

Perancangan Buku Cerita Bergambar Asal Usul *Batu Angkek- Angkek*

Retno Setianengsih¹, Syafwan²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang

Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Email: retnosetianengsih@gmail.com

Submitted: 2021-08-15

Accepted: 2021-08-28

Published: 2021-09-30

DOI: 10.24036/dekave.v11i3.114701

Abstrak

Indonesia merupakan sebuah negara yang kaya akan kebudayaan di bidang sastra seperti cerita rakyat. Sumatra Barat memiliki banyak cerita rakyat, salah satunya *Batu malin kundang* yang sudah terkenal dan sudah banyak buku ceritanya dibuat dan diperjualbelikan. Namun tidak semua cerita rakyat di Sumatra Barat bernasib sama seperti *Batu malin kundang*, salah satunya cerita Asal Usul *Batu Angkek-Angkek* di Desa Balai Tabuah, Kecamatan Sungayang, Kabupaten Tanah Datar yang sudah mulai terlupakan Tujuan Perancangan adalah menghasilkan buku cerita bergambar Asal Usul *Batu Angkek-Angkek* untuk menumbuhkan rasa kecintaan terhadap cerita daerah sendiri. Teori-teori yang di jadikan landasan perancangan adalah teori cerita rakyat, ilustrasi, cerita bergambar, warna, tipografi dan teori layout. Metode perancangan yang digunakan adalah *glass box*, dan untuk analisis data menggunakan metode 5W+1H dengan mempertimbangkan cerita dan target audien, yang akan menjadi target utama dalam Perancangan cerita bergambar. Pada perancangan cerita bergambar ini media utama dalam pembuatan karya penulis adalah buku cerita bergambar dengan Media pendukung karya E-book, Poster, Baju kaos, Mug, Totebag, kalender, Pembatas buku

Kata Kunci : *Buku, Cerita Rakyat, Cerita Bergambar, Batu Angkek-Angkek, Legenda*

Pendahuluan

Indonesia negara yang kaya akan warisan budaya. Salah satu bentuk warisan kebudayaan di bidang sastra yaitu banyaknya cerita-cerita rakyat yang ada di Indonesia baik itu mitos, legenda, dongeng, fabel, dan hikayat. Cerita rakyat adalah sebuah rangkaian peristiwa yang menceritakan suatu kejadian yang nyata ataupun tidak nyata, baik tentang orang, benda atau tempat tertentu yang dianggap sebagai sesuatu kejadian yang benar-benar pernah terjadi dan diceritakan secara turun temurun. Salah satu contoh cerita rakyat yang ada di Indonesia dapat dilihat dari daerah Sumatera Barat. Sumatera Barat sendiri memiliki banyak cerita rakyat, salah satunya *Batu Malin Kundang* yang sudah sangat terkenal dan buku ceritanya sudah banyak dibuat dan

diperjualbelikan. Tetapi tidak semua cerita rakyat di Sumatera Barat memiliki nasib yang sama seperti cerita *Batu Malin Kundang*, banyak cerita rakyat di Sumatera Barat yang tidak terlalu diketahui oleh orang-orang dan kemudian terlupakan begitusaja, seperti cerita Asal Usul *Batu Angkek-Angkek* di Desa Balai Tabuah, Kecamatan Sungayang, Kabupaten Tanah Datar. *Batu Angkek-Angkek* merupakan sebuah batu yang mempunyai cerita unik, dimana cerita asal muasal nya *Batu Angkek-Angkek* ditemukan dalam lubang galian untuk membuat sebuah rumah gadang, saat pembangunan rumah gadang tersebut ada peristiwa aneh dan gaib yang terjadi namun setelah batu ini ditemukan semua peristiwa aneh dan gaib tersebut hilang, dan saat itulah mitos berkembang disana bahwa *Batu Angkek-Angkek* konon dipercaya masyarakat dipercaya bahwa *Batu Angkek-Angkek* memiliki kekuatan gaib yang bisa meramal nasib seseorang, dan batu tersebut digunakan oleh masyarakat disana untuk menguji keinginan mereka apakah terkabul atau tidak. Karena keunikan dan mitos yang berkembang inilah orang datang ke objek wisata *Batu Angkek-Angkek*. Sekitar tahun 2014 objek wisata *Batu Angkek-Angkek* ini cukup terkenal dan banyak dikunjungi wisatawan, akan tetapi pada saat ini sudah mulai terlupakan dan jumlah pengunjung mulai berkurang, hal ini disebabkan kurangnya media promosi untuk mempromosikan *Batu Angkek-Angkek*, sehingga orang tidak mengetahui apa itu *Batu Angkek-Angkek* dan bagaimana cerita asal usul dari *Batu Angkek-Angkek*. Selain itu, informasi mengenai *Batu Angkek-Angke* sangat terbatas hanya bisa diketahui melalui berita yang ada di internet ataupun berkunjung langsung ke objek wisatanya, dan untuk buku cerita tentang cerita asal usul *Batu Angkek-Angke* juga belum ada. Karena keterbatasannya membuat pengunjung objek wisata *Batu Angkek-Angke* kebanyakan adalah orang dewasa dan sangat jarang dikunjungi anak-anak sekolah. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media untuk menyampaikan pesan/informasi untuk mempopulerkan cerita ini kembali terutama pada anak-anak. Karena anak merupakan generasi- generasi penerus selanjutnya, dan buku cerita bergambar adalah media yang paling cocok untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat pada anak-anak. Berdasarkan latar belakang yang telah di telah disampaikan sebelumnya maka penulis ingin membuat buku cerita bergambar *Batu Angkek-Angkek* untuk mempopuler kembali *Batu Angkek Angkek*. Pemilihan media buku cerita bergambar ini diharapkan mampu menarik minat anak dalam membaca buku cerita rakyat, dengan tujuan dari perancangan ini menghasilkan buku cerita bergambar asal usul *Batu*

