu *Freehand Illustration* menggunakan media digital. Gaya visual yang digunakan yaitu *semi-realis*. Aplikasi atau *software* yang digunakan dalam proses ini adalah *Pro Create* dan *Adobe Illustrator*. Ilustrasi ini akan dibuat sesuai dengan konsep dan naskah cerita. Kemudian dibuat semirip mungkin dengan keadaan sesuai cerita agar *audience* dapat membayangkan keadaan yang sesuai dengan ceritanya.

Didalam ilustrasi ini akan membuat makhluk yang mungkin wujudnya aneh dan menakutkan. Hal itu akan memperlihatkan ekspresi makhluk yang seram dan belum pernah ada sebelumnya, sehingga *audience* akan merasakan rasa takut dan merinding. Posisi tokoh atau makhluk akan menjadi *point of interest*. Namun, figur-figur kecil selain di tengah akan mendukung untuk memunculkan *point of interest*. Tokoh di ilustrasi ini akan dibuat se ekspresif mungkin. Kedepalan Visual yaitu digunakan menggambarkan ilustrasi dengan tampilan dari pudar ke jelas, dan juga

zoom in dan zoom out, dan Kesembilan Konsep Media yaitu naskah, pembagian scene video di youtube, dan Vidio menggunakan Bahasa Sunda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perancangan ini yaitu sebagai berikut :

1) Scene 1

Akmal sedang membuat lukisan wanita di meja belajar nya.



Gambar 1. Akmal dan Lukisan Wanita

2) Scene 2

Gallery kampus widyatama lantai 5



Gambar 2. Gallery Kampus Widyatama

3) Scene 3

Dosen yang berbicara kepada Akmal soal lukisannya



Gambar 3. Dosen dan Lukisan Akmal

4) Scene 4

Akmal melihat lukisan yg matanya terlihat tajam



Gambar 4. Akmal dan Lukisannya

5) Scene 5

Zoom lukisan yang matanya terlihat tajam



Gambar 5. Lukisan Bermata Merah

6) Scene 6

Akmal mencari kain untuk menutup lukisan tersebut



Gambar 6. Kain Penutup Lukisan

7) Scene 7

Dosen yang sudah membawa lukisan Akmal dan mengobrol dengan Akmal



Gambar 7. Dosen dan Akmal Berbincang (Bagian 1)



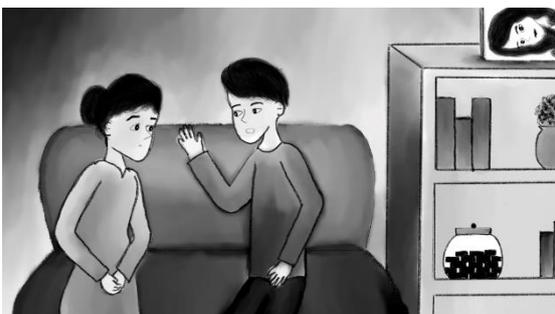
Gambar 8. Dosen dan Akmal Berbincang (Bagian 2)

8) *Scene 8*
Akmal menaruh lukisannya diatas lemari dirumahnya



Gambar 9. Akmal Menaruh Lukisan

9) *Scene 9*
Ibu Akmal mengobrol dengan Akmal



Gambar 10. Ibu Berbincang dengan Akmal

10) *Scene 10*
Ibu merinding saat diruang tamu



Gambar 11. Ibu Merinding

11) *Scene 11*
Tetangga yang melihat rumahnya Akmal terasa angker dan merinding



Gambar 12. Rumah Akmal

12) *Scene 12*
Akmal ke ruang tamu dan merinding



Gambar 13. Akmal ke Ruang Tamu

13) *Scene 13*
Akmal menghadap lemari dan melihat makhluk itu



Gambar 14. Makhluk dan Lemari

14) Scene 14

Makhluk dengan tampilan lebih zoom



Gambar 15. Zoom Makhluk

15) Scene 15

Makhluk sedang lompat ke arah Akmal



Gambar 16. Makhluk dan Akmal

16) Scene 16

Ustadz, ibu, Akmal dan lukisannya yang sedang didoakan



Gambar 17. Ustadz dan Lukisan

yang Didoakan I



Gambar 18. Ustadz dan Lukisan yang Didoakan II

17) Scene 17

Lukisan yang sudah tidak ada jinnya dipegang pak ustadz, saya dan ibu melihatnya lukisannya emang berbeda dari yang sebelumnya



