

## PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “CERITA RAKYAT SUNGAI CISADANE”

**Erizza Aditama<sup>1</sup>**

Email : erizza13@gmail.com No. Telp : 089622604992

**Rocky Prasetyo Jati<sup>2</sup>**

Email : rocky@budiluhur.ac.id No. Telp : 0818126811

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
**Universitas Budi Luhur**

### **ABSTRACT**

*Indonesia divided in many provinces and every provinces had their own folklore. Folklore has become one of many culture in those provinces. Therefore, its important to know and conserve folklore, especially to children in early age. Many lesson that can be obtained from folklore, one of them is moral lesson and character from the story and every character inside. This thesis title is THE MAKING OF ILLUSTRATION BOOK OF “CISADANE RIVER FOLKLORE”. The designing of the book is to introduce folklore to children age 4 until 6 years old using illustrations that easy to understood by them. Many children who lived in cisadane don't know yet about the folklore of cisadane river, its unfortunate. The expectation of the making of this illustration book is to help giving information to the readers by reading this illustration book. The aim of this illustration book is especially for children age 4 until 6 years old and generally for wider reach, either its parents or teachers as a lesson giver. The making of this illustration book involve picture, layout, and font.*

*Keywords: Folklore, Media, Illustration Book*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini atau yang disebut usia pra membaca adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut yang diselenggarakan jalur pendidikan formal, nonformal dan informal.<sup>3</sup>

Melalui kegiatan membaca buku cerita bergambar ini adalah salah satu cara efektif untuk memberi pengalaman pra

membaca. Terkait dengan upaya memberikan pengalaman pra membaca pada anak, membacakan cerita yang dilakukan dengan penuh kesungguhan sangat bermanfaat untuk membangkitkan perasaan positif anak. Anak bisa menikmati isi sebuah buku ketika dibacakan dengan suara keras. Perasaan positif inilah yang akan mendorong anak untuk lebih cepat menguasai buku sehingga ketertarikannya terhadap buku.<sup>4</sup>

Salah satu buku yang digemari anak usia dini ialah buku cerita bergambar, Buku cerita bergambar sangat digemari karena merupakan alat belajar yang baik untuk merangsang anak suka membaca. Fungsi

---

<sup>1</sup> 1371501709 Mahasiswa Konsentrasi Komunikasi Visual, Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing

<sup>3</sup> Maimunah Hasan, Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Diva Press, 2007, Hal: 15.

<sup>4</sup> Mohammad Faudzil Adhim, Membuat Anak Gila Membaca. Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2004, Hal, 91.

lain dari buku cerita bergambar yaitu merupakan media komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada anak-anak dalam mendapatkan sebuah cerita. Karena dengan adanya ilustrasi gambar, anak-anak akan lebih tertarik dan memudahkan dalam memahami isi pesannya.

Beberapa buku cerita ilustrasi untuk usia pra membaca mengangkat ide cerita tentang pengenalan lingkungan, hewan, serta tumbuhan. Untuk cerita rakyat mengenai daerah dan budaya sekitar masih sangat kurang tersedia, pada dasarnya cerita rakyat. Salah satu cerita rakyat tersebut ialah cerita rakyat Sungai Cisadane yang berasal dari kota Tangerang.

#### **Tujuan**

Berdasarkan ide penciptaan yang dibuat oleh penulis, maka tujuan penciptaan karya ini adalah untuk meningkatkan minat membaca melalui media buku cerita dan membuat publikasi serta melestarikan cerita rakyat asal usul sungai cisadane dalam bentuk buku cerita bergambar.

#### **Teori**

**Komunikasi Massa** : Komunikasi massa diadopsi dari istilah bahasa Inggris, *mass communication*, sebagai kependekan dari *mass media communication*. Artinya, komunikasi yang menggunakan media massa atau komunikasi yang *mass mediated*. Istilah *mass communication* atau *communications* diartikan sebagai salurannya, yaitu media massa (*mass media*) sebagai kependekan dari *media of mass communication*.

**Desain Komunikasi Visual** : Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep – konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen – elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar tatanan huruf, komposisi warna, serta *layout* (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang

atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.<sup>5</sup>

**Ilustrasi** : Pengertian ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera pengelihatan. Pada media komunikasi, khususnya media cetak, terdiri atas beberapa unsur yaitu warna, tipografi, ilustrasi, layout, fotografi, dan lain sebagainya.