Angkek-Angkek yang menarik bagi anak-anak untuk menumbuhkan kecintaan terhadap cerita daerah sendiri. Nantinya buku cerita bergambar ini di rancang semenarik mungkin menggunakan warna-warna yang cerah dan font yang menarik serta mudah untuk dibaca anak-anak.

Metode

A. Metode Perancangan

Metode perancangan sangat diperlukan dalam sebuah perancangan. Karena metode perancangan diperlukan untuk menyesuaikan antara rumusan masalah perancangan dengan tujuan perancangan sehingga dapat menghasilkan suatu produk hasil rancangan. Metode dalam perancangan cerita bergambar Asal Usul *Batu Angkek-Angkek* ini menggunakan metode *glass box*. Menurut Soedarwanto (2017) Metode kotak kaca atau *glass box method* merupakan metode berpikir rasional yang secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (irasional), dan dalam metode *glass box*, terdiri dari 4 tahap yaitu persiapan, inkubasi, luminasi dan verifikasi.”

B. Metode Pengumpulan Data

pengumpulan data dilakukan agar bisa memperoleh data informasi dalam mencapai suatu tujuan dari penelitian. Dan berdasarkan hasil data yang dilakukan di lapangan untuk mendukung dalam proses pembuatan buku cerita bergambar asal usul batu angkek-angkek, maka dilakukan beberapa metode berikut ini:

1. Observasi

Untuk melakukan pengamatan atau observasi dapat dilakukan dengan mendatangi lokasi objek penelitian untuk melihat secara langsung, dengan tujuan melengkapi data dari penelitian yang akan dilakukan. Dalam melakukan observasi peneliti melakukan kunjungan ke objek wisata *Batu Angkek-Angkek* di Desa Balai Tabuah, Kecamatan Sungayan, Kabupaten

Tanah Datar, disana peneliti melakukan pengamatan terhadap lokasi objek wisata, dan *Batu Angkek-Angkek*.

2. Wawancara

mengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan dua orang atau lebih. Untuk narasumber yang penulis wawancarai yaitu Bapak Alfi yang merupakan cucu dari keturunan generasi ke-7. Dari wawancara tersebut penulis mengajukan beberapa pertanyaan seperti Berapa umur dari *Batu Angkek-Angkek*? Bagaimana cerita lengkap asal usul *Batu Angkek-Angkek*? Apakah ada aturan tertentu dalam mengangkat *Batu Angkek-Angkek*? Pengunjung yang datang kesini kebanyakan usia berapa saja? Apakah sudah ada buku cerita tentang lengkap asal usul *Batu Angkek-Angkek*?

3. Dokumentasi

Dokumentasi disini dilakukan dengan *Handphone* untuk mengambil foto objek wisata *Batu Angkek-Angkek* dan bentuk dari *Batu Angkek-Angkek* sebagai bukti dokumentasi, serta merekam hasil wawancara dengan narasumber. Kemudian kertas dan alat tulis untuk mencatat semua hasil wawancara dengan narasumber.

C. Metode Analisis Data

Perancangan cerita bergambar ini penulis menggunakan metode analisis data yaitu 5W+1H. Dalam melakukan perancangan untuk mempopulerkan cerita Asal Usul *Batu Angkek-Angkek* sebagai salah satu cerita rakyat. Maka diperlukan analisis data **What, Who, When, Where, Why** dan **How** (5W+1H) artinya: apa, siapa, kapan, dimana, mengapa dan bagaimana. Yaitu:

1. What (apa)

Cerita yang akan diangkat adalah cerita yang diangkat yaitu cerita tentang Asal Usul *Batu Angkek-Angkek* yang lokasi ceritanya di Desa Balai Tabuah, Kecamatan Sungayan, Kabupaten Tanah Datar, yang sebelumnya belum ada yang mengangkat tentang cerita Asal Usul *Batu Angkek-Angkek* untuk dijadikan buku cerita. karena itu diharapkan melalui perancangan buku cerita bergambar tentang cerita Asal Usul *Batu Angkek-Angkek* bisa

lebih memperkenalkan cerita tentang Asal Usul *Batu Angkek-Angkek* pada anak-anak dan masyarakat melalui buku cerita.