Gambar 18. Roh dan Lukisan yang Sudah Tidak Ada Jinnya

18) Scene 18

Lukisan itu dibakar



Gambar 19. Lukisan yang Dibakar

Konsep ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi semi *realis* dengan menggunakan warna hitam, putih, dan merah. Terdapat naskah dari perancangan ilustrasi ini yaitu : *Nami abdi*

Akmal. Abdi mahasiswa desain di salah sahiji kampus anu aya di Cikutra, Kota Bandung. Tina salah sahiji mangsa abdi gaduh padamelan ngagambar ilustrasi jalmi anu réalis. Sakumaha éta kajadian, abdi ngagambar wanoja anu geulis. Saatos saminggu, si gambar éta dipajang kanggo paméran di kampus tinu hiji acara akréditasi kampus.

Sabab acara akréditasi rada méakeun waktos anu lami, abdi jeung réréncangan abdi mantuan dosén cicing di kampus nepika tengah wengi. Nepika aya dosén nu ngaprotés gambaran wanoja éta. Ceuk dosén, éta asa aya nu anéh tinu gambaran éta. Abdi bingung nepika abdi kudu turun ka lantai lima kanggo ningali gambar anu abdi pajang di Lorong lantai lima.

Pas abdi tingali “Astaghfirullahal-azim, naha panon tinu gambar éta katingali asa hirup, asa molototan ka abdi”

Abdi néangan carana nutupan éta gambar. Jadi abdi néangan kain supados kanggo nutupan éta gambar. Salah sahiji dosén nyandak gambar éta sakalian nyimpen gambar éta. Pas ngaliwat, dosén éta ngomong si gambar éta kudu di duruk sabab aya jin anu eunteup dina éta gambar. Langsung abdi nolak tinu paréntah dosén éta, geuwat-geuwat ku abdi candak gambar éta ka bumi, sabab abdi tos capé-capé ngadamel éta gambar.

Sa nepina di imah, abdi nyimpen lukisan éta di luhur lomari di ruang tamu. Kaisukanana, indung abdi nyarita, sapeuting pas asup ka ruang tamu indung abdi muringkak teu apal sabab na naon. Jeung harita tatanggi ngalangkung imah abdi hawa na muringkak. Jadina euweuh nu wani ngalangkung imah abdi.

Ka isukan peuting na, abdi panasaran jeung asup ka ruang tamu, jeung bener wéh awak téh muringkak. Pas abdi malik ka lomari tempat gambar anu abdi

simpen, teras “Astaghfirullahalazim, jol-jol aya sa sosok wanoja nu ngagabrug ka arah abdi. Harita abdi jol teu sadar.”

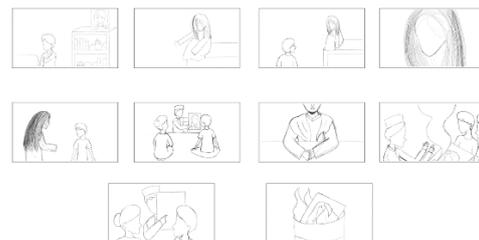
Abdi dibawa ka pa ustadz nu bisa mantuan tinu hal nu mistis, indung abdi ogé sakalian mawa éta gambar wanoja éta. Pa ustadz gé reuwas sabab aya jin nu eunteup dina éta gambar. Terus pa ustadz nyarita, jin éta resep ka abdi. Jadina jin éta geus boga niat cicing dina lukisan abdi ti mimiti nyieun gambar éta.

Akhirna, sa atos dibantuan ku pa ustadz jin éta kaluar tinu gambar éta. Jadina gambar éta katingali béda pisan tinu soca anu tos teu aya jin na. Akhirna gambar éta kudu di duruk supados jin wanoja eta teu asup deui.

