

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR *ANGGUN NAN
TONGGA* (CERITA RAKYAT PARIAMAN)**

JURNAL



Oleh:

**RIZALLUN FIQRI
NIM. 1201205/2012**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

JURNAL

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR *ANGGUN NAN
TONGGA* (CERITA RAKYAT PARIAMAN)**

RIZALLUN FIQRI

Artikel ini disusun berdasarkan Karya Akhir Rizallun Fiqri “Perancangan Buku Cerita Bergambar *Anggun Nan Tongga* (Cerita Rakyat Pariaman)” untuk persyaratan wisuda periode September 2018 dan telah diperiksa/ disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, Agustus 2018

Disetujui oleh :

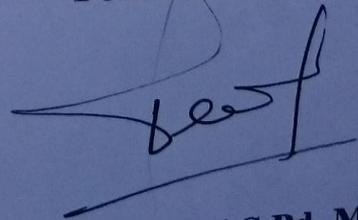
Pembimbing I



San Ahdi S.Sn, M.Ds.

NIP. 19791216.200812.1.004

Pembimbing II



Eliya Pebriyeni S.Pd, M.Sn.

NIP. 19830201.200912.2.001

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ANGGUN NAN TONGGA (CERITA RAKYAT PARIAMAN)

Rizallun Fiqri, San Ahdi S.Sn, M.Ds. ¹, Eliya Pebriyeni S.Pd, M.Sn. ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
rizallunfiqri14@gmail.com

ABSTRAK

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan telah berkembang menjadi ciri khas budaya. Penulis mengangkat cerita rakyat Pariaman yaitu Anggun Nan Tongga. Tujuan perancangan ini adalah berupa rancangan buku cergam Anggun Nan Tongga serta media pendukung lainnya untuk memberikan informasi secara langsung dan penyampaian yang lebih rinci, komunikatif dan efektif. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan mengadakan wawancara, studi literatur, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan metode yang digunakan untuk menganalisa data adalah analisis 5W+1H. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku sedangkan media pendukung yang digunakan adalah baju kaos, x-banner, pembatas buku, kipas, stiker, jam dinding.

Kata Kunci : Cerita Rakyat, Cergam, Anggun Nan Tongga

ABSTRACT

Folklore is a story that comes from a society and has evolved into a cultural characteristic. The author raised the story of the people of Pariaman namely Anggun Nan Tongga. The purpose of this design is in the form of comic book Anggun Nan Tongga and other supporting media to provide information directly and delivery of more detailed, communicative and effective. The method used in data collection is by conducting interviews, literature studies, observation, and documentation. While the method used to analyze the data is 5W + 1H analysis. The main media used in this design is the book while the supporting media used are t-shirts, x-banners, bookmarks, fans, stickers, wall clocks.

Keywords : Folklore, Comic, Anggun Nan Tongga

¹Mahasiswa penulis karya akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

A. Pendahuluan

Sepanjang Kota Pariaman terdapat beberapa pantai yang terkenal salah satu pantainya tersebut adalah pantai Gandorih. Gandorih merupakan nama seorang gadis yang menjadi kekasih seorang pria bernama Anggun Nan Tongga dalam cerita rakyat Pariaman. Pada cerita Anggun Nan Tongga tersebut dikisahkan bahwa Anggun Nan Tongga adalah seorang pria yang gagah dan perkasa. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, kisah Anggun Nan Tongga ini sudah semakin jarang diketahui masyarakat, kecuali oleh kalangan sesepuh masyarakat. Kisah Anggun Nan Tongga bercerita tentang perjalanan seorang pemuda yang bernama Anggun Nan Tongga dalam mencari ketiga mamaknya serta perjuangan cinta nya terhadap seorang wanita bernama Puti Gondorih yang tidak lain adalah sepupunya.

Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun- menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan (Suripan Sadi Hutomo, 1991: 4).

Mengetahui cerita rakyat adalah mengenal dari bagian sejarah dan budaya suatu bangsa. Cerita rakyat pada umumnya bercerita tentang terjadinya berbagai hal seperti terjadinya alam semesta, tentang asal usul suatu hal maupun mitos-mitos lainnya.

Dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Buku> “buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya

dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman”.

