

Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Pulau Kemaro dari Palembang

Randy Enggo¹, Ratih Mahardika²

Desain Komikasi Visual, Fakultas Sains, Teknik dan Desain, Universitas Trilogi

E-mail: enggorandy@gmail.com¹, ratihmahardika@trilogi.ac.id²

ABSTRAK

Cerita rakyat merupakan bagian yang penting dalam pembentukan pola pikir kreatif dan kritis pada anak sekolah dasar dalam menghadapi pandemi COVID-19. Dengan cerita rakyat kepada anak maka akan membantu anak mengetahui dan mendapatkan bahan bacaan yang menarik saat mengisi waktu pada saat pandemi COVID-19. Cerita Rakyat Pulau Kemaro berasal dari Sumatera Selatan adalah satu dari beraneka ragam cerita rakyat yang ada di masyarakat Indonesia. Pulau Kemaro merupakan pulau yang berada di tengah Sungai Musi dan berjarak sekitar 7 km dari kota Palembang. Legenda Pulau Kemaro umum terdengar di kalangan masyarakat kota Palembang yang mengisahkan tentang kisah percintaan antara Putri Siti Fatimah dari Kerajaan Sriwijaya dan Pangeran yang berasal dari negeri Tiongkok yang bernama Tan Bun An. Hasil perancangan berupa karakter dalam bentuk media buku cerita anak yang terinspirasi dari cerita rakyat legenda Pulau Kemaro dari Palembang sebagai pengenalan kearifan lokal yang bersejarah untuk anak-anak sekolah. Perancangan ini menggunakan metode desain oleh Eric Karjaluoto yang meliputi penemuan (analisis data pendukung), perencanaan (perancangan ilustrasi), kreatif (penggabungan hasil ilustrasi dengan narasi cerita) dan penerapan (implementasi karakter). Diharapkan dengan pembuatan desain karakter yang dibuat kedalam buku cerita anak ini dapat menghasilkan bacaan yang menarik dan mengenalkan anak-anak sekolah dasar terhadap cerita rakyat Pulau Kemaro.

Kata kunci : *Buku Ilustrasi, Pulau Kemaro, Katakter, Covid-19, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Folklore is an important part of forming a creative and critical mindset in elementary schools in the face of the COVID-19 pandemic. With folklore to children, it will help children know and get interesting reading material while filling time during the COVID-19 pandemic. The Kemaro Island Folklore, originating from South Sumatra, is one of the various folklores that exist in Indonesian society. Kemaro Island is an island in the middle of the Musi River and about 7 km from the city of Palembang. The legend of Kemaro Island is heard among the people of the city of Palembang, who generally tell about the love story between Princess Siti Fatimah from the Sriwijaya Kingdom and a prince from a country named Tan Bun An. The results of the design are characters in the form of children's storybook media inspired by the legendary folklore of Kemaro Island from Palembang as historical local wisdom for school children. This design uses a design method by Eric Karjaluoto which includes (analysis of supporting data), planning (illustrating character design), creative (combining the results of illustrations with story narratives) and application (character implementation). can produce interesting readings and introduce elementary school children to Kemaro Island folklore.

Keyword : *Illustration Book, Kemaro Island, Character, Covid-19, Elementary School*

1. PENDAHULUAN

adib (2020) menyatakan pada saat memasuki new normal life pada fase pandemi Covid-19 bahwa penting mempersiapkan anak usia sekolah dasar dalam menghadapi fase tersebut. Penerapan pembelajaran jarak jauh dari rumah pada saat pandemi menimbulkan banyak permasalahan anak dalam menghadapi fase tersebut sebagai contoh kurangnya anak dalam membaca literasi buku terutama membaca cerita rakyat yang merupakan kearifan lokal Indonesia.

Cerita rakyat merupakan salah satu karya sastra yang diajarkan secara khusus dapat dijadikan media ajar dan membantu siswa untuk mengenali cerita rakyat daerah. Barone (2011:60) mengemukakan bahwa cerita rakyat merupakan bagian dari sastra tradisional. Cerita yang dipaparkan pendek dan jalan cerita atau peristiwanya sering kali dengan karakter yang antagonis atau protagonis. Selain itu, tokoh dalam cerita yang berupa binatang biasanya memiliki kesamaan karakter dengan manusia. Cerita mengandung berbagai macam nilai budaya bangsa dan dapat mengembangkan imajinasi pada anak. melalui cerita, anak dapat membayangkan kejadian yang diceritakan didalam sebuah kisah cerita rakyat, terdapat pemeran yang kuat, baik dan hebat. Selain sebagai media pengembangan imajinasi, cerita rakyat dapat menjadi sebuah sarana menyampaikan akhlak baik dan sarana hiburan, jika terdapat beberapa poin mengenai teladan dan akhlak yang ada didalam cerita rakyat tersebut.

