

## Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Terciptanya Lembah Harau

**Qatrun Nada**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang

**Ariusmedi Ariusmedi**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang

Alamat : Jl. Prof. Dr, Hamka, Air Tawar, Kec. Padang Utara, Kota Padang,  
Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Korespondensi penulis: [nadaqatrun1411@gmail.com](mailto:nadaqatrun1411@gmail.com)

**Abstract.** *The illustrated story book The Legend of Harau Valley is a book designed by bringing folklore from Harau. This comic book was created to preserve local folklore and become a medium for introducing folklore to the younger generation. Currently, the younger generation's interest in culture is decreasing, so many people don't know the story about this legend. With this design, it is hoped that the Legend of Harau Valley will be increasingly recognized by the wider community so that it becomes a regional identity and its sustainability is maintained. The illustrations in this design use a semi-realist and full color illustration style to make it more easily accepted and liked by the younger generation. The method used in designing this picture book is the glass box method based on data obtained through observation, interviews, literature studies and documentation of the folklore The Legend of Harau Valley. In the problem solving process, 5W+1H analysis is used. This design resulted in a main media in the form of a picture story book entitled "The Legend of the Creation of the Harau Valley". Supporting media options used are bookmarks, e-books, x-banners, hand fans, mini notebooks, posters and tote bags.*

**Keywords:** *Legend of Harau Valley, Folklore, Story Book*

**Abstrak.** Buku cerita bergambar Legenda Terciptanya Lembah Harau adalah sebuah buku yang dirancang dengan membawakan cerita rakyat dari Harau. Buku cergam ini dibuat untuk melestarikan cerita rakyat lokal serta menjadi media pengenalan cerita rakyat kepada generasi muda. Saat ini minat generasi muda terhadap budaya semakin berkurang, sehingga banyak orang yang belum mengetahui cerita tentang Legenda ini. Dengan perancangan ini diharapkan Legenda Terciptanya Lembah Harau akan semakin dikenal oleh masyarakat luas sehingga menjadi identitas daerah dan kelestariannya terus terjaga. Ilustrasi dalam perancangan ini menggunakan gaya ilustrasi semi realis dan *full color* agar lebih mudah diterima dan diminati oleh generasi muda. Metode yang digunakan dalam perancangan buku bergambar ini adalah metode glass box berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi tentang cerita rakyat Legenda Terciptanya Lembah Harau. Dalam proses pemecahan masalah, digunakan analisis 5W+1H. Perancangan ini menghasilkan sebuah media utama berupa buku cerita bergambar dengan judul “Legenda Terciptanya Lembah Harau”. Pilihan media pendukung yang dipakai yaitu pembatas buku, *e-book*, *x-banner*, kipas tangan, *mini notebook*, poster dan *tote bag*.

**Kata kunci:** Legenda Lembah Harau, Cerita Rakyat, Buku Cerita Bergambar

---

Received Febuari 07, 2023; Revised Maret 2, 2023; Accepted April 22, 2023

\* Qatrun Nada, [nadaqatrun1411@gmail.com](mailto:nadaqatrun1411@gmail.com)

## **LATAR BELAKANG**

Indonesia yang merupakan negara dengan banyak pulau, dikenal akan kekayaan dan keberagaman budayanya yang melimpah. Walaupun begitu, keanekaragaman yang sangat besar di Indonesia, ada beberapa diantaranya yang tidak terdokumentasikan atau bahkan mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Sangat disayangkan bila sebuah budaya yang seharusnya menjadi elemen kekayaan identitas nasional bangsa Indonesia hilang karena klaim budaya oleh bangsa lain. Oleh karena itu, keanekaragaman budaya bukan hanya menjadi suatu kebanggaan tetapi juga tantangan. Satu dari banyak cerita rakyat di Sumatera Barat yang harus dijaga kelestariannya adalah Legenda Terciptanya Lembah Harau. Namun, penulis menyadari animo masyarakat Indonesia terhadap cerita rakyat sudah mulai berkurang. Gusnawaty dkk (2019:3) menyatakan bahwa menurut penelitiannya, generasi muda kurang tertarik dengan keberlangsungan cerita rakyat sebagai warisan kebudayaan dan sastra lisan, yang dapat mengancam kelangsungan budaya tersebut. Banyak ditemukan masyarakat Sumatera Barat yang tidak mengetahui cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Fakta tersebut dapat disubstansikan berdasarkan hasil survei yang telah penulis lakukan terhadap beberapa kalangan remaja usia Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Lima Puluh Kota yang menunjukkan ketidaktahuan generasi muda terhadap cerita rakyat Legenda Terciptanya Lembah Harau. Keadaan tersebut semakin memburuk karena banyaknya program di berbagai media seperti novel, komik, televisi, youtube, dan buku cergam yang berisi cerita fiksi modern, yang mengalihkan perhatian dari cerita tradisional atau cerita rakyat. Banyaknya masyarakat yang masih belum mengetahui tentang cerita legenda Terciptanya Lembah Harau ini disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama adalah karena kurangnya media yang efektif untuk menyampaikan cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau kepada masyarakat. Dalam wawancara dengan seorang aktivis di Lembah Harau, diketahui bahwa cara pelestarian Legenda Terciptanya Lembah Harau saat ini hanya melalui pertunjukan randai seperti Randai Puti Sari Banilai. Dari observasi penulis, ditemukan bahwa buku tentang Cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau bahkan belum tersedia di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Lima Puluh Kota. Karena belum tersedianya media yang efektif, maka lembaga terkait tidak dapat mempublikasikan cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau ini kepada masyarakat Kabupaten Lima Puluh Kota. Pada media digital seperti blog atau website ditemukan Cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau yang hanya sebatas teks tanpa ilustrasi pendukung dengan alur cerita yang masih kurang lengkap.

