

CERITA RAKYAT LEGENDA RADEN AYU PUTRI MEDIA BUKU UNTUK ANAK-ANAK DESA TERUNG

Ahmad Irfani Hakim A.

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik
Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo, Indonesia
e-mail : ahmadirfani@student.umaha.ac.id

Diterima : 06 April 2021. Disetujui : 5 Mei 2021. Dipublikasikan : 26 Juni 2021



©2021 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ABSTRAK

Perancangan ini memiliki judul Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri. Tujuan merancang Buku Ilustrasi ini adalah untuk menambah pengetahuan dan menerapkan makna dari cerita rakyat dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang ada di daerah Terung adalah kurangnya pengetahuan anak-anak tentang cerita rakyat. Apalagi dengan zaman sekarang yang sudah modern dan berkembang pesatnya teknologi. Cerita-cerita dari luar negeri pun masuk ke Indonesia. Dalam hal ini dibutuhkan edukasi untuk anak-anak betapa penting dan makna kehidupan yang ada di dalam cerita rakyat tersebut. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu metode pengumpulan data dari observasi di tempat pemakaman Raden Ayu Putri, wawancara dengan juru Kunci makam Raden Ayu Putri yaitu pak Sahuri dan pak Sumaji lalu di sertai studi literatur tambahan untuk membantu dalam pembuatan buku ilustrasi. media yang digunakan adalah buku. Keunggulan dari media buku cerita rakyat ini adalah ilustrasi yang menarik untuk anak-anak dan dipilihnya media buku agar meminimalisir penggunaan gadget. Analisis yang dilakukan adalah analisis SWOT, *Strength* perancangan ini adalah mempunyai ciri khas sendiri dari segi visual. Jenis gambar yang menarik untuk anak-anak. *Weakness* dari perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri adalah biaya cetak yang dikeluarkan tidak sedikit, *Opportunity* dari perancangan Buku Ilustrasi ini adalah di daerah terung wetan tidak adanya buku Ilustrasi Cerita Rakyat khususnya untuk anak-anak, *Threat* dari perancangan ini adalah kecanduan smartphone yang berlebihan dan pengaruh-pengaruh cerita hero, kartun lainnya dari luar negeri. Hasil dari desain ini adalah mendidik anak-anak untuk dapat mengetahui dan peduli dengan budaya yang ada di sekitar dan di Indonesia.

Kata Kunci : cerita rakyat, buku ilustrasi anak-anak, cerita gambar, edukasi anak, dongeng.

ABSTRACT

This paper has the title Illustrated Book Design for the Legend of Raden Ayu Putri. The purpose of designing this Illustration Book is to increase knowledge and apply the meaning of folklore in everyday life. The problem in the Terung area is the lack of knowledge of children about folklore. Especially with today's modern era and rapidly developing technology. Stories from abroad also entered Indonesia. In this case, education is needed for children about the importance and meaning of life in the folklore. The method used is a qualitative method, namely the method of collecting data from observations at the burial place of Raden Ayu Putri, interviews with the caretakers of Raden Ayu Putri's tomb, namely Mr. Sahuri and Mr. Sumaji and then accompanied by additional literature studies to assist in making illustration books. The medium used is books. The advantages of this folklore book media are attractive illustrations for children and the choice of book media to minimize the use of gadgets. The analysis carried out is a SWOT analysis, the strength of this design is to have its own characteristics in terms of visuals. Interesting types of pictures for children. The weakness of the design of the Raden Ayu Putri Legend Folklore Illustrated Book is that the printing costs incurred are not small, the Opportunity of the design of this Illustrated Book is that in the Terung Wetan area there is no Folklore Illustrated Book especially for children, the Threat of this design is smartphone addiction. exaggeration and influences of hero stories, other cartoons from abroad. The result of this design is to educate children to be able to know and care about the culture around and in Indonesia..

Keywords: *folklore, children's illustration book, picture story, child education, fairy tale*

PENDAHULUAN

Cerita rakyat di Indonesia sangat banyak dan beraneka ragam dan Banyak pula yang bisa diambil

hikmahnya. Cerita rakyat sudah menjadi warisan turun-temurun dengan cerita yang menarik. Tetapi seiring perkembangan zaman cerita rakyat sudah mulai di lupakan. Cerita – cerita dari luar negeri menjadi populer

seperti Spiderman, Avengers, Putri Salju, dan lain sebagainya.

Cerita rakyat di Indonesia khususnya di Jawa Timur sangat beragam seperti, Cindelaras, Raden Inu Kertapati, Asal usul Sura dan Baya dan lain-lain. Perancang mengangkat cerita rakyat dari Terung, Krian Sidoarjo yaitu Legenda Raden Ayu Putri. Banyaknya keanekaragaman budaya di Indonesia yang memiliki nilai-nilai filosofis bagi kehidupan selama bertahun-tahun telah mengalami kegoncangan, diakibatkan oleh masuknya kebudayaan asing yang mendominasi kebudayaan lokal Sachari, (2007:6). mendongeng salah satu cara menyampaikan cerita rakyat kepada anak-anak agar memberikan pengetahuan budaya di Indonesia yang sangat beragam.