Buku cerita bergambar adalah buku yang berisi cerita yang dilengkapi gambar ilustrasi cerita tersebut. Biasanya, cerita yang terkandung dalam buku cerita bergambar adalah cerita yang mengajarkan anak akan suatu hal dalam <https://satwikobudiono.wordpress.com/2013/04/04/buku-cerita-bergambar-anak-usia-dini/> diakses 28 Januari 2018. Buku cergam memiliki ciri-ciri yang serupa dengan buku cerita dan komik. Kelebihan dari cerita Anggun Nan Tongga adalah dapat menunjukkan ekspresi yang digambarkan teks sehingga pembaca tidak perlu mencerna ulang ke dalam imajinasinya untuk menggambarkan dan merasakan jalan cerita tersebut. Cerita rakyat Anggun Nan Tongga merupakan ciri khas budaya lokal yang belum pernah diangkat dalam bentuk cergam, sehingga dapat diciptakan cergam. Dalam cerita Anggun Nan Tongga banyak terdapat pesan moral yang bisa disampaikan kepada pembaca nantinya. Kesimpulan dari buku cerita bergambar merupakan buku yang di dalamnya menjadi inti dari buku tersebut adalah narasinya atau ceritanya, sedangkan gambarnya hanya menjadi ilustrasi pelengkap dari cerita yang ada.

Mitchell (dalam Nurgiyantoro, 2005:159) mengungkapkan fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar sebagai berikut:

- 1) Membantu perkembangan emosi anak.
- 2) Membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaannya.
- 3) Belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi dan pengembangan perasaan.
- 4) Memperoleh kesenangan.
- 5) Untuk mengapresiasi keindahan.

6) Untuk menstimulasi imajinasi.

Jadi, cerita bergambar pada dasarnya sejenis dengan komik, cerita bergambar lebih menonjolkan satu ilustrasi dalam sebuah halaman yang mewakili banyak kejadian, cerita bergambar tidak memiliki balon kata target audien dalam perancangannya adalah anak-anak. Sedangkan komik memiliki banyak panel dan balon kata biasanya diperuntukkan untuk remaja dan dewasa.

B. Metode Perancangan

Pengumpulan data dapat berupa suatu pernyataan tentang keadaan, kegiatan, sifat, dan sejenisnya. Tujuan pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk perancangan karya akhir. Pengumpulan data penulis menggunakan metode:

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan cara yang dipakai untuk menghimpun data-data yang memiliki hubungan dengan topik yang diangkat. Penulis mengambil sumber dari beberapa buku dan internet mengenai cerita rakyat, cerita bergambar, dan teori-teori yang akan digunakan penulis dalam membuat perancangan cerita bergambar *Anggun Nan Tongga*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen dengan memakai bukti yang akurat dari berbagai sumber informasi. Seperti mengambil foto lokasi serta wawancara dengan narasumber tentang *Anggun Nan Tongga*.

3. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan serta pencatatan secara sistematis mengenai masalah-masalah yang diteliti. Proses ini berlangsung melalui pengamatan seperti merekam, melihat, mengukur, menghitung serta mencatat segala kejadian. Penulis melakukan observasi dengan langsung datang ke pantai Gondorih dan mencari narasumber yang mengetahui tentang nama pantai tersebut.

4. Wawancara

Wawancara adalah merupakan pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Esterberg, 2002) dalam http://amalbastian.blogspot.co.id/2009/12/teknik-teknik-pengumpulan_data.html diakses 25 Januari 2018. Wawancara merupakan alat memeriksa kembali atau memberikan bukti tentang keterangan atau informasi yang didapatkan sebelumnya serta merupakan teknik komunikasi langsung antara peneliti dan sampel. Penulis mewawancarai narasumber tentang cerita rakyat *Anggun Nan Tongga*.

Pengertian Analisis Data menurut Spradley dalam Purnomo (2008) adalah pengujian sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian-bagiannya, hubungan diantara bagian-bagian dan hubungan bagian-bagian itu dengan keseluruhan.

Alasan penulis menggunakan metode 5w+1h adalah untuk memahami proses perancangan cergam sesuai dengan masalah-masalah

yang ditemukan, serta untuk menemukan solusi yang tepat dalam perancangan buku cergam *Anggun Nan Tongga*. Kategori metode analisis data 5w+1h yaitu :

1. What (apa)

Apa yang menjadi permasalahannya adalah buku cerita rakyat *Anggun Nan Tongga* masih berupa teks sehingga kurang menarik minat baca anak-anak.

2. Who (siapa)

Siapa yang akan menjadi target audiens dalam permasalahan adalah anak usia 6-13 tahun.

3. Where (dimana)

Cerita *Anggun Nan Tongga* berasal dari daerah Pariaman, Sumatera Barat.

4. When (kapan)

Buku cergam *Anggun Nan Tongga* akan diterbitkan pada bulan Januari 2018 pada pameran karya akhir.

5. Why (kenapa)

Kenapa cerita *Anggun Nan Tongga* banyak tidak diketahui oleh masyarakat Minangkabau khususnya anak-anak dikarenakan kurangnya pelestarian cerita rakyat sehingga tidak dapat berlanjut dengan semestinya.

