



Perancangan Media Informasi Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Tapa Malenggang

Fahimul Fuad¹, Harissman², Ary Leo Bermama³, Rias Wita Suryani⁴

¹⁻⁴ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia

Padangpanjang, Indonesia

E-mail: fahimul2112@gmail.com

Abstract. This design is entitled "Design of Information Media for Illustrated Books of Tapa Malenggang Folk Tales" such as learning media, to be an alternative solution to increase the expansion of information about Batanghari culture, namely the Tapa Malenggang Folk Tales through innovative information media. The solution is presented in the form of an illustrated book about the Tapa Malenggang Folk Tales using dynamic and colorful illustrations. This design method uses 5w + 1H analysis. While the design process includes interviews, field observations, library data, direct questionnaires to schools, and documentation. The process of creating works through several structured stages, namely brainstorming, sketches, storylines, color studies, typography studies and storyboards. Illustrated books are informative media that can be well captured by children's sense of sight. Supporting media for the design include e-books, posters, x-banners, stickers, pins, t-shirts, and key chains.

Keywords: Illustrated books, Tapa Malenggang Folk Tales, Information media

Abstrak. Perancangan ini berjudul "Perancangan Media Informasi Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Tapa Malenggang" seperti media pembelajaran, untuk menjadi alternatif solusi meningkatkan perluasan informasi mengenai kebudayaan Batanghari yaitu Cerita Rakyat Tapa Malenggang melalui media informasi yang inovatif. Kendala tersebut dapat terselesaikan dengan menyajikan Cerita Rakyat Tapa Malenggang pada buku ilustrasi yang bersifat dinamis dan colorfull. Proses perancangan dibantu dengan analisis 5w+1H. Alur perancangan yang dilakukan dapat melalui wawancara, pengamatan lapangan, studi kepustakaan, kuisioner yang dilakukan secara langsung ke sekolah, dan semua kegiatan dilengkapi dengan dokumentasi. Proses pembuatan karya tulis ini melalui beberapa tahapan, yakni brainstorming, sketsa, storyline, studi warna, studi tipografi dan storyboard. Buku ilustrasi menjadi media informatif yang dapat merangsang perkembangan anak melalui indera penglihatan. Perancangan media ini juga didukung dengan adanya fitur e-book, poster, x-banner, stiker, pin, kaos, dan gantungan kunci.

Kata Kunci : Buku ilustrasi, Cerita Rakyat Tapa Malenggang, Media informasi.

1. PENDAHULUAN

Menurut Suripan Sadi Hutomo (1911: 4) cerita rakyat memiliki definisi sebagai suatu ekspresi budaya masyarakat yang lahir dari bahasa tutur yang berinteraksi langsung dengan berbagai komponen budaya sehingga dapat membentuk nilai sosial masyarakat. Cerita rakyat menjadi warisan yang diberikan kepada generasi berikutnya secara lisan dan turun menurun. Cerita rakyat menjadi suatu bagian dari sejarah bangsa dan budaya masyarakat. Cerita rakyat biasanya memiliki latar belakang yang berhubungan dengan berbagai peristiwa seperti alam semesta dan asal usul maupun berbagai mitos.

Provinsi Jambi menjadi salah satu contoh daerah dengan cerita rakyat yang melegenda, yakni cerita rakyat Tapa Malenggang di Kabupaten Batanghari. Cerita rakyat ini dikenal sebagai cerita rakyat yang telah diwariskan secara turun temurun dan telah menyebar luas pada