**Layout** : Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawakan. Me-layout adalah salah satu proses atau tahapan kerja dalam desain, dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya sedangkan layout pekerjaannya. Layout memiliki peran yang sangat penting dalam dunia desain grafis. Karena dengan adanya layout dapat memudahkan pembaca atau khalayak melihat suatu informasi yang berkaitan dengan apa yang akan dibahasnya. Dan dengan adanya layout yang unik dan menarik dapat menjadi pusat perhatian para pembacanya.

**Warna** : Elemen lain yang berperan dalam perancangan sebuah karya desain komunikasi visual adalah warna. Dalam peranannya di kehidupan sehari – hari, warna hamper tidak dapat dipisahkan dari masing – masing individu. Warna dapat memberikan berbagai pesan dan kesan yang berbeda kepada masing – masing individu, hal ini disebabkan oleh warna yang bersifat kompleks.

**Tipografi** : Tipografi berperan sebagai “kurir” dalam menyampaikan pesan dalam bentuk verbal. Pencipta harus dapat memilih huruf yang tidak hanya sesuai dengan karakter pesan, tetapi juga enak dipandang mata dan memudahkan pembaca menangkap informasi yang disampaikan. Tipografi yang baik mencakup

---

<sup>5</sup> Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2007, hal. 2

dalam pemilihan huruf, warna, ukuran, dan bentuknya.

**Tokoh** : Secara sederhana dapat dijelaskan bahwa tokoh dalam karya sastra adalah sosok yang mengambil peran-peran dalam cerita tersebut. Atau apabila dibuat sebuah pertandingan, jika naskah tersebut akan dimainkan atau difilmkan, sosok tersebut membutuhkan actor (pemain).<sup>6</sup>

**Karakter** : Setiap manusia memiliki dua bagian yang saling berhubungan, yaitu batang tubuh dan jiwa. Batang tubuh manusia pada dasarnya sama bentuknya. Yang berlainan hanya warna kulit, tinggi badan, bentuk muka, dan sebagainya. Ada lagi yang membuat kita manusia berlainan satu dengan yang lainnya, yaitu sosok tubuh yang berpadu dengan jiwa yang membuat kita menjadi sebuah karakter.<sup>7</sup>

### **Pembahasan**

Pada bagian ini pencipta akan menjabarkan satu demi satu serta mendetail mengenai tahap-tahap pembuatan karya yang akan penulis buat, dimana penulis akan membuat buku ilustrasi untuk anak usia dini yang nantinya akan diterapkan kedalam media buku. Penulis akan membuat visualisasi yang sesuai dengan anak usia dini, dimana visualisasi ini akan berbentuk beberapa ilustrasi yang menarik.

### **Kategori**

Penulis memilih buku ilustrasi cetak sebagai media visual pencipta. Tema yang diangkat mengenai pengenalan legenda asal-usul sungai cisadane. Buku cerita ini tidak hanya berisikan edukasi cerita anak namun juga memberikan dilengkapi dengan ilustrasi, disertai cerita bergambar yang membuat khalayak menarik.

### **Target Audience**

Penulis akan menentukan *target audience* yang ingin dituju agar sesuai dengan yang diharapkan, target yang ingin dituju oleh penulis sama halnya dengan target yang ingin dituju oleh pencipta yaitu mulai dari 4-

6 tahun, dengan status atau strata sosial, pertimbangan Geografis, Demografis, dan Psikografis sebagai berikut:

1. Geografis  
Berdomisili di Tangerang
2. Demografis
  - a. Pria dan Wanita
  - b. Usia 3-6 Tahun
  - c. anak-anak/pelajar (primer)
  - d. menengah bawah (B)
3. Psikografi  
Anak – anak yang gemar membaca, tertarik dengan gambar ilustrasi dan imajinasi yang tinggi.

### **Pencarian Data**

Dalam proses pengumpulan data, penulis telah memilih beberapa cara yang dirasa sangat efektif, antara lain :

#### **1. Observasi**

Penulis melakukan observasi langsung ke TK Al-Fathir yang berlokasi di daerah Poris Indah, Tangerang selama kurang lebih dua minggu dengan mengamati sistem pembelajaran dan segala kegiatan yang berada pada sekolah tersebut.

#### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada guru pengajar, murid TK, orang tua murid. Penulis melakukan wawancara dengan alasan anak-anak usia dini sekarang kurang tahu akan pengetahuan cerita rakyat.

#### **3. Studi Pustaka**

Penulis melakukan pencarian data dengan mencari sumber yang terkait dengan karya yang akan dibuat sebagai landasan teori ke perpustakaan universitas – universitas yang memiliki prodi berbasis desain dan seni. Sumber pendukung lainnya yang didapat melalui buku referensi, internet, dan media lainnya.