6. How (bagaimana)

Bagaimana cara memperkenalkan target audien mengenai cerita rakyat *Anggun Nan Tongga* adalah dengan cara mengemas cerita rakyat ke

dalam bentuk cergam. Karakter dalam cerita dirancang sesuai dengan selera anak-anak pada masa sekarang, seperti menggunakan karakter semi realis kemudian dengan menggunakan layout yang dibuat semenarik mungkin. Media yang akan digunakan penulis adalah buku yang berupa cerita bergambar sehingga lebih dapat menarik perhatian anak-anak khususnya.

Dari analisis di atas, dapat dijelaskan bahwa secara garis besar permasalahan yang terjadi adalah pelestarian cerita rakyat *Anggun Nan Tongga* membutuhkan media untuk menyampaikan informasi agar masyarakat khususnya anak-anak lebih mengetahui mengenai cerita rakyat Minangkabau.

C. Pembahasan

Sebelum menentukan pendekatan kreatif, strategi kreatif dan tujuan kreatif, terlebih dahulu adalah mengetahui karakteristik target audien.

1. Bahasa Kreatif

Pendekatan melalui bahasa kreatif pada pembuatan cerita bergambar adalah dengan menggunakan bahasa yang familiar dengan anak, melalui bahasa keseharian yang dapat dipahami oleh orang tua nantinya.

2. Target Audien

a. Demografis

Secara faktor demografis dilihat dari :

1) Target Audien Primer

Target Audiens Primer buku cerita bergambar ini ditujukan anak yang telah mengenal huruf dan dapat membaca seperti anak usia sekolah dasar.

Jenis kelamin : Anak laki-laki dan perempuan

Umur : usia 6 - 13 tahun

Ekonomi : Semua kalangan

b. Geografis

Target audiens menurut tempat tinggal penulis untuk yang berdomisili di daerah Sumatera Barat.

c. Psikografis

Secara psikografis anak-anak umur 6-13 tahun menyukai buku cerita berwarna cerah, penggambaran karakter yang lucu, layout yang unik, dan bahasa yang dapat dimengerti oleh anak-anak. Alasan memilih kelompok umur antara 6-13 tahun adalah dikarenakan anak-anak usia tersebut sudah memiliki kecenderungan ingin mengetahui segala hal.

3. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif yang ingin dicapai adalah perancangan cerita bergambar tentang cerita rakyat daerah, khususnya *Anggun Nan Tongga* untuk mengangkat kembali cerita rakyat di kalangan anak-anak yang dikemas secara menarik dan ringan sebagai sarana hiburan dan belajar tanpa menghilangkan unsur adat Minangabau didalamnya melalui

pendekatan visual dan pendekatan verbal, sehingga buku cerita bergambar *Anggun Nan Tongga* dapat dibaca oleh semua kalangan.

4. Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah langkah-langkah atau cara kreatif yang digunakan untuk mencapai hasil akhir dari sebuah karya yang diperuntukkan kepada target audien. Media utama yang akan digunakan adalah buku, karena buku sangat mudah didapatkan oleh semua kalangan masyarakat.

a. Penentuan Konsep

Konsep dalam pembuatan cerita bergambar *Anggun Nan Tongga* berasal dari buku cerita rakyat yang terdapat pada pustaka daerah kota Padang. Penulis ingin mengangkat kembali cerita rakyat Minangkabau melalui media buku cerita bergambar yang dikemas dengan semenarik mungkin. Cerita bergambar dibuat pada media cetak yaitu buku dengan ukuran A4 yang berisikan 20 halaman. Untuk ilustrasi penulis menggunakan ilustrasi dengan gaya semi realis, dan ilustrasi tersebut dibuat penuh warna.

b. Pesan Verbal

Pesan Verbal adalah pesan yang disampaikan dengan kata-kata, pesan verbal yang baik akan tersampaikan dengan bahasa yang baik dan menarik. Pesan verbal yang akan digunakan dalam cergam *Anggun Nan Tongga* berupa pesan moral yang dapat dimengerti oleh target audiens melalui bahasa-bahasa yang dekat, ringan dan dipahami oleh anak-anak.

Pesan verbal yang ada di dalam *Anggun Nan Tongga* mengajarkan tentang aturan dalam agama Islam yang terdapat pada surat An-Nisa ayat 23 bahwa nikah sepersusuan itu dilarang, dan cerita *Anggun Nan Tongga* juga mengajarkan seorang anak untuk selalu berbakti kepada orang tua serta dapat menjadi panutan bagi orang lain.

c. Pesan Visual

Pesan Visual adalah pesan yang disampaikan melalui elemen-elemen visual seperti gambar, tipografi, warna, layout. Visual yang akan ditampilkan dalam perancangan cergam *Anggun Nan Tongga* yaitu melalui gaya bahasa, warna, font, layout, dan gambar yang menarik, berwarna, sehingga dapat memicu ketertarikan anak untuk membaca.

d. Strategi Visual

1) Data Naskah

Naskah diambil dari buku cerita rakyat *Anggun Nan Tongga*.