berbagai lapisan masyarakat. Cerita Tapa Malenggang apabila dituturkan oleh penutur kisah biasanya menggunakan nada yang tidak biasa dikarenakan tukang tutur biasanya mempertunjukkan cerita ini pada malam hari kepada cucu atau anak-anak, dan warga lainnya di sekitar rumah. Cerita Tapa Malenggang sendiri merupakan cerita lisan yang memiliki sarat nilai budaya, diantaranya; keagamaan, ketekunan, adab, etika, jalinan kasih, material ataupun nilai lainnya yang menjadi bagian dari cerita rakyat dengan terdokumentasi pada karya sastra berupa buku. Cerita ini banyak mengalami persebaran di masyarakat di wilayah aliran sungai Batanghari, cerita ini berkembang melalui mulut ke mulut yang di ceritakan oleh satu orang dan di saksikan oleh masyarakat Batanghari, bagi masyarakat cerita rakyat Tapa Malenggang ini di gambarkan sebagai makhluk penunggu sungai batanghari. Cerita ini telah menjadi bagian kehidupan masyarakat di Kabupaten Batanghari khusus sebagai penjaga kelestarian ekosistem habitat ikan tapa.

Sangat di sayangkan cerita rakyat tersebut sudah jarang di jumpai karena jumlah pentuturnya yang sedikit dan sedikit yang bisa menuturkan cerita tersebut. Sehingga membuat banyak anak anak yang tidak mengetahui tentang Cerita Rakyat Tapa Malenggang. Berdasarkan dari data survei yang di dapatkan melalui pertanyaan yang di berikan kepada siswa kelas tujuh sampai kelas Sembilan di SMP N 6 Batanghari, diperoleh data 89% siswa yang menjawab tahu Tapa Malenggang. Dari 89% siswa yang menjawab tahu tentang cerita rakyat Tapa Malenggang terdapat 6% orang yang masuk dalam kategori mengetahui cerita rakyat Tapa Malenggang. Dan sisanya yang menjawab tidak tahu mengetahui cerita rakyat Tapa Malenggang yaitu 94%.

Salah satu cara untuk memperkenalkan kembali adalah dengan membuat media informasi dalam bentuk buku ilustrasi cerita tentang tapa malenggang. Buku ini akan membantu dalam mengenalkan Cerita Rakyat Tapa Malenggang dan membantu melestarikan dan menghargai kebudayaan Batanghari. Selain itu, dengan pendekatan buku ilustrasi cerita rakyat Tapa Malenggang akan dapat menarik minat maupun perhatian remaja sebagai target audience dari perancangan ini sehingga dapat terjadinya edukasi terhadap remaja. Untuk itu perlunya buku ilustrasi cerita rakyat sebagai media informasi yang di rancang melalui keilmuan dkv.

Buku cerita rakyat tentang tapa malenggang ini dapat memberikan cerita yang lengkap dan gambar yang menarik mengenai Tapa Malenggang. Selain itu, buku ini juga dapat memperkenalkan budaya dan tradisi yang ada di Kabupaten Batanghari kepada masyarakat luas yang mungkin belum begitu mengetahuinya. Dengan memperkenalkan Cerita Rakyat

Tapa Malenggang melalui media informasi seperti buku ilustrasi cerita rakyat, diharapkan masyarakat luas dapat lebih memahami dan menghargai keberagaman budaya Indonesia.

Oleh karena itu, perancangan media informasi dalam bentuk buku ilustrasi merupakan hal yang penting dan berguna untuk melestarikan, mempromosikan, dan mengenalkan kebudayaan Batanghari kepada masyarakat luas.

2. METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi diperlukan dalam mengumpulkan data – data yang diperlukan untuk mencari referensi yang berkaitan dengan masalah yang ditemukan. Teknik pengumpulan data observasi ialah suatu strategi untuk mengumpulkan berbagai informasi melalui pengamatan langsung dan juga memanfaatkan teknologi internet untuk mengetahui cerita rakyat Tapa Malenggang.

b. Wawancara

Pengumpulan data melalui teknik wawancara dilakukan melalui wawancara medetail (indepth interview). Wawancara ini dilakukan sebagai teknik untuk mendapat informasi untuk menganalisis permasalahan sehingga dapat mengajukan pertanyaan umum. Wawancara langsung dilakukan oleh penulis kemudian dicatat sebagai arsip. Dalam kegiatan wawancara ini penulis mewawancarai beberapa orang narasumber yang berbeda untuk mendapatkan informasi yang lebih komplit. Wawancara pertama dilakukan kepada bapak Saharman, budayawan dan penutur cerita rakyat Tapa Malenggang. Wawancara dilakukan untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai cerita rakyat tapa malenggang, baik itu tentang sejarah, fakta unik, beserta penjelasan tentang cerita rakyat Tapa Malenggang untuk mengetahui bagaimana perkembangan cerita rakyat tapa malenggang serta dukungan dari pemerintah maupun ketertarikan Masyarakat.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka, jurnal, dan lain-lain adalah suatu data yang menjadi data penguat untuk memahami masalah yang sedang diteliti sehingga dapat mengumpulkan data, jurnal, buku online dan artikel secara sempurna.