Cerita rakyat terbentuk dan berkembang dalam masyarakat yang tersebar di berbagai pelosok pulau nusantara. Legenda Pulau Kemaro merupakan salah satu cerita rakyat atau legenda dari Palembang, yang menceritakan saudagar Tiongkok dan putri asli Palembang, saudagar Tiongkok

bernama Tan Bun An yang jatuh hati pada putri Palembang Siti Fatimah. Cerita rakyat ini berisi pesan moral yang dapat dipetik dan dapat dijadikan teladan hidup tetapi, jika dibandingkan dengan cerita rakyat lainnya seperti legenda asal mula Danau Toba, cerita Pulau Kemaro kurang mendapat perhatian masyarakat. Kebanyakan masyarakat khususnya masyarakat generasi masa sekarang hanya mengetahui cerita-cerita rakyat yang terkenal saja. Semakin sedikitnya pengenalan cerita rakyat Pulau Kemaro di masyarakat, cerita ini lambat laun terlupakan. Sebagai warisan leluhur, tentunya masyarakat dapat melestarikan cerita rakyat ini melalui beberapa media, tetapi masyarakat abai terhadap budayanya sendiri, maka akan sangat mengkhawatirkan apabila cerita-cerita rakyat ini benar-benar dilupakan lalu hilang ditelan jaman.

Pembelajaran dasar pada anak tidak bisa diulang dua kali, sehingga para pihak pengajar dan orang tua harus ikut serta dalam mengembangkan daya pikir anak dan perlu memberi media dan instrumen yang menanamkan nilai moral pada anak (Setiady, 2019). Maka buku ilustrasi menjadi media yang penting. Buku ilustrasi dengan penggunaan ilustrasi menarik dan sesuai bisa menjadi alat untuk menarik perhatian anak – anak maupun orang tua juga pihak – pihak. Dipilihnya buku ilustrasi sebagai media perancangan cerita rakyat Pulau Kemaro karena dekat dengan masyarakat dalam memahami informasi yang sesuai dan mendetail serta sifat buku yang tahan lama sehingga buku akan bertahan dan tetap dibaca untuk berbagai kalangan. Buku cerita rakyat banyak dibuat untuk anak - anak, ilustrasi pada buku cerita rakyat dapat menarik anak untuk membaca cerita. Menurut. (Agustine et al., 2019) anak yang berusia 7 - 11 tahun memiliki rasa penasaran yang tinggi dan pola pikir yang masih dalam tahap perkembangan, buku ilustrasi dapat menjadi media

pembelajaran bagi anak - anak yang tepat sehingga anak menjadi anak yang memiliki moral baik dan perkembangan mental dan sosial yang baik.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mengenai bagaimana cara melestarikan sebuah cerita rakyat melalui desain karakter yang dibentuk kedalam sebuah buku cerita anak. Sebuah rumusan ditemukan untuk membuat sebuah desain karakter dengan media buku cerita anak untuk menceritakan kembali cerita rakyat Pulau Kemaro, untuk dibaca oleh anak-anak sekolah dasar dalam pengenalan kearifan lokal sebagai upaya pengenalan historis Palembang untuk anak-anak sekolah dasar melalui buku cerita anak.

2. LANDASAN TEORI

Perancang mengumpulkan data berdasarkan acuan teori sebagai informasi dasar penelitian. Teori-teori tersebut antara lain:

Teori Buku

Buku merupakan media informasi yang memiliki tujuan memberikan ilmu pengetahuan yang berharga. Buku berperan sebagai sumber informasi yang tidak bisa tergantikan, buku terus berkembang dan penggunaannya menjadi lebih kategoris.

Buku bisa diartikan sebagai media yang berasal dari buah pikiran yang disampaikan dengan bahasa yang mudah dimengerti, menarik dan diperjelas dengan gambar atau ilustrasi, dan disusun sedemikian rupa.