2) Gaya Ilustrasi Cergam

Gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam pembuatan cergam ini adalah semi realis.

3) Media Cergam

Media utama untuk cergam *Anggun Nan Tongga* adalah media cetak berupa buku.

4) Alur Cerita

Alur cerita yang digunakan berupa alur maju.

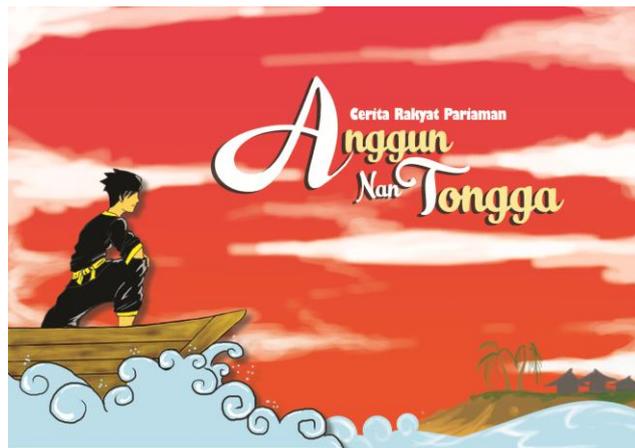
5) Format Buku

Buku terdiri dari 20 halaman dengan ketebalan 3cm.

6) Karakter

Karakter utama pria adalah *Anggun Nan Tongga*, karakter utama untuk wanita adalah Gondoriah.

a. Media Utama (Buku)



b. Media Pendukung



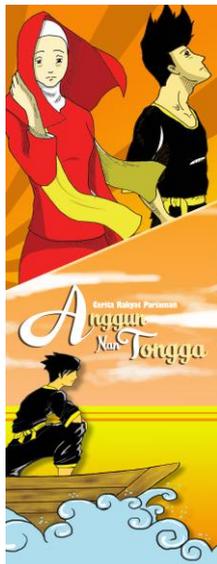
Baju kaos



Jam dinding



Kipas



X-Banner



Pembatas buku



stiker

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan perancangan cerita bergambar tentang cerita rakyat *Anggun Nan Tongga* dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan perancangan cerita bergambar diperlukan berbagai

sumber terkait dengan cerita rakyat *Anggun Nan Tongga*, sebagai pedoman untuk merancang buku cerita bergambar. Kekurangan yang terdapat pada cerita *Anggun Nan Tongga* yang lama didasarkan pada beberapa faktor yaitu, semakin pudarnya cerita rakyat *Anggun Nan Tongga* di kalangan masyarakat terutama anak-anak, kekurangan dari segi bahasa yang menggunakan bahasa sastra lama, kemasan buku, layout dan ilustrasi yang tidak terdapat dalam buku membuat minat anak-anak berkurang dan tidak tertarik dengan cerita rakyat *Anggun Nan Tongga* ini. Oleh karena itu, tujuan dilakukannya perancangan cerita bergambar *Anggun Nan Tongga* ini adalah untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada buku terdahulu agar mendapatkan hasil yang optimal untuk bisa diangkat ke tengah-tengah masyarakat, menarik minat dan menjadi sarana edukasi bagi anak-anak.

Penulis melakukan perancangan cerita bergambar *Anggun Nan Tongga* dengan pertimbangan warna, layout, karakter, ilustrasi dan tipografi agar dapat mencapai keinginan target audien, dengan berpedoman kepada hasil observasi, wawancara dan sumber-sumber terkait lainnya.

Saran :

1. Diharapkan dengan adanya Buku Cerita Bergambar *Anggun Nan Tongga* dapat menjadikan salah satu cerita rakyat Minangkabau menjadi populer kembali, bersifat persuasif serta dapat diterima dengan baik oleh target audien.

2. Diharapkan dengan dirancangnya Buku Cerita Bergambar *Anggun Nan Tongga* ini, masyarakat dapat lebih memperhatikan dan melestarikan cerita rakyat yang ada di Minangkabau.

Daftar Rujukan

Hutomo, Suripan Sadi. 1991. *Mutiara yang Hilang: Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: HISKI Jawa Timur.

Nurgiyantoro. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: GMUP.

Spradley, Husaini Usman dan Purnomo, 2008. *Metodologi Penelitian Sosial*. Penerbit PT Bumi Aksara : Jakarta.

<http://amalbastian.blogspot.co.id/2009/12/teknik-teknik-pengumpulandata.html>

<https://satwikobudiono.wordpress.com/2013/04/04/buku-cerita-bergambar-anak-usia-dini/>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Buku>