

## PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR CERITA RAKYAT ASAL MUASAL NAMA KOTA AMPENAN

Oky Syahroni<sup>1</sup>, I Nyoman Miyarta Yasa<sup>2</sup>, Mohamad Yudisa Putrajip<sup>3</sup>  
[okys65@gmail.com](mailto:okys65@gmail.com)<sup>1</sup>, [miyarta.yasa@universitasbumigora.ac.id](mailto:miyarta.yasa@universitasbumigora.ac.id)<sup>2</sup>,  
[mohamad.yudisa@universitasbumigora.ac.id](mailto:mohamad.yudisa@universitasbumigora.ac.id)<sup>3</sup>  
Universitas Bumigora

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi berupa buku bergambar mengenai cerita rakyat asal-usul nama Kota Ampenan, Nusa Tenggara Barat. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya tingkat pengetahuan masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap cerita rakyat lokal, yang berisiko menghilangkan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Menggunakan pendekatan metode Design Thinking, penelitian ini menghasilkan sebuah buku ilustrasi berbentuk square hard cover berukuran 16×16 cm yang ditujukan untuk anak-anak usia 7–12 tahun. Data pendukung diperoleh melalui wawancara dan studi literatur tentang cerita rakyat setempat. Hasil perancangan menunjukkan bahwa media buku bergambar mampu menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya secara menarik dan interaktif kepada anak-anak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa perancangan buku ilustrasi dapat menjadi alternatif edukasi budaya yang menyenangkan sekaligus mendukung pelestarian cerita rakyat Indonesia.

**Kata Kunci:** Buku Bergambar, Cerita Rakyat, Budaya Lokal, Ilustrasi, Anak-Anak.

### ABSTRACT

*This study aims to design an educational medium in the form of an illustrated book based on the folktale about the origin of the name of Ampenan City, West Nusa Tenggara. The background of this research is the low level of public awareness, especially among the younger generation, regarding local folktales, which risks eroding the cultural values they contain. Using a visual design approach, this research produced a square hardcover illustrated book (16×16 cm) targeted at children aged 7–12 years. Supporting data were collected through community surveys and literature studies on local folktales. The design results show that illustrated books can serve as an effective medium for introducing cultural values to children in an engaging and interactive way. The conclusion of this research is that illustrated book design can be a fun alternative for cultural education while supporting the preservation of Indonesian folktales.*

**Keywords:** *Illustrated Book, Folktale, Local Culture, Illustration, Children.*

### PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya yang luar biasa, terdiri dari lebih dari 1.340 suku bangsa yang tersebar di ribuan pulau. Salah satu warisan budaya yang penting adalah cerita rakyat, yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media penyampaian nilai moral, sejarah, dan identitas lokal. Namun, perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup generasi muda saat ini menyebabkan minat terhadap cerita rakyat semakin menurun. Kota Ampenan, sebagai salah satu daerah bersejarah di Nusa Tenggara Barat [1], memiliki cerita rakyat mengenai asal-usul namanya yang mulai terlupakan oleh masyarakat setempat.

Survei awal menunjukkan bahwa hanya sekitar 10% masyarakat Ampenan yang masih mengetahui cerita tersebut, angka yang mengkhawatirkan mengingat pentingnya peran cerita rakyat dalam membentuk identitas budaya. Jika tidak dilakukan upaya pelestarian, maka nilai-nilai luhur yang terkandung dalam cerita rakyat ini dikhawatirkan akan hilang [2]. Dalam konteks ini, diperlukan media yang menarik dan mudah dipahami oleh generasi muda untuk menghidupkan kembali cerita-cerita lokal. Salah satu solusi

yang efektif adalah menggunakan buku bergambar, mengingat media visual lebih mudah menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka memahami pesan secara lebih interaktif.

Melalui perancangan berbentuk buku cerita bergambar, penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat asal-usul nama Kota Ampenan kepada anak-anak usia 7–12 tahun. Diharapkan, media ini dapat menjadi sarana edukasi budaya sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya lokal sejak usia dini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode Design Thinking untuk merancang buku bergambar cerita rakyat asal usul nama Kota Ampenan. Design Thinking dipilih karena metode ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna (user-centered) dan pengembangan solusi kreatif berbasis masalah nyata [3]. Metode Design Thinking diterapkan melalui lima tahap, yaitu:

### **a. Empathize**

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui studi pustaka dan wawancara terhadap ahli sejarah di Kota Ampenan untuk mengetahui lebih dalam mengenai cerita rakyat yang akan diangkat [5].