2. Who (siapa)

Siapa target audien dalam perancangan buku cerita bergambar. Yang akan menjadi target audien disini adalah anak-anak 5 sampai 12 tahun

3. Where (Dimana)

Dimana nanti hasil dari perancangan ini akan diletakaan. Hasil dari perancangan buku cerita bergambar ini nanti akan dipromposikan ke dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Datar, untuk mensosialisasikan cerita Asal Usul *Batu Angkek-Angkek* lalu nanti akan diberikan ke perpustakaan daerah kota padang sebagai arsip agar nantinya bisa dibaca untuk menghidupkan kembali cerita ini ke pada masyarakat

4. When (kapan)

Perancangan cergam ini akan dibuat dengan melalui beberapa tahap, mulai dari *storyboard*, desain karakter/tokoh dan alternatif desain tentang cerita Asal Usul *Batu Angkek-Angkek*. Setelah menentukan desain final barulah penulis memulai ke proses di gital.

5. Why (kenapa)

Kenapa memilih perancangan buku cerita bergambar asal usul *Batu Angkek- Angkek*? Karena bertujuan untuk memperkenalkan kembali cerita Asal Usul *Batu Angkek-Angkek* pada anak anak di tengah maraknya bacaan buku cerita bergambar dari luar negeri yang takut nantinya bisa menggeser keberadaan cerita rakyat daerah.

6. How (bagaimana)

Bagaimana cara pembuat perancangan buku cerita bergambar yang menarik untuk dibaca anak-anak. Dengan mengikuti perkembangan buku cerita bergambar pada masa ini, penulis akan membuat buku cerita bergambar yang semenarik mungkin sesuai dengan selera anak-anak. Dengan ilustrasi, warna, *font*, hingga *layout* yang sesuai selera target audiens.

PEMBAHASAN

Perancangan buku cerita bergambar cerita Asal Usul *Batu Angkek-Angkek* untuk membantu memperkenalkan kembali cerita masyarakat terutama anak-anak. Dalam membuat buku cerita bergambar ini memuat beberapa unsur seperti gambar, warna, font, dan layout agar memberi kesan menarik di setiap halamannya. Pada cerita Asal Usul *Batu Angkek-Angkek*.

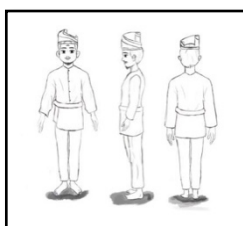
A. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal pada buku cerita bergambar *Batu Angkek-Angkek* berupa menggunakan bahasa yang baik dan mudah untuk dimengerti oleh target audien.

B. Pendekatan Visual

1. Ilustrasi

Pendekatan visual pada buku cerita bergambar *Batu Angkek-Angkek* menggunakan ilustrasi gaya semi realis, tokoh pria di dalam buku cerita bergambar *Batu Angkek-Angkek* digambarkan tapak cukup tua dan memiliki jenggot, dan memakai penutup kepala khas Sumatra Barat bernama deta.



Gambar 1: Ilustrasi Karakter

2. Tipografi

Tipografi untuk perancangan buku cerita bergambar *Batu Angkek-Angkek* ini, penulis menggunakan font Matual MT Scrip Capitals untuk judul,

Batu Angkek-Angkek
Batu Angkek-Angkek
Batu Angkek-Angkek

Gambar 2: font MT Scrip Capitals

C. Final Desain

1. Media Utama



Gambar 3: Media Utama

2. Media Pendukung



Gambar 4: Media Pendukung



Gambar 5: Media Pendukung

Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan perancangan cerita bergambar asal usul *Batu Angkek-Angkek* dalam laporan karya akhir, dapat disimpulkan bahwa, dalam melakukan perancangan terhadap cerita *Batu Angkek-Angkek* sangat diperlukannya berbagai sumber yang terkait dalam cerita *Batu Angkek-Angkek* ini, sebagai pedoman dalam merancang buku cerita bergambar *Batu Angkek-Angkek*. Oleh karena itu tujuan dari perancangan buku cerita bergambar asal usul *Batu Angkek-Angkek* untuk memperkenalkan kembali cerita *Batu Angkek-Angkek* yang sudah terlupakan sehingga menarik dan menumbuhkan kecintaan terhadap cerita daerah sendiri pada anak-anak.

Rujukan

Soedarwanto, Hady (2017). *metode glass box modul fakultas Desain dan seni Kreatif*. Program studi desain produk