Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media (JURRSENDEM)
Vol.2, No.1 April 2023
e-ISSN: 2829-0186; p-ISSN: 2829-0283, Hal 112-122

Perancangan Cerita Bergambar Legenda Objek Wisata Goa Putri Menggunakan Gaya *Paper Cut Digital*

Vergiawan Aldrianto Putra
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

Hendra Afriwan
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kota Padang, Sumatera Barat
Korespondensi penulis: vergiawanaldriantoputra@gmail.com

Abstract. *Books are one of the media that provide various information and knowledge on each page. Picture storybooks are among the most popular media for children because they contain interesting illustrations. Most regions in Indonesia have folklores or legends that contain strong local cultural elements, one of which is the legend of Goa Putri. At this time the legend of Goa Putri is conveyed through the signboard in front of the entrance to the Goa Putri Destination which has faded due to weather factors. In addition, the legend of Goa Putri is still conveyed orally by parents to their children from generation to generation without any supporting media. So the need for visual communication media to convey the legend of Goa Putri in the form of Pictures Book as a medium of information that can increase knowledge about existing local cultures. Therefore, this design is used to get a design concept and create a picture story based on the visualization of the legend of the Goa Putri the Paper Cut Digital style that applies Shading, silhouette style, Perception of depth and detailing. The method used in the design of the Glass Box method and for data analysis using the 5W + 1H method. In this design, in addition to the picture book as the main media, there are supporting media presented in the form of E-Book media, Paper Cut Shadow Box, Poster, Tote Bag, Pouch, Sticker, and Bookmark.*

Keywords*: Legend of Goa Putri, Pictures Book, Paper Cut Digital*

Abstrak. Buku merupakan salah satu media yang memberikan berbagai informasi dan pengetahuan pada setiap halamannya. Buku Cerita bergambar termasuk media yang sangat digemari oleh anak-anak karena berisikan ilustrasi-ilustrasi menarik didalamnya. Berbagai daerah di Indonesia mayoritas memiliki cerita rakyat atau legenda yang mengandung unsur budaya lokal yang kuat, salah satunya adalah legenda Goa Putri. Pada saat ini legenda Goa Putri disampaikan melalui papan nama yang ada di depan pintu masuk objek wisata goa putri yang sudah pudar karena faktor cuaca. Selain itu juga legenda goa putri masih disampaikan secara lisan oleh orang tua kepada anak-anaknya secara turun temurun tanpa adanya media pendukung. Sehingga diperlukannya media komunikasi visual untuk menyampaikan legenda Goa Putri berupa buku cerita bergambar sebagai media informasi yang dapat menambah pengetahuan tentang budaya lokal yang ada. Maka dari itu perancangan ini digunakan untuk mendapatkan konsep rancangan dan membuat cerita bergambar berdasarkan hasil visualisasi dari legenda goa putri dengan menggunakan gaya *Paper Cut Digital* yang menerapkan *Shading*, gaya siluet, Persepsi kedalaman dan *detailing*. Metode yang digunakan dalam perancangan metode Glass Box

Received Febuari 07, 2023; Revised Maret 2, 2023; Accepted April 22, 2023
* Vergiawan Aldrianto Putra, vergiawanaldriantoputra@gmail.com

dan dan untuk analisis data menggunakan metode 5W+1H. Pada perancangan ini selain buku bergambar sebagai media utama, terdapat media pendukung yang disajikan dalam bentuk media *E-Book, Paper Cut Shadow Box, Poster, Tote Bag, Pouch,* Stiker, *dan* Pembatas Buku.