### **b. Define**

Berdasarkan hasil pengumpulan data, dirumuskan permasalahan utama, yaitu rendahnya tingkat pengetahuan generasi muda terhadap cerita asal usul Kota Ampenan.

### **c. Ideate**

Pada tahap ini dikembangkan ide-ide kreatif untuk perancangan buku bergambar yang menarik dan edukatif, dengan mempertimbangkan preferensi visual anak-anak usia 7–12 tahun.

### **d. Prototype**

Tahap ini melibatkan pembuatan mockup buku bergambar, termasuk ilustrasi karakter, alur cerita visual, tipografi, pemilihan warna, dan layout buku dalam format square hard cover berukuran 16×16 cm.

### **e. Test**

Buku bergambar yang telah dirancang diuji coba kepada target audiens untuk mendapatkan masukan dan evaluasi, yang digunakan untuk menyempurnakan desain sebelum finalisasi produksi.

Perangkat lunak Clip Studio Paint digunakan dalam proses pembuatan ilustrasi digital, sementara layout buku dirancang dengan mengedepankan prinsip komunikasi visual yang efektif, menggabungkan elemen ilustrasi dan narasi yang saling mendukung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Empathize**

Menurut [4], wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi langsung antara peneliti dan responden, baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur, guna memperoleh informasi yang mendalam terkait suatu fenomena.

Pada tahap awal, dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Wawancara dilaksanakan dengan Kepala Museum Daerah NTB, Ahmad Nuralam, untuk memperoleh informasi mengenai cerita rakyat asal-usul Kota Ampenan. Hasil wawancara dikombinasikan dengan studi pustaka dari buku “Cerita Rakyat Dari Nusa Tenggara Barat 2” [5][6]. Data ini mengungkapkan cerita tentang Raden Satria Nata,

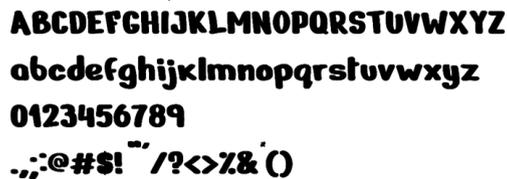
Putri Jin, dan lahirnya Satria Tampena sebagai tokoh kunci dalam kisah asal-usul nama Ampenan. Dokumentasi pengumpulan data juga dilakukan untuk memperkaya pemahaman mengenai latar tempat dan karakteristik cerita.

b. Define

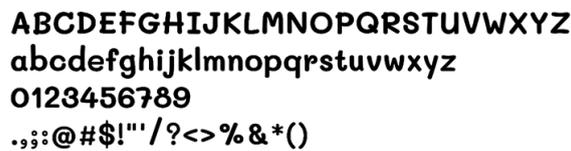
Berdasarkan hasil pengumpulan data, ditemukan bahwa hanya sekitar 10% masyarakat di Ampenan yang mengetahui cerita rakyat tersebut. Permasalahan utama yang teridentifikasi adalah kurangnya media yang menarik untuk memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak. Analisis SWOT menunjukkan bahwa kekuatan cerita ini terletak pada nilai budaya dan moralnya, sementara kelemahannya adalah minimnya media visual yang mengangkat kisah tersebut [7]. Peluang yang ada adalah penyajian cerita dengan format visual yang menarik untuk meningkatkan minat generasi muda, sedangkan ancamannya adalah kompetisi dari media hiburan digital.

c. Ideate

Konsep perancangan difokuskan pada pembuatan buku cerita bergambar dengan ilustrasi kartunis yang sederhana dan menarik bagi anak usia 7–12 tahun. Buku ini berformat square hardcover berukuran 16×16 cm, dengan dominasi ilustrasi untuk memudahkan pemahaman cerita. Pemilihan tipografi menggunakan font "Nerko One" untuk judul dan "Mali" untuk isi cerita, memberikan kesan santai dan ramah anak.