Dari persoalan yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis hendak melestarikan cerita rakyat di kalangan masyarakat Kabupaten Lima Puluh Kota, terutama di kalangan remaja usia

13-18 tahun (Sekolah Menengah). Berdasarkan survei yang telah penulis lakukan terhadap beberapa siswa SMP dan SMA di Kabupaten Lima Puluh Kota, diketahui masih banyak di antara mereka yang tidak mengetahui tentang cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau. Selain karena minimnya pengetahuan kalangan remaja terhadap cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau, alasan menjadikan remaja sebagai target karena mereka sedang berada di usia labil. Oleh karena itu, penting untuk merangkul dan mendekatkan mereka kepada hal-hal yang mengandung banyak nilai moral ataupun nasehat, salah satunya yaitu dengan membaca cerita rakyat. Maka dari itu, perancang ingin merancang buku cerita bergambar tentang Legenda Terciptanya Lembah Harau kembali dengan konsep yang cocok dan efektif untuk target audiens kalangan remaja dan anak-anak. Perancang akan mengangkat cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau menurut versi Ramita Zurnia. Cerita ini menceritakan betapa dramatisnya kisah hidup seorang Puti Sari Banilai yang termakan sumpah sendiri.

## **METODE PERANCANGAN**

Metode perancangan membantu dalam proses perancangan karena metode perancangan memiliki langkah-langkah yang jelas dan terstruktur, sehingga proses perancangan dapat berjalan dengan konsisten dan memiliki kualitas yang baik. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan buku cergam Legenda Terciptanya Lembah Harau adalah metode *Glass Box*. Afriwan (2018) menyatakan bahwa Metode *Glass Box* mendorong desainer untuk berpikir secara rasional, objektif dan sistematis melalui analisis logis dan bebas dari pertimbangan yang tidak rasional. Metode *Glass Box* terdiri dari 4 tahap yaitu persiapan, inkubasi, luminasi dan verifikasi.

## **METODE PENGUMPULAN DATA**

Berikut ini merupakan metode yang diterapkan dalam pengumpulan data untuk merancang buku cerita bergambar Legenda Terciptanya Lembah Harau :

### **1. Observasi**

Observasi adalah sebuah aktivitas yang dilakukan dengan melihat dan mengamati secara langsung suatu objek tertentu, dimana tujuannya adalah untuk mengumpulkan data dan informasi yang orisinil terkait dengan objek tersebut. Kegiatan ini dilakukan dengan cara terjun langsung ke lapangan. Penulis melakukan observasi langsung ke Lembah Harau pada tanggal 17 November 2022, adapun observasi ini dilakukan guna mendapatkan data lokasi yang diperlukan serta mengetahui lebih rinci tempat yang menjadi latar cerita Legenda Terciptanya Lembah

Harau. Selain itu, lewat arahan dan informasi dari Dini (penjaga gerbang Lembah Harau), penulis dapat menyaksikan secara langsung batu tambatan perahu dan batu Puti Sari Banilai. Observasi kedua penulis lakukan pada tanggal 13 Februari 2023 ke Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Lima Puluh Kota untuk meninjau ketersediaan buku cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau. Setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan staf di sana, buku cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau ternyata belum ada di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Lima Puluh Kota.