Kata kunci: *Legenda Goa Putri, Cerita Bergambar, Paper Cut Digital*

LATAR BELAKANG

Buku adalah jendela dunia yang dimana berbagai informasi dan pengetahuan dapat diperoleh di dalamnya. Namun sayangnya, minat baca atau anak- anak di Indonesia masih sangat rendah dibandingkan dengan negara lain. Berdasarkan hasil PISA *(Program for International Student Assessment)* tahun 2019 yang diterbitkan oleh OECD, Indonesia berada diperingkat 72 dari 77 negara. Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca di Indonesia, salah satunya adalah berkembangnya teknologi *smartphone*. Menurut Pradana, anak-anak lebih tertarik bermain game di smartphone dibandingkan membaca buku (dalam Rohim, 2020: 3). Oleh Karena itu, diperlukannya pendekatan bagi orang tua untuk memberikan dorongan yang dapat membangkitkan minat baca terhadap buku. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah membacakan buku layaknya mendongeng. Kegiatan mendongeng, dapat menimbulkan atau merangsang rasa keingintahuan anak terhadap cerita yang didongengkan. Buku cerita bergambar merupakan salah satu media pengajaran yang menarik dan media yang paling digemari oleh anak-anak karena berisikan ilustrasi yang dapat mempermudah dalam menjelaskan maksud atau isi dalam cerita (Apriliani, 2020: 996). Sehingga buku cerita bergambar dapat tergolong layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar-mengajar bagi siswa kelas rendah (Nurjanah & Hakim, 2018:72).

Berbagai daerah di Indonesia mayoritas memiliki cerita rakyat atau legenda yang mengandung unsur budaya lokal yang kuat. Dalam Fakihuddin (Rusyana, 2018:102) cerita rakyat merupakan bagian dari tuturan lisan (tradisi lisan). tuturan rakyat sebagai bagian dari folklor yang telah lama hidup dalam tradisi masyarakat dan diceritakan kembali antara beberapa generasi. Tuturan rakyat mengandung survival, yaitu suatu yang masih ada dalam budaya sekarang sebagai warisan budaya terdahulu. Salah satunya adalah Legenda Goa Putri atau Kisah Putri Dayang Merindu. Goa Putri adalah objek wisata yang berada di Desa Padang Bindu, Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU),

Baturaja, Sumatera Selatan. Pentingnya mengenalkan cerita lokal atau legenda Goa Putri untuk merevitalisasi identitas lokal. Karena identitas lokal merupakan salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari budaya. Nilai moral dan kearifan lokal sangat melekat pada cerita rakyat atau legenda bisa menjadi sarana komunikasi atau media pembelajaran untuk anak-anak sebagai generasi penerus supaya menjadi seorang yang bermoral dan berilmu.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 18 Januari 2023 terhadap beberapa masyarakat yang berada disekitar objek wisata Goa Putri di desa Padang Bindu, seperti bapak Ferdinata menjelaskan bahwa memperkenalkan cerita rakyat atau Legenda Goa Putri kepada anak-anak diperlukan sebuah media komunikasi visual yang dapat meningkatkan minat baca dan pengetahuan tentang legenda yang ada di Desa Padang Bindu tersebut. Media penyampaian legenda Goa Putri masih disampaikan melalui papan nama yang ada di depan pintu masuk wisata Goa Putri yang sudah pudar karena faktor cuaca. Selain itu juga legenda Goa Putri masih disampaikan secara lisan dari orang tua ke anaknya tanpa adanya media pendukung. Maka dari itu, penulis ingin memvisualisasikan cerita rakyat atau legenda Goa Putri dengan teknik *Paper Cut Art Digital*. Dengan tujuan anak-anak berkeinginan untuk melihat dan membaca demi mengenal budayanya sendiri. Teknik *Paper Cut Art Digital* ini dipilih karena memiliki keunikan aspek visual yang menerapkan gelap terang (*shading),* gaya siluet, persepsi kedalaman, *detailing*, dan teknik gradasi. Sehingga dapat membuat ketertarikan pada anak-anak dalam melihat dan membaca.

METODE PERANCANGAN

Metode Perancangan yang digunakan untuk membuat buku cerita bergambar ini adalah metode *Glass Box.* Menurut Alexander (dalam Baihaqi, 2018:4) metode berpikir *Glass Box* diibaratkan sebuah kotak kaca transparan dimana transformasi data menjadi konsep visual dan verbal dalam desain mudah diikuti karena tertata dan telah disiapkan. Metode ini selalu berusaha mencari fakta dan penyebab sebenarnya atau sebab-sebab di balik masalah atau peristiwa kemudian mencoba mencari alternatif pemecahan dari masalah yang muncul. Cara berpikir ini sering disebut *reasoning* atau penalaran. Metode *Glass Box* digunakan karena dalam proses perancangan menetapkan sasaran dan strategi

desain yang telah diterapkan sebelumnya. Metode Glass box memiliki 4 tahap yang terdiri dari tahap persiapan, Inkubasi, Luminasi dan verifikasi.