<sup>6</sup> Marcel Boneff, Komik Indonesia, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2003, Hal: 39.

<sup>7</sup> Dwi Koendoro, Yuk Bikin KOMIK, DAR Mizan, Bandung, 2004, Hal: 89.

## Tahap Pembuatan Karya

### 1. Konsep Kreatif

Konsep kreatif atau gagasan untuk memecahkan masalah terhadap seluruh rencana yang terkait dengan konsep dan diaplikasikan ke dalam karya yang ada dijabarkan oleh penulis. Terdiri dari ide penciptaan, *statement*, sinopsis, treatment, ilustrasi, tipografi, dan warna

### 2. Ide Pencipta

Ide atau konsep karya yang penulis angkat yaitu adanya suatu permasalahan yang penulis sendiri merasakan kurangnya pengetahuan anak-anak terhadap cerita rakyat, karena setiap kota yang ada di Indonesia ini mempunyai sebuah asal-usul yang sangat menarik sekali untuk diketahui. Dan setiap cerita tersebut memiliki pesan moral yang memberikan pesan positif.

### 3. Statement

Buku ilustrasi ini yang berjudul "Cerita Rakyat Sungai Cisadane" yang penulis buat ini berisi info, fakta, dan imajinasi yang menggambarkan sebuah kehidupan dua ekor ular yang mempunyai kekuatan untuk menjaga tempat di perairan sungai cisadane.

### 4. Sinopsis

Buku ilustrasi ini menceritakan tentang hidupnya dua ekor ular yang merupakan titisan dewa ananta. Kedua ular ini dipercaya sebagai penjaga Sungai Cisadane. Keduanya saling unggul-mengungguli dalam mencari kekuatan. Gede, konon sebagai calon penguasa gunung gede. Sementara Naga, calon penguasa pesisir laut utara, tepatnya di kawasan pesisir Teluk Naga, Kabupaten Tangerang.

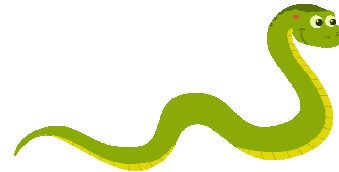
### 5. Karakter

di dalam buku cerita ini, terdapat tiga karakter yaitu Naga, Gede, dan Dewa Ananta. Mereka bertiga akan

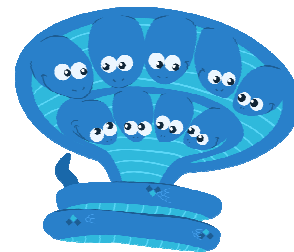
memberikan cerita yang sangat menarik di dalam buku asal usul sungai cisadane.



Gambar 1 Naga



Gambar 2 Gede



Gambar 3 Dewa Ananta

### 6. Layout

Buku ilustrasi yang penulis buat berukuran 21 x 14,8cm ini memiliki halaman termasuk cover depan dan belakang. Setiap halaman terdapat teks dan gambar ilustrasi, di desain dengan *layout* yang memperhatikan alur membaca agar *audience* dapat mengerti jalan cerita dengan mudah.

### 7. Ilustrasi

Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan ilustrasi sebagai media utama untuk bercerita, pencipta menggunakan teknik *digital painting*, *coloring*, sampai *finishing* menggunakan *adobe illustrator* untuk *softwarena*. Untuk hasil akhirnya dicetak atau di *print* dan di buat menjadi buku untuk *hardwarena*.

### 8. Alur

Alur pada aplikasi ini dimulai dari opening, salam pembuka, home,

pengenalan huruf, pengejaan huruf, kuis atau menebak gambar, dan selesai, beralur seperti gambar dibawah, dari gambar 1 sampai gambar 20

### **Proses Produksi Karya**

Proses produksi dibagi menjadi tiga, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

#### **Pra Produksi**

Tahap pra produksi ini merupakan sebuah tahap yang harus dilakukan sebelum membuat suatu karya. Pada tahap ini penulis diharuskan untuk menentukan tema, membuat konsep, dan sketsa. Selain itu juga diperlukan untuk mengumpulkan data pendukung demi memperkuat hasil karya seperti berikut ini:

1. **Studi Literatur**

Pada tahap ini penulis mencari referensi untuk data yang dibutuhkan melalui internet. Serta pencipta juga mencari data melalui perpustakaan.

2. **Wawancara**

Pada tahap ini penulis melakukan pengambilan data dengan cara proses tanya jawab dan mengumpulkan informasi dari narasumber yaitu guru TK dan para orang tua.

#### **Produksi**

Pada tahap produksi, perancangan dilakukan mulai dari tahap manual hingga pada tahap digitalisasi. Berikut ini adalah tahapannya.