## 2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung pada tanggal 17 November 2022 kepada Ibu Nurhayati selaku masyarakat yang tinggal di Lembah Harau. Informasi yang perancang peroleh yaitu cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau yang dilestarikan oleh pemuda pemudi Lembah Harau lewat Randai Puti Sari Banilai. Perancang juga melakukan wawancara tidak langsung (*Via WhatsApp*) kepada salah satu anggota Randai Puti Sari Banilai di Kecamatan Harau, Rince Rahma. Rince memaparkan bahwa untuk pelestarian Legenda Terciptanya Lembah Harau ini masih sebatas melalui randai saja. Berdasarkan penjelasan tersebut didapat kesimpulan bahwa media dan cara penyampaian budaya kepada masyarakat masih terbatas dan sedikit.

## 3. Survei

Perancang melakukan survei kepada 37 orang remaja usia 13-18 tahun yaitu usia Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas dari beberapa sekolah yang ada di Kabupaten Lima Puluh Kota.



Gambar 1. Hasil survei remaja di Kabupaten Lima Puluh Kota  
(Doc: Qatrun Nada 2022)



Gambar 2. Hasil survei remaja di Kabupaten Lima Puluh Kota (Doc: Qatrun Nada 2022)



Gambar 3. Hasil survei remaja di Kabupaten Lima Puluh Kota (Doc: Qatrun Nada 2022)



Gambar 4. Hasil survei remaja di Kabupaten Lima Puluh Kota (Doc: Qatrun Nada 2022)

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa ada cukup banyak golongan yang hanya sekedar tahu atau pernah mendengar cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau namun tidak mengetahui bagaimana alur ceritanya secara lengkap. Pada data tersebut juga membuktikan bahwa memang benar peminat *anime* dari kalangan pelajar SMP dan SMA cukup banyak yaitu 59.4 %, ada 48.6 % golongan yang sekedar suka, dan ada 10.8% golongan yang sangat menyukai *anime*. Hal tersebut membuktikan minat

generasi muda yang lebih condong terhadap kebudayaan atau konten luar negeri dibandingkan dengan budaya negeri sendiri.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi mengenai Legenda Terciptanya Lembah Harau merupakan pengumpulan data melalui observasi, pengolahan dan penyampaian data sebagai bukti-bukti seperti halnya kutipan, gambar, dan bahan referensi lainnya.

#### **METODE ANALISIS DATA**

Metode analisis data yang digunakan pada perancangan buku cergam Legenda Terciptanya Lembah Harau adalah metode analisis data 5w+1h (*what, who, when, where, why dan how*).

##### 1. **What (apa), apa masalahnya?**

Generasi muda saat ini lebih mengenal dengan konten-konten cerita dari luar negeri. Karena hal tersebut, mereka lebih tertarik untuk mengetahui budaya luar dibandingkan budaya negara sendiri. Situasinya semakin buruk karena konten luar semakin banyak dan mudah didapat sedangkan budaya lokal media penyampaiannya sangat minim, terbatas dan terkesan ketinggalan zaman.

##### 2. **Who (siapa), siapa target audiensnya?**

Target audiens perancangan buku cergam Legenda Terciptanya Lembah Harau adalah remaja usia 13-18 tahun (Sekolah Menengah) yang memiliki ketertarikan dengan bacaan bergambar.

##### 3. **Where (dimana), dimana masalah ini terjadi?**

Situasi tersebut terjadi di daerah Kabupaten Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat.

##### 4. **When (kapan), kapan masalah ini terjadi?**

Masalah ini terjadi pada saat ini, dimana sangat minimnya media yang menarik untuk menyampaikan cerita legenda Lembah Harau.

**5. Why (kenapa), mengapa masalah ini terjadi?**

Karena kurangnya media penunjang pengenalan cerita rakyat Legenda Terciptanya Lembah Harau masih belum memadai. Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah penulis lakukan, diketahui bahwa media yang terkait dengan Legenda Terciptanya Lembah Harau sejauh ini belum ada di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Lima Puluh Kota. Cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau dimuat pada beberapa artikel namun hanya sebatas tulisan tanpa ilustrasi pendukung cerita.