Mendongeng adalah menyampaikan peristiwa dalam kata-kata, dan gambar, seringkali dengan improvisasi atau hiasan. Cerita atau narasi telah bersama dalam setiap kebudayaan sebagai sarana hiburan, pendidikan, pelestarian budaya, dan menanamkan nilai-nilai moral. Menurut Nendari Elmaiya (2014). Cerita rakyat adalah sebuah cerita yang dilahirkan oleh masyarakat dan dimiliki oleh suatu wilayah tertentu sebagai bagian dari kebudayaan yang diwariskan oleh masyarakat secara kolektif dan turun-temurun dari waktu ke waktu dalam bentuk lisan atau tuturan, menurut Setyarokhim (2015).

Di Jawa Timur terdapat banyak sekali Cerita Rakyat seperti Cindelaras, Ande-Ande Lumut, Keong Mas dan lain-lain. Tiap daerah mempunyai Cerita Rakyat yang mempunyai ciri khas masing-masing. Cerita Rakyat penting karena ada banyak makna dan hikmah untuk di terapkan di kehidupan sehari-hari. Ada suatu cerita rakyat di desa Terung Wetan kecamatan Krian, Sidoarjo yang menarik untuk di angkat menjadi tema dalam penciptaan karya. Pada artikel dengan judul Kosmologi sebagai Pijakan Kreasi dalam Berkarya Seni mengungkapkan bahwa Tema tradisi merupakan salah satu ide yang dipilih para seniman, dalam rangka merawat kebudayaan (Ernawati, 2019). Langkah yang diambil dalam menggali informasi dilakukan dengan observasi dan wawancara awal. Setelah hasil dari observasi dan wawancara dengan bapak Sumaji sang juru kunci tempat pemakaman Raden Ayu Putri dan bapak Sahuri juru kunci dari peninggalan Raden Ayu Putri ,pak Sumaji berkata Cerita Rakyat ini memang sudah di ceritakan lewat mulut ke mulut tidak adanya media yang menarik untuk anak-anak. lalu bertanya ke beberapa anak sekitar tentang asal – usul Cerita Rakyat Raden Ayu Putri hasilnya hampir tidak ada yang tahu.

Cerita rakyat biasanya diceritakan orang tua pada anak-anak sebagai pengantar tidur. banyak manfaat yang terdapat di cerita rakyat, meningkatkan imajinasi anak, memperkuat ikatan antara orang tua dan anak, perkembangan terhadap emosi dan sosial anak,meningkatkan minat baca anak.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas anak-anak sekitar yang sudah tidak tahu adanya cerita rakyat dari legenda Raden Ayu Putri tersebut dikarenakan perubahan zaman yang begitu cepat dan faktor cerita-cerita dari luar negeri yang lebih dominan di sukai anak-anak. belum adanya media yang mendukung untuk mengenalkan anak-anak tentang cerita rakyat. Tetapi karena perancang targetnya anak-anak ada perubahan dalam cerita di karenakan cerita yang asli tidak cocok dan difokuskan hikmah yang bisa di ambil dalam cerita legenda Raden Ayu Putri.

Terdapat banyak media yang bisa digunakan seperti contoh Fotografi, Video , Web , buku dan lain-lain. Menurut Suta (2017) bahwa orang tua dalam pendapatan 4.000.000-5.999.000 menganggarkan dananya untuk membelikan buku cerita rakyat dengan harga buku rata-rata 50.000 – 99.900. orang tua lebih masih memilih media buku daripada yang lainnya untuk anak-anak.

Dilihat dari identifikasi di atas perancang ingin mengangkat kebudayaan sekitar lewat cerita rakyat untuk anak-anak. Memberikan pengetahuan dan makna yang terkandung dalam Cerita rakyat agar bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Media yang digunakan adalah buku. Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri adalah judul dari perancangan ini.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Perancangan

Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif. Menurut dalam buku Dasar-dasar Penelitian Kualitatif Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015: 27), penelitian kualitatif merupakan jenis sebagai metode penelitian yang di gunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan. Terdapat dua macam data yaitu data primer dan sekunder.

a. Data primer

Sumber data diperoleh tidak melalui media perantara melainkan langsung dari narasumber menurut buku Dasar Metodologi Penelitian Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). Data primer biasanya berupa opini subjek atau orang baik individu atau kelompok, jika sudah mendapatkan data primer selanjutnya adalah melakukan Pengumpulan Data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi.

a.) Observasi

Observasi adalah pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian suatu objek dengan penggunaan seluruh alat indera. dalam hal ini observasi bisa dilakukan dengan secara langsung ke lapangan agar mendapat gambaran tentang kondisi objek penelitian menurut buku Dasar Metodologi Penelitian Siyoto, S.,