Teori Tipografi

Tipografi merupakan bentuk visual yang berperan penting dalam menyampaikan sebuah komunikasi melalui visual. Tipografi yang digunakan dalam perancangan memiliki kesatuan dengan ilustrasi menarik, dan memiliki visual yang mudah dimengerti oleh anak. Menurut (Rustan, 2011: 74) Suatu jenis huruf dikatakan legible apabila masing-

masing huruf atau karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain.

Teori Layout

Layout merupakan sebuah istilah menyusun, mengatur, dan mengkombinasikan unsur-unsur komunikasi visual. Teks, gambar, bidang, dan elemen desain merupakan unsur-unsur komunikasi visual, yang dapat memberikan kesan yang estetis, menarik, dan persuasif. Menurut Surianto Rustan dalam bukunya berjudul (Layout, Dasar & Penerapannya, 2009), Layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap bidang dalam suatu media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat.

Teori Ilustrasi

Menurut Muharrar, (2003:1) istilah ilustrasi berasal dari bahasa Inggris *illustration* yang mengambil bahasa latin "illustrate" yang berarti terang atau jelas. Ilustrasi merupakan visualisasi dua dimensi yang bertujuan menerangkan suatu cerita, tulisan, atau informasi tertentu

Teori Warna

Warna merupakan reaksi yang terbentuk dari gelombang cahaya yang diterima oleh retina mata. Warna ungu sampai dengan warna merah merupakan gelombang cahaya dengan rentang panjang gelombang 400 sampai dengan 700 nm yang dapat terlihat oleh mata manusia. Warna primer dapat dibagi menjadi dua, yaitu berdasarkan pigmen dan cahaya. Berdasarkan warna pigmen, maka warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru, sedangkan berdasarkan warna cahaya, maka warna primer terdiri dari warna merah, hijau, dan biru. Pencampuran warna berdasarkan pada warna pigmen dikenal dengan nama warna subtraktif dan diterapkan dalam mode warna CMYK, sedangkan pencampuran warna berdasarkan pada warna cahaya dikenal dengan nama warna aditif dan diterapkan

dalam mode warna RGB (Megatanapuung, 2019).

Teori Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang telah berkembang dikalangan masyarakat dan telah diceritakan secara turun-temurun secara lisan. Sejalan dengan (Kuswara & Sumayana, 2020)) yang mengatakan cerita rakyat merupakan karya sastra yang berasal dari rakyat dan diwariskan secara turun temurun yang disampaikan dengan bahasa lisan. (Kusmiatun, 2018) memberikan pemahaman bahwa cerita rakyat merupakan cerita lisan yang bertujuan menampilkan nilai-nilai pada masyarakat dan tidak dapat terpisahkan dari kehidupan masyarakat.

Teori Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut (Janitra et al., 2020) bahwa perkembangan aspek kognitif merupakan bagian dari psikologi. Kemampuan mengingat, menghafal, berpikir, bernalar, dan memecahkan masalah merupakan perkembangan kognitif yang perkembangan sangat komprehensif yang berpengaruh terhadap perkembangan mental dan emosional anak. Anak yang berusia 6 sampai 9 tahun memiliki penalaran yang masih terbatas sehingga dibutuhkan model atau representasi suatu objek yang diajarkan, sedangkan pada anak yang berusia 10 sampai 12 tahun sudah dapat memahami tiap hubungan dalam suatu variabel dan mampu berpikir secara kritis serta memecahkan masalah.

3. METODOLOGI

Perancang mengumpulkan data dengan Metode Desain oleh Eric Karjaluoto yaitu kualitatif dan kuantitatif dalam guna melengkapi informasi laporan. Metode ini terdiri atas *Discovery*, *Planning*, *Creative*, dan *Application*. Dalam metode desain ini terdapat tahap *Discovery* merupakan tahap awal untuk mendefinisikan permasalahan data-data yang sesuai

dengan perancangan desain karakter. Tahap *Planning* dilakukan perancangan ilustrasi. Tahap selanjutnya adalah *Creative* dilakukan pengembangan ilustrasi desain karakter, ekspresi karakter dan suasana latar cerita. Pada tahap *Application* yaitu tahap akhir mengimplementasikan desain karakter pada media berupa buku cerita dengan menggabungkan narasi cerita dan ilustrasi yang sudah dirancang .