Perancangan buku cerita bergambar Legenda Goa Putri menggunakan dua metode pengumpulan data, yakni data Primer yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi. Dan data sekunder yang diperoleh dari studi literatur.

a. Data Primer
    1. Observasi

       Penulis langsung melakukan observasi pada tanggal 18 Januari 2023, untuk mendapatkan data lokasi yang diperlukan dan mengetahui secara rinci tempat tempat atau daerah asal yang menjadi latar cerita legenda objek wisata goa putri tersebut.
    2. Wawancara

       Penulis melakukan wawancara pada tanggal 18 Januari 2023 kepada beberapa narasumber yang dituju adalah Kepala Desa Padang Bindu yaitu Bapak Zul Anwar dan Budayawan Bapak Ferdinata untuk mengetahui legenda goa putri secara langsung. Beberapa pertanyaan dengan Cerita legenda objek wisata sebagai folklor masyarakat padang bindu yang berfokus pada cerita Goa Putri.
    3. Dokumentasi

       Dokumentasi mengenai cerita Legenda Goa Putri yaitu pengumpulan data dari observasi, pengolahan, dan penyampaian data sebagai bukti-bukti sebagai tulisan, gambar, dan bahan referensi sebagai acuan dalam perancangan buku bergambar.
b. Data Sekunder

   Data diperoleh melalui studi literatur yang didapatkan dari berbagai sumber bacaan, Seperti: buku, karya akhir, artikel jurnal, sumber Internet, dan yang lainnya yang berhubungan dengan cerita rakyat.

Metode analisis data yang digunakan oleh penulis dalam merancang buku cerita bergambar Legenda Goa Putri adalah teori 5W+1H, yaitu *what, who, where, why dan when dan how*. Metode 5W+1H dapat digunakan untuk menjawab beberapa pertanyaan

yang dapat membantu menyelesaikan masalah dan mencetuskan ide-ide untuk menyelesaikan masalah tersebut.

a. What (apa) masalahnya ?

   Informasi mengenai legenda goa putri sudah mulai berkurang, bahkan masih banyak yang belum mengetahui cerita tentang goa putri terutama anak-anak. Selain itu juga media penyampaian Legenda Goa Putri juga belum efektif karena masih menggunakan papan nama saja dan kebanyakan cerita disampaikan dari mulut ke mulut.

b. Who (siapa) targetnya?

   Target pembaca buku cerita bergambar Legenda Objek Wisata Goa Putri adalah anak anak yang berusia 5-13 tahun yang berprofesi sebagai pelajar, dan orang tua yang berumur 22-35 tahun, yang berprofesi sebagai wiraswasta, ibu rumah tangga dan lain-lain.

c. Where (dimana) masalah ini terjadi?

   Lokasi berada di Desa Padang Bindu, Kabupaten Ogan Komering (OKU) Baturaja, Sumatera Selatan. Dimana anak-anak dan remaja disana belum banyak mengetahui lebih jauh tentang Legenda Objek Wisata Goa Putri.

d. Why (mengapa) masalah ini terjadi?

   Karena belum optimalnya media penunjang sosialisasi cerita rakyat di Ogan Komering Ulu. Media yang terdapat sejauh ini hanya sebatas plang dan hanya cerita dari lisan ke lisan. Kurangnya inisiatif untuk membentuk media penunjang yang lebih optimal juga menjadi penyebab terjadinya masalah ini.

e. When (kapan) masalah ini terjadi?

   Masalah ini terjadi pada masa ini, dikarenakan belum adanya media yang menarik dalam penyampaian Legenda Objek Wisata Goa Putri.

f. How (bagaimana) cara mengatasi masalah ini ?

   Perancangan buku cerita bergambar merupakan media yang masih cukup dinikmati oleh masyarakat khususnya anak- anak hingga saat ini. Perancangan ini dibuat sebagai salah satu upaya untuk mendukung pelestarian budaya dengan memperkenalkan cerita rakyat berupa Legenda Goa Putri. Cerita bergambar

mengenai Legenda Goa Putri ini masih belum diterbitkan oleh pihak manapun sehingga sangat berpeluang untuk diangkat menjadi sebuah karya.