& Sodik, M. A. (2015). dalam hal ini observasi di tempat pemakaman Raden Ayu Putri dan sekitarnya.

b.) Wawancara

Wawancara merupakan suatu bentuk dialog yang dilakukan oleh peneliti agar memperoleh informasi dari narasumber menurut buku Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015:80). wawancara yang dilakukan dengan semi terstruktur, yaitu dilakukan dengan sesuai pedoman tetapi tidak sesuai wawancara yang terstruktur. Adapun narasumber yang diwawancarai yaitu juru kunci pemakaman Raden Ayu Putri pak Sahuri dan pak Sumaji dan warga sekitar daerah Terung, Krian, Sidoarjo.

c.) Dokumentasi

Dokumentasi adalah pencarian data mengenai hal-hal transkrip, catatan, foto, yang berupa bersifat benda bisa di dokumentasikan menurut buku Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015:78). Dalam hal ini perancang melakukan dokumentasi foto di tempat bagaimana kondisi di pemakaman Raden Ayu Putri.

b. Data sekunder

Merupakan sumber daya yang di peroleh dari perantara media lain atau tidak langsung dari narasumber dalam buku Dasar Metodologi Penelitian Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). sumber data sekunder didapatkan berbagai media seperti bukti, yang tersusun menjadi laporan ataupun buku. dalam hal ini perancangan data sekunder didapatkan dari studi literatur yaitu ebook, jurnal, buku dan sumber internet. Buku tentang Ilustrasi untuk anak-anak, jurnal perancangan Buku ilustrasi cerita rakyat terdahulu meliputi ilustrasi yang disukai anak-anak, bagaimana penentuan warna, font dan lain sebagainya dan internet untuk mencari referensi *style* ilustrasi.

2. Alat dan Instrumen

Instrumen merupakan alat bantu yang di perlukan untuk pengumpulan data yang di perlukan menurut buku Dasar Metodologi Penelitian Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015:78). dalam pengumpulan data menggunakan buku kecil untuk mencatat wawancara narasumber, Sedangkan pengumpulan data visual drawing pen kamera mirrorless untuk dokumentasi di tempat pemakaman Raden Ayu Putri, buku gambar untuk sketsa ilustrasi agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Proses pembuatan dari buku ilustrasi ini adalah memakai software digital yaitu photoshop awal mula dari sketsa pembuatan karakter, latar tempat, layout untuk buku ilustrasi, pewarnaan sampai hasil finish karya yang sudah jadi, sementara hardware yang digunakan adalah pc untuk membantu proses pengerjaan perancangan.

3. Analisis Data

Analisis dan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan SWOT yaitu Strength, Weakness, Opportunity, Threat. Dalam hal ini Kekuatan dan Peluang dimaksimalkan, sementara itu meminimalisir Kekurangan dan Ancaman.

- a. Kekuatan (Strength) dari perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri adalah mempunyai ciri khas sendiri dari segi visual. Jenis gambar yang menarik untuk anak-anak, selain itu juga cerita ini masih bentuk media buku ilustrasi.
- b. Kelemahan (Weakness) dari perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri adalah biaya cetak yang harus dikeluarkan tidak sedikit.
- c. Peluang (Opportunity) dari perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri adalah di daerah terung wetan tidak adanya buku Ilustrasi Cerita Rakyat khususnya untuk anak-anak.
- d. dAncaman (Treath) dari perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri adalah kecanduan smartphone yang berlebihan dan pengaruh-pengaruh cerita hero, kartun lainnya dari luar negeri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan buku ilustrasi tidak hanya sekedar menggambar tetapi ada proses yang panjang. Untuk mendapatkan yang diinginkan ada tahap-tahap tertentu. Menurut Ernawati (2020:107) Visualisasi pada karya bersifat kompleks dan begitu dekat yang melibatkan kreativitas, imajinasi, mimpi bahkan candaan serta ketakutan yang dimaknai dari kehidupan sehari-hari.

Dari pencarian data yang di butuhkan sampai menjadi buku ilustrasi yang sudah siap cetak. Dalam hal ini perancang membuat untuk ilustrasi anak-anak otomatis pembuatan desain yang disukai anak-anak selain itu perancang ingin mengenalkan budaya sekitar di kemas sedemikian rupa untuk di sukai anak-anak agar bisa melestarikan budaya yang sudah turun-temurun dari leluhur.

a. Ide dan Tema Cerita

Dalam perancangan buku ilustrasi ini banyak hal-hal yang memacu ide-ide pembuatan cerita, dari terkaitnya tentang fenomena, lingkungan, komunitas, dan perbedaan versi cerita yang ada di kota sidoarjo khususnya di desa Terung. dengan melihat kondisi Kota Sidoarjo sekarang sudah banyak perubahan, penduduk semakin bertambah dan padat. dengan keadaan seperti ini Kota Sidoarjo semakin banyak keanekaragaman budaya dan sosial dan masih banyak lagi.