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian metode desain yang telah dipaparkan pada metodologi maka masing-masing tahapan dapat dirinci lebih jelas sebagai berikut:

Discovery

a. Kuesioner

Metode ini merupakan bentuk pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebarkan pertanyaan-pertanyaan terkait kepada calon responden melalui Google Form. Tujuan dari kuesioner adalah untuk mendapatkan data yang valid mengenai pengetahuan masyarakat mengenai Cerita Rakyat Pulau Kemaro.

b. Wawancara

Metode ini merupakan bentuk pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menghubungi narasumber untuk mendapatkan data—data yang dibutuhkan untuk dapat merumuskan kata kunci yang sesuai terkait dengan cerita rakyat Pulau Kemaro.

c. Studi literatur

Metode ini merupakan bentuk pengumpulan data sekunder yang dilakukan dengan memahami dan mengkaji data-data ilmiah yang berhubungan dengan topik perancangan.

Planning

Setelah tahap *Discovery* berdasarkan data-data yang didapat pada

tahap sebelumnya, pada tahap ini dalam mengembangkan ilustrasi perlu adanya suatu panduan atau acuan visual (moodboard) yang berhubungan dengan perancangan baik dari segi karakter, suasana atau warna yang berkaitan. Berikut moodboard yang digunakan dan dikumpulkan dari berbagai sumber:



Gambar1.Moodboard acuan ilustrasi (sumber gambar: google image yang di-layout sedemikian rupa oleh penulis)

Creative

Berdasarkan moodboard(Gambar 1) di atas dapat disimpulkan konsep visual yang mendukung perancangan desain karakter adalah sebagai berikut:

- Urutan suasana pada buku cerita menggunakan latar dalam rangkaian cerita rakyat yaitu desain karakter dengan budaya Palembang dan Tiongkok yang akan divisualisasikan melalui baju yang dipakai karakter/tokoh pada cerita Pulau Kemaro.
- Urutan suasana pada buku cerita menggunakan latar dalam rangkaian cerita rakyat yaitu pertama, menggunakan latar sungai . Kedua, menggunakan latar istana kerajaan dan latar kapal yang berada di sungai .
- Penggunaan warna ceria yang disesuaikan dengan psikologi warna anak sekolah dasar yang tertarik dengan warna cerah dan ceria seperti warna merah, biru, kuning dan hijau.

Berikut pengembangan ilustrasi yang disesuaikan dengan konsep visual di atas:

- Ilustrasi desain karakter



Gambar2.Visualisasi tokoh (Dokumentasi Pribadi,2022)

- Seluruh badan



Gambar3.Ilustrasi latar tempat cerita (Dokumentasi Pribadi,2022)

- Ekspresi Wajah

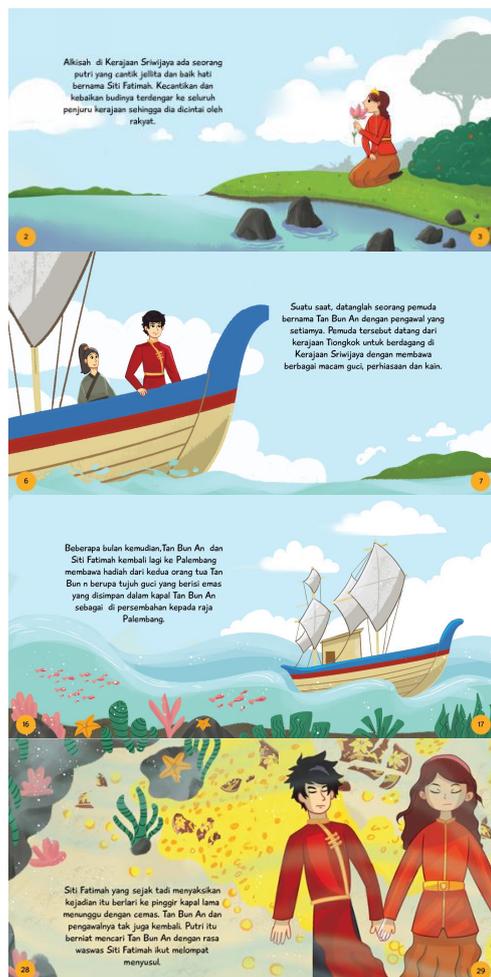




Gambar4.Macam ekspresi tokoh (Dokumentasi Pribadi,2022)