**6. How (bagaimana), bagaimana cara mengatasi masalah ini?**

Dari penjelasan di atas, maka penulis memilih media buku cergam karena media ini memiliki potensi yang sangat besar peluang diterimanya oleh target audiens karena tidak ketinggalan zaman dari media yang dipakai oleh konten-konten dari luar negeri. Gaya gambar yang akan digunakan yaitu semi realis dengan penggambaran tokoh dipengaruhi oleh gaya seni *anime* sehingga semakin menarik perhatian kalangan remaja untuk membaca.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Pendekatan Verbal**

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan buku cergam Legenda Terciptanya Lembah Harau adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia. Pada beberapa bagian pada cerita, terdapat bahasa atau istilah-istilah dalam bahasa Minangkabau. Hal ini bertujuan agar nilai budaya Minangkabau tetap terasa dalam cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau sendiri yang mana cerita tersebut berlatar di Minangkabau.

**B. Pendekatan Visual**

**1. Ilustrasi**

Pendekatan ilustrasi pada perancangan buku cergam Legenda Terciptanya Lembah Harau menggunakan ilustrasi bergaya semi realis. Penggambaran karakter-karakter pada cerita akan digambarkan seperti karakter *anime* (kartun Jepang) namun dengan gaya pewarnaan semi realis. Alasan perancang memberikan pengaruh *anime* adalah karena generasi muda di zaman sekarang banyak yang tertarik pada *anime*. Hal ini dibuktikan dari hasil survei yang telah perancang

lakukan terhadap 37 orang siswa di Kabupaten Lima Puluh Kota. Jadi dengan pendekatan ilustrasi yang dipengaruhi gaya anime tersebut, diharapkan dapat menarik perhatian kalangan muda untuk membaca.

## 2. Warna

Pada buku cergam Legenda Terciptanya Lembah Harau ini menggunakan warna full color agar dapat menarik perhatian generasi muda yang membacanya dan juga tidak membuat target audiens jenuh atau bosan. Pemilihan warna didasarkan pada suasana apa yang hendak digambarkan pada cerita. Berikut adalah palet warna yang digunakan pada buku.



Gambar 5. Hasil survei remaja di Kabupaten Lima Puluh Kota  
(Doc: Qatrun Nada 2023)

## 3. Tipografi

Ada 3 jenis *font* yang digunakan dalam buku cergam Legenda Terciptanya Lembah Harau yaitu *Break Dance*, *Franklin Gothic Book*, dan *Comic Sans MS*. *Font* yang digunakan pada judul buku adalah *Break Dance*. Alasan memilih *font* ini adalah karena memiliki kesan yang modern dengan aliran yang enak.

*Break Dance*  
*Break Dance*  
*Break Dance*  
*Break Dance*

Jenis huruf yang digunakan pada teks sinopsis yang terdapat di sampul buku adalah *Franklin Gothic Book*. Pemilihan jenis *font* ini adalah karena terlihat formal dan tidak dekoratif.

# Franklin Gothic Book

## Franklin Gothic Book

Franklin Gothic Book

Franklin Gothic Book

Pada narasi menggunakan jenis *font Comic Sans MS*. Alasan memilih jenis *font* ini adalah karena kesan hurufnya yang santai, simple, tidak kaku, dan tidak bersambung. Jenis huruf ini cocok digunakan untuk target audiens remaja karena kesan yang diberikan tidak membosankan.

Comic Sans MS

Comic Sans MS

Comic Sans MS

Comic Sans MS

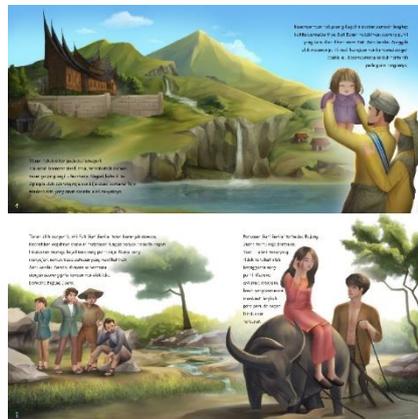
#### 4. Layout

Salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam perancangan buku cergam Legenda Terciptanya Lembah Harau adalah layout. Buku cergam Legenda Terciptanya Lembah Harau ini menggabungkan antara ilustrasi dan teks. Layout pada buku perancangan ini akan didominasi oleh ilustrasi. Untuk penempatan narasi, maka akan diperlukan ruang kosong.