Fenomena. fenomena yang terjadi sekarang teknologi semakin berkembang dengan pesatnya. semua dengan kemudahan yang ada bisa didapatkan sekarang tetapi di balik kelebihan teknologi yang ada pasti ada kekurangan tergantung pengguna teknologi. fenomena yang terjadi pada anak-anak di sidoarjo khususnya di Terung jaman sekarang sudah bisa merasakan kecepatan dan kemudahan teknologi seperti halnya internet. anak-anak kecil sudah bisa

menggunakan teknologi tersebut tetapi kalau tidak ada pengawasan dari orangtua berakibat efek buruk yang terjadi.

Bagian kedua, lingkungan. lingkungan di daerah sekitar Terung yang banyak warkop biasa untuk tempat nongkrongnya anak muda dan bapak-bapak. terkadang orang tua pun sulit mengawasi anak-anaknya di karenakan kedua orang tuanya bekerja dan faktor lainnya. akhirnya anak-anak kecil terkadang ikut-ikutan ke warkop karena adanya wifi untuk bermain game.

Bagian ketiga, Komunitas. sedikitnya komunitas yang ada di daerah Terung mempengaruhi efek lingkungan yang positif, komunitas yang fokus kepedulian terhadap anak masih minim karena tidak ada wadah untuk melakukan hal positif yang cangkupan lebih luas.

Bagian keempat, versi cerita rakyat legenda Raden Ayu Putri ini ada dua versi yang pertama versi sumber dari juru kunci makam Raden Ayu Putri yaitu kematian sang putri di penggal oleh ayahnya sendiri di karenakan sang putri hamil melanggar perkataan sang pemuda misterius yang meminjamkan pangot untuk memotong bunga. tetapi sang raja tidak percaya dengan perkataan anaknya sendiri. sang putri pun memberikan pesan kepada ayahnya bahwa kalau setelah meninggal di penggal darahnya berwarna putih berarti sang putri berkata jujur apabila sebaliknya berwarna hitam berarti sang putri bohong. versi kedua sang putri hamil di karenakan ada kiriman santet dari musuhnya raja tetapi dengan kejadian tidak terduga santetnya berpindah ke anaknya.

Dengan adanya hal-hal tersebut dalam pembuatan buku ilustrasi ini dikhususkan ke anak-anak yang berteman cerita rakyat sekitar, maka selanjutnya yaitu menyusun cerita dan mengkombinasikan dari ide-ide cerita tersebut, meskipun cerita tersebut hanyalah bersifat fiksi setidaknya hal-hal diatas adalah pemicu munculnya ide pembuatan perancangan buku ilustrasi ini. dikarenakan ceritanya kurang pantas untuk di ceritakan ke anak-anak oleh karena itu, inisiatif perancang ingin mengembangkan ceritanya tidak merubah makna dari cerita tersebut.

Judul Buku Ilustrasi dalam Perancangan ini adalah Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri.

b. Tinjauan dari Aspek Filosofis

Aspek filosofis dari cerita rakyat meskipun hanya fiksi, filosofis yang di dapatkan bisa bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, terdapat berbagai contoh di dalam cerita rakyat yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari seperti cerita rakyat yang terkenal di Jawa Timur salah satunya adalah timun mas, di dalam cerita timun mas bisa di ambil hikmahnya yaitu bagaimana cara kita bisa bersyukur terhadap maha kuasa yang sudah memberikan kenikmatan hidup, dan asal ada usaha, doa pasti di kabulkan sama tuhan.

Perancang mengambil salah satu cerita rakyat dari Terung di karenakan belum adanya pembuatan buku ilustrasi anak-anak.

c. Tinjauan dari Eksternal

Tinjauan Eksternal mirisnya anak-anak kecil jaman sekarang yang sudah tidak bisa memanfaatkan teknologi banyak yang di salahgunakan untuk hal-hal yang negatif. Ada banyak faktor yang mempengaruhi seperti lingkungan sekitar, kurangnya pengawasan orang tua, kurangnya kasih sayang orang tua, dan masih banyak lagi

Di harapkan adanya buku ilustrasi ini bisa menjadi bahan untuk edukasi dan pembelajaran untuk anak-anak sejak usia dini. Dan bermanfaat bagi rakyat sekitar khususnya di daerah desa Terung itu sendiri.

d. Tinjauan Fungsi peranan buku Ilustrasi

Tinjauan Fungsi dari buku ilustrasi ini adalah mengenalkan budaya sekitar khususnya di daerah desa Terung agar anak-anak menghargai dan cinta sama budaya sekitar dan melestarikan budayanya sendiri.

2. Konsep Desain

A. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif yang ingin dicapai adalah perancangan cerita bergambar tentang cerita rakyat di daerah sekitar, khususnya Legenda Raden Ayu Putri untuk memberikan pengetahuan dan mengangkat kembali cerita rakyat kepada anak-anak di kemas dengan sedemikian rupa menarik dan mudah di pahami oleh anak-anak sebagai sarana edukasi, pengenalan budaya sekitar dan belajar tanpa menghilangkan unsur dari daerah Jawa Timur.