1. Tahap pertama, penulis membuat sketsa manual menggunakan pensil dan kertas. Setelah sketsa selesai kemudian dirapihkan dan ditebalkan menggunakan *drawing pen*, sisa-sisa sketsa kasar kemudian dihapus dan masuk ke tahap selanjutnya.
2. Tahap kedua, gambar yang telah dirapihkan dan ditebalkan menggunakan *drawing pen* lalu di *scan* agar gambar pada sketsa dapat ditampilkan di layar computer.

3. Tahap ketiga, penulis melakukan *Finishing* yang merupakan hasil akhir dari keseluruhan dari tahap pertama dan kedua dengan memberikan teks, menggabungkan setiap halaman, pengecekan kembali apabila terjadi kesalahan.

#### **Pasca Produksi**

Pada tahap pasca produksi ini, seluruh hasil produksi telah dinyatakan selesai oleh penulis. Dan hasil tersebut telah dicetak dengan ukuran 21 x 14,8 cm dengan resolusi 300 *pixels* dengan mode warna RGB.

#### **Pembahasan Karya**

Buku ilustrasi ini menggunakan ilustrasi digital yang menarik, dengan warna-warna yang cerah sehingga pembaca tidak akan merasa bosan, dengan Bahasa yang mudah dimengerti dan ilustrasi yang memudahkan anak memahami materi yang disampaikan. Karya buku ilustrasi ini menceritakan tentang cerita rakyat Sungai Cisadane. Dengan karya berbentuk ilustrasi ini, diharapkan dapat membantu dan menarik perhatian pembaca serta memberi informasi. Hasil produksi dari pembuatan karya ini akan diimplementasikan kepada anak-anak khususnya murid TK Al-Fathir.

#### **Media Promosi**

Penulis akan melakukan promosi secara *online* melalui media sosial. Media sosial yang akan pencipta jadikan media promosi untuk buku ilustrasi "Cerita Rakyat Sungai Cisadane" antara lain adalah Facebook dan Instagram. Yang akan penulis tampilkan adalah cover dan beberapa isi dari buku ini serta pada caption akan penulis jelaskan buku ini tentang apa dan bagaimana cara memesannya. Selain promosi secara *online*, penulis juga akan melakukan promosi secara *offline* dengan cara mempromosikannya ke tempat Taman Kanak-Kanak untuk diberikan kepada anak usia dini.

#### **SIMPULAN**

Pada penciptaan karya tugas akhir ini berupa "Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Sungai

Cisadane”, proses yang dialami pencipta bukanlah proses yang mudah, dalam pengerjaannya pencipta menemukan banyak hambatan baik dari segi sketsa latar, desain karakter, sampai *storyline*. Diharapkan dengan adanya buku ilustrasi ini maka bisa bermanfaat sebagai bahan ajar mengenai cerita rayat di taman pendidikan usia dini serta pendidikan anak dilingkungan keluarga.

### Testing

Penulis melakukan *Focus Group Discussion (FGD)* kepada pembaca anak-anak untuk membahas suatu masalah di buku ilustrasi yang penulis berikan kepada anak-anak. *FGD* ini penulis lakukan untuk mengumpulkan data untuk hasil karya, dikarenakan proses dari *FGD* ini dapat menggali tanggapan dan pendapat dari penciptaan karya. Dari hasil data yang dikumpulkan akan mendapatkan karya yang akan dirancang sesuai dengan target.

### DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, Maimunah.2007. Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Diva Press.
- Mohammad, Faudzil Adhim. 2004. Membuat Anak Gila Membaca. Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Pires, Tome.2005. *The Suma of Tome Pires*. New Delhi: Asian Educational Services.
- Pires, Tome.2005. *The Suma of Tome Pires*. New Delhi: Asian Educational Services
- Afdjani, Hadiono.2013. Ilmu Komunikasi. Tangerang: Empat Pena Publishing
- Kusrianto, Adi.2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI
- Tinarbuko, Sumbo.2012. Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta: Jalasutra

- Susanto, Mikke.2002. Diksi Rupa. Yogyakarta: Kanisius.
- Supriyono, Rakhmat.2010. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman.2010. Nirmana. Yogyakarta: Jalasutra
- Rustan, Surianto.2008. Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Boneff, Marcel.2003. Komik Indonesia. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Kopec, David.2012. *Color, Mood Effect Psychology*, Virginia: *Bloomsburry Academic*.
- Koendoro, Dwi.2004. Yuk Bikin KOMIK, Bandung: DAR Mizan

### Sumber Internet

<https://kbbi.web.id/didik>