#### C. Final Desain

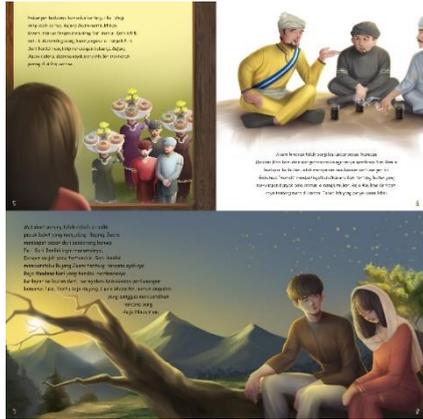


Gambar 6. Hal. sampul dan pengantar  
(Doc: Oatrun Nada 2023)

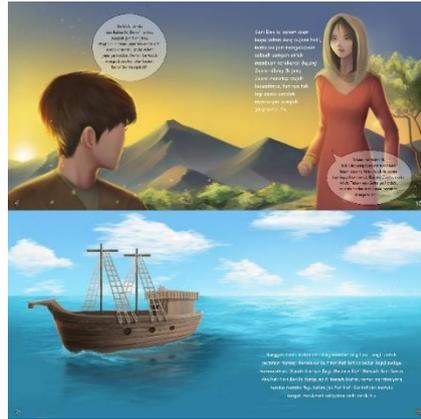


Gambar 7. Halaman 1-4  
(Doc: Qatrun Nada 2023)

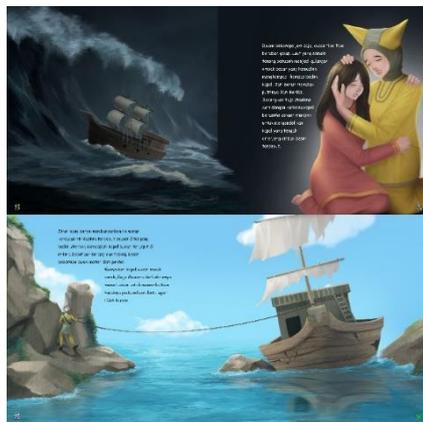
Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Terciptanya Lembah Harau



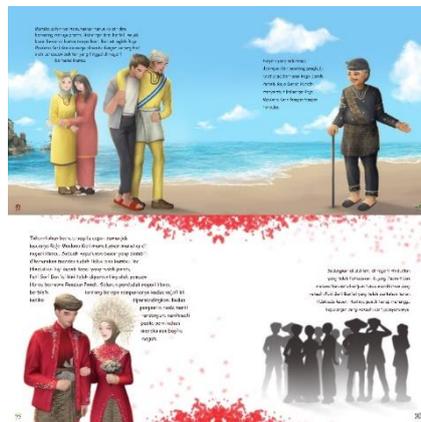
Gambar 8. Halaman 5-8  
(Doc: Qatrun Nada 2023)



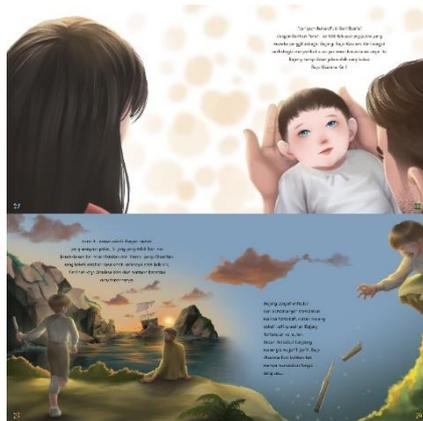
Gambar 9. Halaman 9-12  
(Doc: Qatrun Nada 2023)



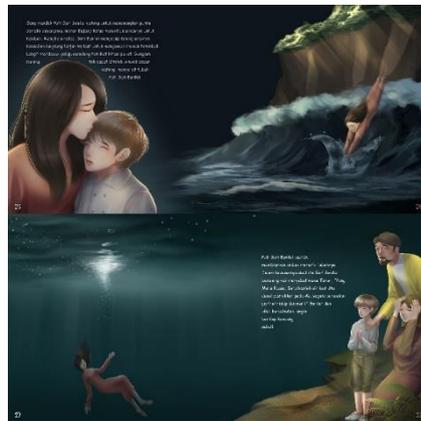
Gambar 10. Halaman 13-16  
(Doc: Qatrun Nada 2023)



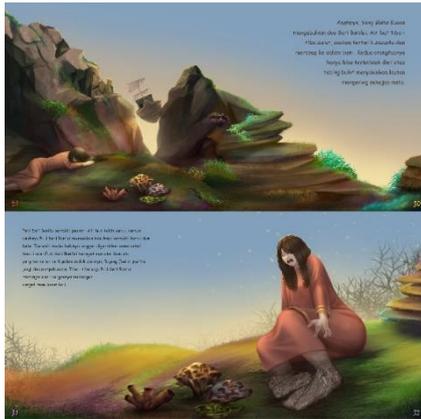
Gambar 11. Halaman 17-20  
(Doc: Qatrun Nada 2023)