Program kreatif buku cerita bergambar legenda Goa Putri bertujuan menghasilkan buku cerita bergambar yang komunikatif dan menarik supaya dapat menambah pengetahuan dan informasi tentang Legenda Goa Putri kepada masyarakat terutama anak-anak. Strategi kreatif dalam perancangan berupa isi pesan dan bentuk pesan disusun berdasarkan audiens yang dibuat menarik dan kreatif. Desain cerita dibuat menggabungkan ilustrasi gaya *Paper Cut Digital* dan teks untuk pendukung format pesan yang ingin disampaikan guna mencapai tujuan. Program media dalam perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Goa Putri memiliki beberapa alternatif yang akan digunakan, diantaranya yaitu media utama berupa Buku Cerita Bergambar dan Media pendukung berupa *Ebook, Paper Cut Shadow Box,* Poster, Tote Bag, *Pouch*, Stiker, dan Pembatas buku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pendekatan Verbal

Pesan verbal yang pada cerita Legenda Goa Putri memiliki nilai-nilai budi pekerti yang dapat dikutip dalam kehidupan sehari-hari. Perancangan pesan verbal pada buku cerita bergambar legenda Goa Putri menggunakan bahasa formal yang efektif dan sederhana agar pesan disampaikan sesuai dengan sasaran yang dituju.

B. Pendekatan Visual

1. Ilustrasi

Pesan visual pada buku bergambar Legenda Goa Putri menggunakan ilustrasi gaya *Paper Cut Digital*. Perancangan Ilustrasi dibuat secara dekoratif dibagian environment dan Background, Sedangkan objek atau karakter dibuat semi kartun. Pada Background atau latar belakang yang digunakan menyesuaikan dengan tempat, suasana serta keadaan yang ada dalam cerita.

Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media (JURRSENDEM)
Vol.2, No.1 April 2023
e-ISSN: 2829-0186; p-ISSN: 2829-0283, Hal 112-122

2. Tipografi

Pada Perancangan buku Legenda Goa Putri menggunakan 3 jenis font, yaitu Tangerine, Clarendon dan Gotham.

Font jenis *Script* yang menyerupai *Handwritten* memiliki kesan dekoratif, elegan, akrab dan dapat memberikan emphasis pada judul buku Legenda Goa Putri.

Font Clarendon merupakan jenis font *slab serif* berukuran lebar yang terkesan klasik kontemporer sehingga digunakan sebagai judul dan judul halaman informasi.

Font Gotham merupakan jenis font Sans Serif yang memiliki kesan bersih, *readibility* yang mudah dibaca dan ringan, sehingga digunakan sebagai body copy pada buku.

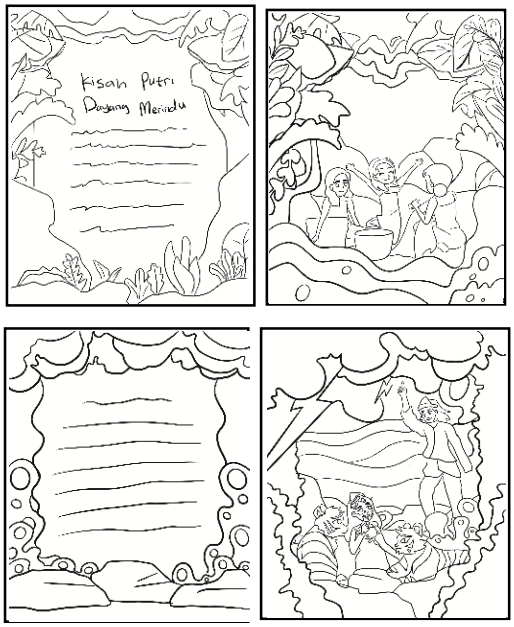
C. Layout Sketsa Desain

1. Sketsa Cover Buku

Gambar 1: Sketsa Cover Buku Legenda Goa Putri

(Sumber: Data Pribadi, 2023)

2. Sketsa Halaman Buku



Gambar 2: Sketsa Halaman Buku Legenda Goa Putri

(Sumber: Data Pribadi, 2023)

Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media (JURRSENDEM)
Vol.2, No.1 April 2023
e-ISSN: 2829-0186; p-ISSN: 2829-0283, Hal 112-122

D. Final Desain

1. Cover Buku

Gambar 3: Mockup Cover Buku Legenda Goa Putri

(Sumber: Data Pribadi, 2023)

Pada cover menampilkan ilustrasi dengan gaya *Paper Cut Digital*. Bentuk pola ilustrasi *Paper Cut* berbentuk Goa yang mempresentasikan Goa Putri itu sendiri. Untuk warna hijau tosca pada goa dipilih untuk menciptakan kesan kesegaran dan tentram. Pemilihan warna biru tua pada latar judul buku dipilih karena memberikan kesan kedalaman, kesan bayangan, dan netral.