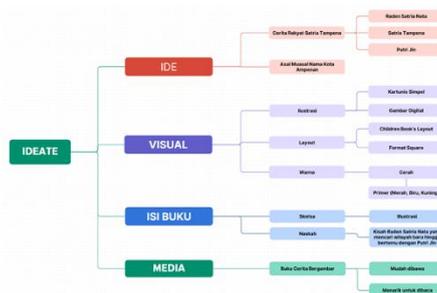


Gambar 1. Font Nerko One  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 2. Font Mali  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Skema warna cerah digunakan untuk siang hari dan warna gelap untuk malam hari, menyesuaikan dengan alur cerita. Proses ideate juga melibatkan pembuatan mind mapping sebagai dasar perancangan.



Gambar 3. Mind Mapping  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

d. Prototype

Tahap ini menghasilkan prototype buku bergambar yang mencakup desain karakter Raden Satria Nata, Putri Jin, dan Satria Tampena.



Gambar 4. Raden Satria Nata  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 5. Putri Jin  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 6 Satria Tampena  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Serta storyboard untuk 40 halaman cerita. Proses digitalisasi ilustrasi menggunakan software Clip Studio Paint, dengan gaya visual kartunis sederhana untuk memperkuat daya tarik terhadap audiens anak-anak. Hasil perancangan juga dilengkapi dengan media pendukung seperti x-banner, kaos, stiker, mug, dan pin untuk memperluas promosi buku.



Gambar 7. Sketsa Storyboard  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 8. Media Pendukung  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

e. Test

Pengujian dilakukan di SDN 26 Mataram kepada siswa-siswa yang merupakan target audiens. Responden menyatakan bahwa buku cerita ini menarik, mudah dipahami, dan ilustrasinya mendukung narasi dengan baik. Feedback dari audiens menjadi dasar dalam penyempurnaan akhir buku, memastikan bahwa buku ini efektif dalam menyampaikan nilai budaya lokal kepada anak-anak



Gambar 9. Test Terhadap Target Audiens  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

**KESIMPULAN**

Penelitian skripsi yang berjudul “Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Asal Muasal Nama Kota Ampenan” ini menghasilkan sebuah karya buku ilustrasi bergambar yang bertujuan untuk melestarikan dan memperkenalkan cerita rakyat kepada generasi muda. Produk yang dihasilkan meliputi buku cerita bergambar dengan visualisasi sederhana dan menarik, yang diperkuat dengan pembuatan media pendukung seperti x-banner, kaos, stiker, mug, dan pin sebagai upaya promosi tambahan.

Perancangan ini dilakukan melalui metode Design Thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pada tahap empathize, dilakukan pengumpulan data melalui wawancara dan studi pustaka mengenai cerita rakyat Satria Tampena. Pada tahap define, ditetapkan kebutuhan untuk membangun media edukatif yang ramah anak. Tahap ideate menghasilkan konsep visualisasi dengan pendekatan kartunis sederhana, pemilihan tipografi yang ramah anak, serta tone warna yang sesuai dengan cerita. Pada tahap prototype, dikembangkan sketsa, storyboard, hingga buku jadi. Tahap test dilakukan dengan menguji kepada audiens target (anak-anak SD) yang memberikan respon positif terhadap daya tarik ilustrasi dan pemahaman cerita.

Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa media buku bergambar efektif dalam membangkitkan ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat, sekaligus memperkuat pemahaman budaya lokal. Karya ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pelestarian nilai-nilai budaya di tengah perkembangan zaman dan perubahan media informasi modern.

## **Saran**

Perancangan buku bergambar ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya inspiratif untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal melalui media visual yang menarik. Diperlukan pengembangan lebih lanjut dengan mempertimbangkan variasi media, seperti animasi digital atau aplikasi interaktif, untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan minat generasi masa kini.

Selain itu, kolaborasi dengan lembaga pendidikan dan komunitas budaya sangat disarankan agar distribusi buku dapat lebih meluas dan tepat sasaran. Penelitian mendalam tentang cerita rakyat lainnya juga perlu terus dilakukan untuk memperkaya khazanah cerita tradisional yang dapat diilustrasikan dalam berbagai bentuk media kreatif lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arvira. (2020). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Jakarta: Binus University.
- Hasil Wawancara dan Studi Pustaka Pribadi, 2024.
- Rangkuti, F. (2017). *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sri. (2017). *Pertemuan Ilmiah Arkeologi XIV*. Bogor, Jawa Barat.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Grafika
- Wawancara dengan Narasumber (Ahmad Nuralam), 2024.