2. Strategi Kreatif

a) Target Audiens

- Usia : 3-5 tahun
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Tingkat pendidikan : Taman Kanak-kanak
- Tingkat ekonomi : menengah ke bawah
- Agama : dari semua agama
- Dusun : Terung Wetan
- Desa : Terung
- Kecamatan : Krian
- Kabupaten : Sidoarjo
- Geografis :
- Secara geografis Terung Wetan berada di dekat perbatasan kecamatan Sukodono, dan jarak dari Krian kota sekitar 15 KM.
- Psikografis Secara psikografis, sasaran dari perancangan buku ilustrasi ini adalah anak-anak yang mempunyai penasaran yang tinggi dan mencoba hak-hak baru, memiliki rasa sosial dan sejarah yang ada di daerah sekitarnya.

- Behavioural Sasaran dari perancangan buku interaktif ini adalah anak yang suka mencoba hal-hal baru dan gemar membaca.

b) Format dan ukuran buku

Ukuran 21 cm x 21 cm yang berisikan 18 halaman

c) Isi dan Tema

Isi dari buku ilustrasi ini adalah cerita rakyat sekitar yang bertemakan kejujuran yang di pegang teguh dan meskipun taruhannya dan tulusnya sayangnya anak kepada orang tua

d) Jenis Buku

Jenis buku yang digunakan adalah buku jenis ilustrasi, buku yang mendominasi gambarnya daripada tulisan di karenakan targetnya anak-anak sangat cocok untuk digunakan.

e) Gaya Penulisan

Gaya penulisan yang digunakan adalah gaya penulisan untuk anak. Perancang menargetkan gaya penulisan untuk anak-anak umur 3-5 tahun. Menurut buku Setiautami D. (2011:311-317) yang berjudul Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak ada 4 aspek yang mempengaruhi yaitu keterbacaan ketika memilih font untuk anak-anak harus bentuk yang sederhana dan tidak tajam, teks mudah di baca dalam hal ini anak-anak mudah membaca dari kiri ke kanan dan font yang berukuran 14pt-16pt .

f) Gaya Visual

Gaya visual merupakan penggambaran dari sang pencipta karakter/ desainer untuk menuangkan imajinasinya yang sangat dipengaruhi oleh style dan kreativitasnya sendiri. Gaya visual menggunakan gaya kartun dan di kombinasikan menurut I.P. A., & Putraka, A.N.A.(2017), perancangan ini menggunakan dengan kombinasi painting dalam pembuatan karakter, di karenakan dominasi anak-anak suka dengan kartun maka dari itu perancang membuatnya.

g) Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi menggunakan teknik digital painting

h) Teknik Cetak

Teknik cetak menggunakan print lalu di soft cover agar menarik

B. Program Kreatif

1. Judul Buku

Judul yang digunakan oleh perancang adalah Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri.

2. Sinopsis

Dahulu ada seorang putri bernama Raden Ayu Putri Raden Husen Sang putri yang saat itu masih berusia muda tetap menjalankan kesukaannya berjualan bunga potong yang ada di pasar. Tak disangka-sangka suatu ketika datanglah seorang pemuda tampan yang hendak membeli bunga. Sang putri lupa membawa pisau untuk memotong bunga dagangannya. Lalu dipinjamlah “pangot” (pisau kecil) itu dari pemuda tadi. Sang pemuda berpesan agar pangot itu jangan dipangku. Namun manusia tak pernah luput dari apa yang dinamakan lupa. Itu yang menimpa sang putri. Setelah aktif memotong-motong bunga dagangannya, secara tak sengaja dipangkulah pangot itu. Aneh bin ajaib tiba-tiba pangot menghilang bersamaan dengan raibnya sang pemuda tampan tadi. Selang beberapa lama ada kejadian aneh menimpa diri sang putri. Perutnya membuncit dan semakin lama semakin besar. Sepulang dari Kadipaten Blambangan Raden Husen mengetahui perih yang menimpa putri kesayangannya ini. Raden Husen mengira kalau sang putri telah berbuat aib hingga menyebabkan ia hamil. Sementara Raden Ayu berusaha meyakinkan ayahandanya bahwa semua ini terjadi tanpa ia mengerti penyebabnya. Ia menceritakan perih pertemuannya dengan pemuda tampan sampai pada akhirnya bersedia meminjamkan “pangot” untuk memotong bunga-bunga dagangannya. Sang putri juga tak pernah berhubungan dengan lelaki manapun. Ia masih suci dan perawan. Raden Husen tetap saja murka. Tak mau mendengarkan kata-kata putrinya. Beliau merasa malu melihat perut buncit anaknya. Untuk mengatasi rasa malunya beliau menghukum putri kesayangannya sendiri. Dengan memberi minuman racun kepada Raden Ayu Putri. Sebelum itu sang putri mengemukakan kata-kata terakhirnya kepada ayahandanya. Bila nanti ia mati setelah minum racun tersebut maka ia telah berbohong, sebaliknya kalau Raden.