2. Halaman Buku

Gambar 4: Mockup isi halaman Buku Legenda Goa Putri

(Sumber: Data Pribadi, 2023)

Pada isi halaman buku terbagi menjadi 2 bagian, yaitu halaman narasi cerita dan halaman ilustrasi. Halaman narasi cerita menyampaikan bagian dari cerita legenda Goa Putri. Dengan tampilan desain ilustrasi yang dekoratif dan menarik. Sedangkan pada halaman ilustrasi dibuat untuk memvisualisasikan teks narasi cerita legenda Goa Putri supaya pesan atau informasi pada halaman narasi dapat tersampaikan dengan jelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku cerita bergambar Legenda Goa Putri merupakan buku yang menceritakan kisah tentang Putri Dayang Merindu yang dirancang dengan menggunakan ilustrasi gaya *Paper Cut* Digital. Gaya *Paper Cut* dipadukan dengan ilustrasi dekoratif dan semi kartun bertujuan untuk menambah daya tarik anak-anak terhadap buku cerita bergambar Legenda Goa Putri. Metode yang digunakan pada perancangan buku cerita bergambar Legenda Goa Putri menggunakan metode *Glass Box* atau Kotak Kaca. Metode ini dipilih karena perancangan menetapkan sasaran dan strategi desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode *Glass Box* terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap luminasi dan tahap verifikasi. Perancangan terhadap buku cerita bergambar legenda Goa Putri diperlukan berbagai sumber yang berhubungan dengan legenda Goa Putri sebagai pedoman dalam perancangan. Oleh sebab itu, tujuan perancangan buku bergambar Legenda Goa Putri untuk memperkenalkan dan merevitalisasi Legenda Goa Putri sebagai budaya lokal kepada anak-anak dengan menampilkan visualisasi cerita yang menarik dan informatif.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka disarankan kepada orang tua untuk memberikan media komunikasi yang efektif dalam penyampaian legenda Goa Putri kepada anak-anak. Hal tersebut dapat merevitalisasi kebudayaan lokal supaya tidak digatikan oleh kebudayaan luar.

e-ISSN: 2829-0186; p-ISSN: 2829-0283, Hal 112-122

DAFTAR REFERENSI

Apriliani, Siwi Pawestri, dan Elvira Hoesein Radia. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal BASICEDU*, (Online), Vol. 4, No. 4:996. (https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/492. diakses 8 Maret 2023).

Aurellia, Gaby, dan Ika Resmika Andelina. 2022. "Perancangan Buku Interaktif Paper Cutting Bertema Kisah Rakyat Indonesia Berjudul Paper Cutting: Kisah Rakyat Indonesia". *JURNAL TITIK IMAJI*, (Online), Vol. 5, No. 1: 32-37. (http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/, diakses 12 Agustus 2022).

Baihaqi, Iqbal, Dkk. 2018. " Perancangan Buku Komik " Sangeda & Gajah Putih". *dekave Jurnal Desain Komunikas Visual*, (Online), No.8, Vol.1 (http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/101790/100661, diakses pada 12 Desember 2022).

Disparbud OKU. 2020. "Cerita rakyat Putri Dayang Merindu'. *Disparbud OKU (Dinas Pariwisata & Kebudayaan Ogan Komering Ulu*, (Online), (http://disparbud.okukab.go.id/cerita-rakyat-putri-dayang-merindu/, diakses 8 November 2022).

Fakihuddin, Lalu. 2018. "Relasi Antara Budaya Sasak Dan Islam: Kajian Berdasarkan Perspektif Folklor Lisan Sasak". *SeBaSa: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Online), Vol. 1, No. 2: 96-97. (https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/sbs/article/view/1037/630, diakses 15 November 2022).

Nurjanah, Eka, dan Dhikrul Hakim. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo Pada Siswa Kelas VI MI Darun Najah !1 Jatirejo Mojokerto." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, (online), Vol. 2, No. 1:72. (https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/2201/1687. diakses 22 Desember 2022).

Rohim, Dhina Cahya, and Septiana Rahmawati. 2020. "Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, (online), Vol. 6, No. 3:2. (https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/10412/4379. diakses 10 Desember 2022).