Metode Analisis Data

a. Analisis Target Audiens

Proses ini menjadi bagian dari semua segmen, sehingga dapat memunculkan target segmen, berdasarkan aspek berikut:

- 1) Geografis: Remaja yang ada di kabupaten Batanghari.
- 2) Demografis: Remaja dengan usia 12- 16 sebagai target primer dan orang tua dan guru.
- 3) Psikografis: Perancangan ini ditujukan kepada target audience yang tertarik untuk mengetahui dan membaca buku v=cerita rakyat yang unik dan inofatif
- 4) Behavioristik: Remaja jarang belajar kesenian karena di anggap kuno dan ketinggalan dan kurangnya sarana untuk belajar kesenian di lingkungan masyarakat jambi.

3. LANDASAN TEORI

a. Media Informasi

Menurut Coates, Ellison (2014 : 8) media informasi merupakan tempat mengumpulkan dan menghasilkan kembali informasi berupa fakta terkait pembahasan tertentu untuk disampaikan dengan lebih tepat dan baik sesuai dengan penerima informasi agar mudah dipahami. Menurut Coates dan Ellison, Tentu, berikut parafrasa yang lebih lengkap dalam bentuk paragraf:

Media informasi memainkan peran krusial dalam kehidupan modern, berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan kita dengan berbagai sumber pengetahuan dan komunikasi. Dalam konteks pekerjaan, media informasi memungkinkan akses cepat ke data dan alat yang diperlukan untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi. Lebih dari itu, media informasi membuka pintu untuk memperluas jaringan komunikasi, memungkinkan kita terhubung dengan individu dan organisasi di seluruh dunia, sehingga memfasilitasi kolaborasi dan pertukaran ide. Media informasi memiliki definisi data yang tervisualisasi dan dikomunikasikan melalui pesan dalam bentuk apapun untuk menyampaikan pesan dan makna dalam bentuk apapun untuk menyampaikan pesan dan makna kepada masyarakat, media informasi terbagi menjadi beberapa jenis diantaranya :

a. *Print-based Information Design*

Media informasi dalam bentuk cetak sangat berkaitan dengan tampilan dari suatu media, hal ini dapat berupa gambar yang menggunakan fotografi, ilustrasi, teks, diagram atau bagan sebagai cara pengkomunikasian suatu pesan. Sedangkan untuk media cetak informasi diperlukan navigasi dari pengguna, hal ini sangat berbeda dengan media informasi interaktif.

b. *Interactive Information Design*

Pendekatan yang diberikan untuk media informasi interaktif berbanding terbalik dengan media informasi cetak. Media informasi interaktif menuntut pengguna untuk aktif dalam menciptakan dan menyampaikan suatu pilihan. Media informasi interaktif, sebagai pengguna bisa ikut terlibat langsung. Kita bisa memilih informasi apa yang ingin kita lihat dan

bagaimana cara melihatnya. Hal ini berbeda dengan buku atau koran yang informasinya sudah diatur dari awal. Media interaktif juga memberikan banyak cara untuk memahami informasi, misalnya dengan gambar, video, atau teks. Agar kita tidak bingung saat menggunakan media interaktif, perancangannya harus membuat sistem navigasi yang mudah dipahami, sehingga pesan yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik.

c. *Environmental Information Design*

Hal fundamental yang harus dipertimbangkan pada suatu media informasi lingkungan ialah konteks dan visibilitas dari sebuah media. Perancangan media informasi lingkungan terintegrasi dengan cara bagaimana desainer merancang suatu media untuk mengarahkan audience dengan menyadari keterbatasan fisik lingkungan dan kebutuhan masyarakat. Perancang dituntut mampu mengobservasi desain dan ruang yang beracuan pada pemanfaatan ruang tersebut oleh masyarakat.