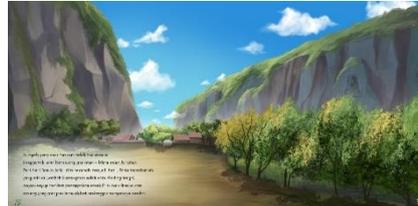
Gambar 12. Halaman 21-24  
(Doc: Qatrun Nada 2023)



Gambar 13. Halaman 25-28  
(Doc: Qatrun Nada 2023)



Gambar 14. Halaman 29-32  
(Doc: Qatrun Nada 2023)



Gambar 15. Halaman 33-34  
(Doc: Qatrun Nada 2023)

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan buku cerita bergambar legenda terciptanya lembah Harau dengan metode perancangan *glass box*, dapat disimpulkan bahwa desain buku cerita ini telah berhasil direalisasikan dengan tujuan memperkenalkan legenda terciptanya lembah Harau secara menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak dan generasi muda. Dalam perancangan buku ini, terdapat tiga tahapan desain yang dilakukan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, dan evaluasi. Pada tahap analisis kebutuhan, diidentifikasi kebutuhan dan keinginan pengguna yang kemudian dijadikan acuan dalam perancangan buku cerita. Pada tahap perancangan, dilakukan penentuan alur cerita dan karakter visual yang akan digunakan pada buku cerita. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan uji coba dan evaluasi terhadap hasil desain buku cerita.

Dalam perancangan buku cerita ini, proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, survei, dokumentasi dan studi literatur dilakukan untuk memastikan akurasi dan keaslian cerita yang diangkat. Selain itu, penerapan prinsip-prinsip desain yang meliputi prinsip keterbacaan, keteraturan, kesederhanaan, dan penataan elemen visual yang seimbang membuat buku cerita ini mudah dipahami dan dinikmati oleh pembaca. Dengan hasil perancangan buku cerita bergambar Legenda Terciptanya Lembah Harau yang dibuat dengan metode perancangan *glass box*, diharapkan dapat membantu melestarikan dan memperkenalkan kebudayaan dan sejarah daerah Sumatera Barat, serta memberikan nilai edukatif bagi anak-anak ataupun remaja sebagai generasi penerus.

## SARAN

Untuk pengembangan lebih lanjut, penambahan fakta sejarah dan budaya yang berkaitan dengan Lembah Harau akan meningkatkan nilai edukatif buku ini. Terakhir, penerbitan dalam format digital dan pemasaran yang efektif akan menyokong peningkatan kesadaran akan kekayaan cerita rakyat.

## DAFTAR REFERENSI

- Hutomo, Suripan Sadi. (1991). *Mutiara yang Terlupakan*. Pengantar Studi Sastra Lisan. Jawa Timur : Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia.
- Wulandari, Sri. 2017. *Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang*. *Tugas Akhir*. Fakultas Seni dan Desain. Universitas Negeri Makassar.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Gramedia.
- Soedarso. (2014:566). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*.
- Danandjaja, J. 1991. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Fatbun, Andreas. (2017). *Generasi Muda Lupakan Cerita Rakyat*. [www.ayobandung.com/read/2017/02/01/15853/generasi -muda-lupakan-cerita-rakyat](http://www.ayobandung.com/read/2017/02/01/15853/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat). Diakses: 29 Oktober 2022
- Melihat Budaya Jepang dari Kacamata Lain: Benarkah Budaya Anime Merupakan “Budaya Impor” yang Toksik? Kompasiana.com. 23 Juni 2022. Diakses: 02 November 2022. [https://www.kompasiana.com/muhharunrasyid25/62b43ec6bb44867c024ea322/melihat -budaya-jepang-dari-kacamata-lain-benarkah-budaya-anime-merupakan-budaya-import-yang-toksik](https://www.kompasiana.com/muhharunrasyid25/62b43ec6bb44867c024ea322/melihat-budaya-jepang-dari-kacamata-lain-benarkah-budaya-anime-merupakan-budaya-import-yang-toksik)
- KISAH PUTI SARI BANILAI (Legenda Lembah Harau). Rindunimitha.blogspot.com. 14 November 2015. Diakses: 24 Februari 2023. <http://rindunimitha.blogspot.com/2015/11/kisah-puti-sari-banilai-legenda-lembah.html?m=1>