Application

Pada tahap Application, Penulis akan merumuskan prototyping. Beberapa ilustrasi yang telah di buat kemudian digabungkan dalam sebuah layout buku dan disusun berdasarkan narasi cerita legenda Pulau Kemaro. Berikut beberapa tampilan visualisasi hasil pembuatan ilustrasi pada cerita rakyat Legenda Pulau Kemaro:



Gambar 5.Komposisi narasidan ilustrasi (Dokumentasi Pribadi,2022)

5. KESIMPULAN

Cerita rakyat merupakan bagian yang penting dalam pembentukan pola pikir kreatif dan kritis pada anak sekolah dasar dalam menghadapi pandemi COVID-19. Dengan cerita rakyat kepada anak maka akan membantu anak mengetahui dan mendapatkan bahan bacaan yang menarik saat mengisi waktu pada saat pandemi COVID-19.

Cerita rakyat merupakan salah satu karya sastra yang diajarkan secara khusus yang dapat dijadikan sebagai media ajar dan membantu anak dalam untuk mengenali cerita rakyat daerah. Namun sangat disayangkan, pemparan cerita rakyat pada anak masih kurang

dipedulikan sehingga cerita rakyat Legenda Pulau kemaro kurang dikenal anak-anak dan masyarakat.

Detail ilustrasi pada karakter diberikan ciri khas masing-masing sesuai dengan karakter yang pada cerita rakyat legenda Pulau Kemaro sehingga mudah dikenali. Selain itu juga pada pendetail pada kostum atau baju yang dipakai oleh karakter agar lebih sesuai dengan budaya Palembang dan Tiongkok.

Hasil akhir dari Perancangan desain karakter cerita rakyat Pulau Kemaro di harapkan dapat menyadari cerita rakyat sebagai budaya bangsa Indonesia yang harus perkenalkan kearifan lokal Palembang kembali serta dilestarikan eksistensinya kepada masyarakat terutama anak sekolah dasar. Dengan Cerita-cerita rakyat yang dirawat dan di sebar luaskan kepada masyarakat, diharapkan cerita rakyat dari daerah berbeda dapat juga dilestarikan dan diperkenalkan kembali agar tetap ada sehingga tidak hilang dan dilupakan.

Cerita rakyat Legenda Pulau Kemaro adalah salah satu kebudayaan asli dari Indonesia, penulis mengambil cerita rakyat karena terdapat nilai-nilai dan ajaran yang masih berhubungan pada zaman sekarang dengan anak-anak serta masyarakat.,penulis berharap dapat berkontribusi pada literatur berupa buku cerita anak dan dapat berguna bagi anak sekolah dasar, terutama pada saat pandemi COVID-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, R. S. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Saintifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2 (1). 28-37.
- Barone, D. M. (2011). *Children's Literature in the Classroom: Engaging Lifelong* Readers. New York: The Guilford Press
- Janitra, F., S, A. A., & Kartaatmadja, H. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Mitigasi Gempa untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Rupaka*, 1(1), 1–10. <https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka/article/view/9165>
- Rustan, Surianto. (2011). *Huruf Font Tipografi*: Jakarta: Gramedia.
- Rustan, Surianto. (2009). *Layout, Dasar & Penerapannya*: Jakarta: Gramedia.
- Kusmiatun, A. (2018). Cerita Rakyat Indonesia Sebagai Materi Pembelajaran Bipa: Mengusung Masa Lalu Untuk Pembelajaran Bipa Masa Depan. *Diksi*, 26(1), 24–28
- Kuswara, K., & Sumayana, Y. (2020). Apresiasi Cerita Rakyat sebagai Upaya Memperkuat Karakter Siswa dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 317–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.678>
- Megatanapuang, J. D. (2019). Modul Teori Warna [PowerPoint slides]. Retrieved from <http://repository.upiyai.ac.id/3589/1/MODUL%20TEORI%20WARNA.pdf>.
- Muharrar, Syakir. (2003). "Seni Ilustrasi". Naskah Hand Out (tidak dipublikasikan). Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.