3. Deskripsi Tokoh Utama dan Pendukung

Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri di desa Terung, Krian, Sidoarjo di cerita terdapat beberapa karakter yang berperan ada 3 yaitu Raden Ayu Putri sebagai pemeran utama Raden Husen dan pemuda sebagai pemeran pendukung.

Berikut tokoh-tokoh yang berperan di buku ilustrasi ini :

a) Raden Ayu Putri

di dalam buku ilustrasi ini Raden Ayu Putri dikenal masyarakat seorang yang ceria, ramah, sopan santun terhadap orang yang lebih tua. Sang putri pun suka berjualan bunga di pasar, meskipun dari orang yang terpendang ia tidak pernah malu berjualan di pasar

b) Kadipaten Terung (Raden Husen)

Di dalam buku ilustrasi ini Raden Husen adalah Raja Kadipaten Terung dimana kerajaan ini masih ada

keterkaitannya dengan kerajaan majapahit. Raden Husen seseorang yang gagah berani mencintai rakyatnya dan tegas. Selalu menegakkan keadilan membela yang benar.

c) Pemuda

Di dalam buku ilustrasi ini sang pemuda adalah sosok yang masih misterius tidak ada yang tahu asal usulnya dari mana. Sang pemuda ini lah yang memberikan pangot kepada sang putri di karenakan sang putri tidak membawa pangot (pisau kecil untuk memotong bunga).

4. Gaya Layout



Gambar 1. Gaya layout

Gaya layout yang digunakan oleh perancang adalah layout framing. Menggunakan layout framing pembaca bisa langsung fokus ke visual dan terlihat menarik. Bentuk dari ornamen terinspirasi dari bentuknya batik sekardangan dari kota Sidoarjo yaitu batik Mahkota.

5. Tone Warna

R : 198 C : 23%	R : 142 C : 44%	R : 95 C : 23%
G : 165 M : 35%	G : 176 M : 21%	G : 131M : 35%
B : 150 Y : 38%	B : 204 Y : 10%	B : 70 Y : 70%
K : 0 %	K : 0 %	K : 13%



Gambar 2. Tone warna

Tone warna yang digunakan berasal dari sekitar tempat pemakaman Raden Ayu Putri.

6. Tipografi

Tipografi yang di gunakan ada 2 macam yaitu :

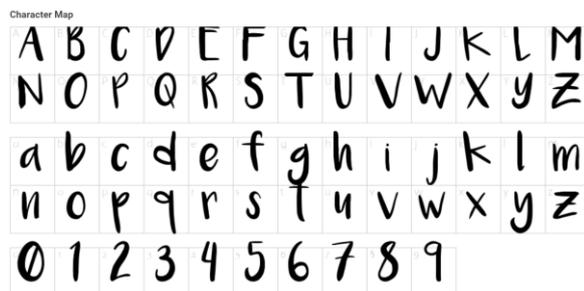
- a. Nama tipografi : Font Eua, digunakan untuk penjelasan dari buku ilustrasi



Gambar 3. Font Eau

Tipografi ini sangat cocok untuk memudahkan anak – anak untuk membaca bentuknya yang tidak rumit.

- b. Nama Tipografi : Font Luna, digunakan untuk cover buku ilustrasi.



Gambar 4. Font Luna

Tipografi ini cocok untuk anak-anak bentuknya yang berjenis tulisan tangan dan menarik perhatian anak-anak.

C. Proses Desain

1. Studi Visual Unsur Properti

Studi Visual Unsur Properti dalam perancangan buku ilustrasi ini ada unsur properti yang di butuhkan untuk berjalannya suatu cerita maka dari itu ada beberapa properti dalam buku ilustrasi ini yaitu :

- a.) Pangot



Gambar 5. Desain pangot

Pangot adalah pisau kecil biasa untuk di pakai memotong bunga. Pada desain pangot ini perancang padukan dengan corak Majapahit.

b.) bunga

Perancang membuat bunga sedimikan rupa agar menarik dengan kombinasi warna pas. Alasan perancang menggunakan bunga Aubrieta, Calendula dan Krisan karena warnanya yang menarik sehingga anak-anak pun tertarik melihat warna-warna yan cerah.



Gambar 6. Bunga aubrieta, calendula dan krisan

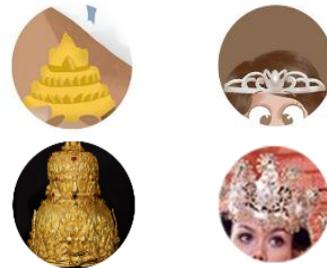
c.) Tempat bunga



Gambar 7. Desain keranjang

Keranjang terinspirasi pada keranjang zaman dahulu yang masih memakai bahan rotan.

d.) Mahkota raja dan sang putri



Gambar 8. Desain mahkota

alasan perancang menggunakan desain yang ada diatas adalah kerajaan Kadipaten Terung masih bawahan dari kerajaan Majapahit.

e.) Kendi minuman



Gambar 9. Desain kendi minuman

Kendi minuman berasal dari bentuknya yang sama tetapi yang membedakan dengan kendi yang lainnya adalah adanya lapisan emas di gagang kendi.

2. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

Studi Visual Karakter Toko Utama dan Pendukung dalam hal ini didalam buku ilustrasi menceritakan pameran utamanya adalah Raden Ayu Putri Pemeran Pendukungnya yaitu Raden Husen dan Sang Pemuda Misterius.

a) Raden Ayu Putri

Raden Ayu putri dapat di ilustrasikan seseorang putri yang cantik namun sederhana, tidak memakai perhiasan berlebihan, seorang penjual bunga sangat ramah. rambut lurus panjang berwarna kecoklatan, kulit putih, mempunyai mata yang indah.



Gambar 10. Desain karakter Raden Ayu Putri
Tinggi Badan : 156 cm
Hobi : menanam bunga
Sifat : Ramah, Ceria, Santun

b) Raden Husen

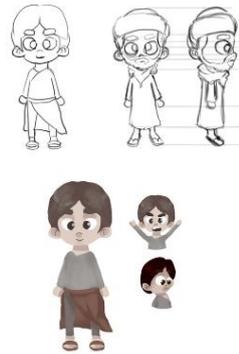
Raden Husen adalah sosok pemimpin yang di cintai rakyatnya orang yang sangat tegas dan berwibawa, dengan menggunakan mahkota yang sangat megah, mempunyai kumis tebal, dibalik tampang yang garang ia mempunyai hati yang tulus dan sanga menyayangi rakyat dan anaknya yaitu Raden Ayu Putri.



Gambar 11. Desain karakter Raden husen
Tinggi Badan : 170 cm
Hobi : Membaca
Sifat : Tegas, gagah dan pemberani

c) Pemuda Misterius

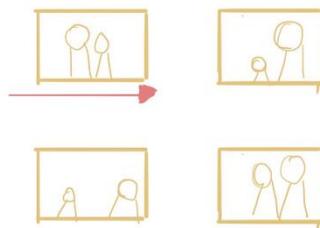
Pemuda ini tidak di ketahui identitasnya, berkulit putih rambut cokelat, tiba-tiba mendatangi sang putri memberikan pangot karena pangotnya ketinggalan.



Gambar 2. Desain karakter pemuda
Tinggi Badan : 165cm
Hobi : Tidak di ketahui
Sifat : Baik, suka menolong

3. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon

Perancang membuat buku ilustrasi menggunakan panel baris yaitu cara bacanya dari kiri ke kanan.



Gambar 3. Panel

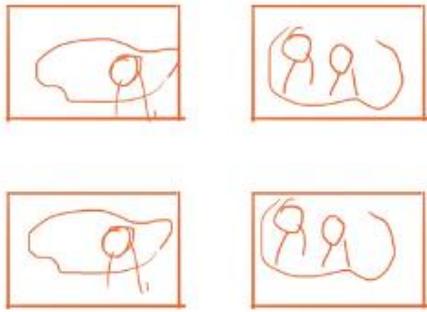
4. Studi Visual Arsitektur/bangunan



Gambar 4. Visual arsitektur

untuk bangunan perancang membuat desain seperti kerajaan majapahit dikarenakan belum adanya bentuk candi yang jelas di kerajaan kadipaten Terung, di buatlah bangunan seperti halnya khas bangunan khas majapahit dimana setiap adegan latar tempat pasti ada bangunan khas candi dari majapahit.

5. Layout



Gambar 15. Visual layout

Perancang menggunakan Layout teknik framing, Framing merupakan metode penyajian realitas di mana kebenaran tentang suatu kejadian tidak diingkari secara total, melainkan dibelokkan secara halus, dengan memberikan penonjolan pada aspek tertentu Sudibyo. Agus. (2001)

6. Sampul Depan Belakang



Gambar 16. Sampul depan



Gambar 17. Sampul belakang

7. Effect

Effect dilakukan karena bisa memperbaiki pencahayaan, dan menentukan warna suasana yang diinginkan. Karena Raden Ayu Putri berlatar kan kerajaan pada zaman dahulu warna yang di butuhkan agak kecoklatan dan memakai warna yang tua.



Gambar 18. Sesudah efek

Akan terlihat bedanya apabila sudah di kasih effect tertentu akan menghasilkan apa yang kita butuhkan. Effect sangatlah penting apabila ada suatu kebutuhan untuk mempengaruhi suasana.