Adapun Story Board sebagai berikut :



Gambar 20. Story Board I



Gambar 21. Story Board II

Media Perancangan yang digunakan adalah Pro Create, Adobe Illustrator, dan Adobe Premiere.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa saat ini masih banyak cerita bertema horor yang dapat

diterima oleh *audience*, terutama cerita horor tersebut berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan perancangan ilustrasi, sebagaimana mengumpulkan data melalui studi literatur untuk mendapatkan selera *audience*. Ilustrasi ini dibuat sebagai pendamping cerita horor, agar pesan dari cerita dapat divisualisasikan dengan baik dan sebagai media komunikasi untuk *audience* Nyunda Yu sebagai media berbahasa sunda untuk generasi muda. Selain itu ada nya ilustrasi ini diharap bisa menjadi salah satu cara agar menarik *audience*, terutama generasi muda agar tetap menggunakan dan melestarikan Bahasa Sunda.

Saran Penulis terhadap para generasi muda adalah untuk terbuka dan menerima budaya Jawa Barat terutama media Bahasa Sunda. Serta kepada Pemerintah dan Lembaga Adat agar melakukan upaya pelestarian terhadap budaya sunda terutama bahasa sunda. Hal ini membuktikan bahwa bahasa sunda dapat adaptasi dengan perubahan zaman. Bahasa Sunda dapat menjadi menarik bila dikemas sesuai dengan target *audience* lewat media tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

I. Buku

- Flew, T. (2008). *New Media : an introduction*. New York : Oxford University Pers.
- Nugraha, A. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- Prawira, S. D. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sanyoto, D. E. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intara.

II. Jurnal

- Antonius N Putra, L. R. (2012). Perancangan Buku Ilustrasi Musik Keroncong. *Jurnal Teknik POMITS, Vol 1, No 1*.
- Laksono, E. W. (1998). Meramalkan Zat Pewarna dengan Pendekatan Partikel dalam Kotak I-Dimensi. *Cakrawala Pendidikan, 41-42*.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif : Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia, 35*.
- Witabora, Joneta (2008). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Jurnal Humaniora, Vol 3, No 2*.

III. Artikel

- D, Tanto. (2018, 6 Januari). "Winter 2018 Anime: Junji Itu Collection", <https://www.kaorinusantara.or.id/newline/103208/winter-2018-anime-junji-ito-collection>
- Nenggala, Arya. (2019, 15 Oktober). "5 Cerita Manga Junji Itu Yang Dijamin Bakalan Bikin Kamu Merinding", <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/arya-nenggala/cerita-terbaik-manga-junji-ito-c1c2/2>
- Prawiro, Muhammad. (2019, 15 Oktober). "Pengertian Ilustrasi: Arti, Fungsi, Jenis, dan Contoh Ilustrasi", <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html>
- Risangdaru, Kalya. 2020. "Aadel Fakhrie: Industri Ilustrasi Untuk Freelancer dan Perkembangan Karier", <https://crafters.getcraft.com/id-articles/aedel-fakhrie>, diakses pada 01 Juli 2022

IV. Website

- Jagad.id. (2021, 21 November). Pengertian Ilustrasi: Fungsi, Tujuan, Jenis, dan Contoh. Diakses pada 13 Juli 2022, dari <https://jagad.id/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-dan-contoh/>
- Kompas.com. (2021, 01 September). Mengapa Konten Horor Lebih Disukai Masyarakat Indonesia?. Diakses pada 13 Juli 2022, dari <https://www.kompas.com/tren/read/2021/09/01/200800765/mengapa-konten-horor-lebih-disukai-masyarakat-indonesia-?page=all>
- Mangle.id. (2022, 21 Januari). Tentang Kami. Diakses pada 01 Juni 2022, dari <https://mangle.id/index.php/tentang-kami/>
- Pendidikan.co.id. (2022, 10 Juni). Pengertian Ilustrasi. Diakses pada 13 Juli 2022, dari <https://pendidikan.co.id/pengertian-ilustrasi/>
- Theastrologypage.com. (2022). Apa Itu Ilustrasi Digital? - Deginisi Dari Techopedia. Diakses pada 13 Juli 2022, dari