Gambar 19. Sebelum efek

Final Desain

a. Media Utama

Media Utama dari perancang adalah buku Cerita Ilustrasi



Gambar 20. Media utama
Media / Bahan : Cover (Artpaper), isi (Hvs)
Ukuran kertas : 21 cm x 21 cm per lembar
Gramature kertas : 180 gr, 100 gr

b. Media Pendukung

ada beberapa macam media pendukung :

1) Totebag

Media / Bahan : Totebag Kanvas



Gambar 21. Desain totebag
Ukuran : 30 cm x 35 cm
Ilustrasi : Raden Ayu Putri

2) Kaos



Gambar 22. Desain kaos
Media / Bahan : Cotton combed 30s
Ukuran kaos : M (anak-anak)
Ilustrasi : Raden Husen

3) Mug



Gambar 23. Desain Mug
Media / Bahan : Keramik
Ukuran : Sedang
Ilustrasi : Raden Husen

4) Pembatas Buku



Gambar 22. Desain pembatas buku
Media / Bahan : Art Paper
Ukuran : 13cm x 5 cm
Ilustrasi: Raden Ayu Putri Memegang Bunga

PENUTUP

Dalam Perancangan Buku ilustrasi Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri penulis melihat permasalahan yang ada di sekitar daerah Terung, anak-anak banyak yang tidak tahu tentang cerita rakyat Raden Ayu Putri. target untuk anak-anak karena perancang ingin cerita rakyat dikenal sejak dini apalagi di zaman sekarang teknologi berkembang pesat ada lingkungan daerah sekitar Terung banyaknya warung kopi dan kurangnya pengawasan orang tua. komunitas yang masih sedikit tentang kepedulian anak di daerah sekitar hal ini penting untuk menciptakan kegiatan positif. lalu cerita rakyat yang aslinya di rubah versi untuk anak-anak di karenakan cerita yang asli kurang cocok, tetapi tidak membuang makna di versi cerita aslinya Raden Ayu Putri.

Buku ilustrasi cerita rakyat legenda Raden Ayu Putri ini diharapkan akan membantu masyarakat sekitar tentang pentingnya melestarikan budaya sekitar lewat melalui cerita rakyat, meskipun belum tahu di pastikannya cerita itu benar-benar ada apa fiksi kita bisa mengambil hikmah dari cerita tersebut. Perancang membuat media buku ilustrasi agar menarik perhatian khususnya anak-anak sekitar agar bisa melestarikan dan mencintai budayanya. ketika budaya kita lestarian jati diri kita sebagai bangsa indonesia makin kuat dan tidak termakan oleh zaman.

Dikemas sedemikian rupa mencari visual sesuai kebutuhan masyarakat sekitar dalam beberapa proses seperti mengembangkan cerita, desain karakter, warna dan lain sebagainya ini akan memudahkan penyampain pesan perancang untuk masyarakat sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati, E. (2019). Kosmologi sebagai Pijakan Kreasi dalam Berkarya Seni (Cosmology as the Foundation of Creation in Artwork). *INVENSI (Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni)*, 4(2), 113–129.
- Elmaiya, N. (2014). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Kedatangan Cheng Ho ke Semarang*.
- Ernawati, E. (2019). Kosmologi sebagai Pijakan Kreasi dalam Berkarya Seni (Cosmology as the Foundation of Creation in Artwork). *INVENSI (Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni)*, 4(2), 113–129.
- Fitriani, W. (2019). *Dongeng dapat membentuk karakter anak menuju budi pekerti yang luhur. 1*, 178–183.
- Firdaus, M. F., Melga, B., & Aditya, D. K. (2016). Perancangan Buku Visual Sejarah Dan Filosofi Topeng Cirebon. *eProceedings of Art & Design*.
- Faizah, U. (2009). Keefektifan cerita bergambar untuk pendidikan nilai dan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*.
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. *Segara Widya*, 5(November), 25–31.
<https://doi.org/10.1097/SLA.0000000000001442>
- Made Rama Bhawana Suta. (2017). *Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Cerita Rakyat Bali Cupak Gerantang Sebagai Media Edukasi Etika Bali*.
- Porter, J., Hulbert-Williams, L., Chadwick, D., Vicary, S., Young, A., Hicks, S., Hamill, R., Carson, S., Dorahy, M., Meddick, L., Bampouras, T. M., Miller, P. K., Knudson, B., Coyle, A., Beestin, L., Hugh-Jones, S., Gough, B., Alase, A., Semlyen, J., ... Barker, C. (2014). KEDUDUKAN DAERAH TERUNG (KRIAN-SIDOARJO) PADA MASA MENJELANG AKHIR MAJAPAHIT (1478-1526) Nur. *Disability and Rehabilitation*, 20(1), 87–108.
<https://doi.org/10.1080/14768320500230185>
- Sachari, A. (2005). *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya*. 3–6.
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3011>
- Setyarokhim, O. (2015). *Rekonstruksi Cerita Rakyat Jaka Umbaran*.
- Soedarso, N. (2014). Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2)(9), 561–570.
- Telkom, U. (2016). *Perancangan Ensiklopedia Teknik Ilustrasi Dan Ilustrator Kota Bandung*. 3(3), 640–655.