Informasi sangat berperan penting bagi aspek kehidupan masyarakat, penyampaian informasi yang baik tentunya membutuhkan sarana penyebaran yang maksimal pula, hal ini dikarenakan media merupakan tempat penyebaran informasi dengan fungsi sebagai keperluan masyarakat sebagai pemberi arahan atau instruksi pengumuman dan pedoman untuk memberikan kemudahan bagi tatanan kehidupan manusia. Sehingga dapat disimpulkan media informasi ialah wadah bagi pengelola dan penghimpunan informasi agar dapat disampaikan pada audiensnya. Dengan demikian media informasi memiliki definisi sebagai cara untuk mendapatkan dan menstrukturkan kembali suatu informasi agar menjadi bahan yang memberikan manfaat bagi setiap penerimanya.

b. **Buku Cerita Bergambar**

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Nurgiyantoro, (2005 : 152) buku cerita memiliki artian suatu buku yang memuat teks dan gambar sehingga keduanya saling melengkapi dalam memberikan informasi. Buku cerita bergambar merupakan buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar - gambar ilustrasi. Dilain kesempatan Ardianto, (2007 : 6) juga menyampaikan pendapatnya mengenai pengertian cerita bergambar ialah karya seni yang disusun oleh gambar tidak bergerak sehingga dapat menciptakan alur cerita.

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh kedua ahli tersebut dapat disimpulkan jika buku cerita bergambar merupakan buku yang dilengkapi dengan gambar dan narasi singkat sehingga dapat meningkatkan imajinasi pembacanya terlebih pada anak-anak sehingga kegiatan membaca buku dapat memahami hubungan gambar dan narasi. Berikut ini ciri khas

dan jenis buku cerita bergambar. Adapun jenis - jenis buku cerita bergambar adalah sebagai berikut:

- Fiksi: Karya fiksi merupakan bentuk literatur yang sepenuhnya berasal dari imajinasi penulis, bukan dari peristiwa nyata. Buku-buku dalam kategori ini menyajikan cerita-cerita yang dikarang, termasuk narasi tentang hewan yang berbicara, kisah-kisah misteri yang penuh teka-teki, humor yang menggelitik tawa, dan petualangan fantasi yang membawa
- Historis: Jenis buku cerita bergambar histori adalah suatu karya sastra yang berpedoman pada fakta dimasa lampau, buku ini biasanya berisikan peristiwa, tempat, dan karakter sesungguhnya sebagai bagian sejarah.
- Informasi: Buku informasi adalah buku - buku yang memberikan informasi factual. Informasi yang berbentuk buku terdiri dari fakta dan data yang sebenarnya sehingga dapat digunakan untuk menambah wawasan atau ilmu pengetahuan secara teori.
- Biografi: Biografi memiliki artian sebagai perjalanan kehidupan seseorang sejak mulai lahir hingga akhir usianya.
- Cerita Rakyat: Cerita rakyat berartian sebagai kisah yang terbentuknta cikal bakal sesuatu dan bersumber pada kehidupan masyarakat setempat dan bertumbuh seiring perkembangan zaman yang berdasarkan pada kejadian dimasa lampau.
- Kisah Nyata: Kisah nyata merupakan suatu peristiwa atau kejadian yang terjadinya sesuai dengan fakta yang sebenarnya.

c. Ilustrasi

Ilustrasi, secara bahasa, berasal dari kata Latin "illustrare" yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Dalam penggunaan sehari-hari, ilustrasi merujuk pada gambar yang berfungsi untuk memperjelas suatu peristiwa atau kejadian. Menurut Fariz (2009), ilustrasi juga dapat diartikan sebagai "illusion", yaitu bentuk pengandaian yang memberikan gambaran visual terhadap suatu konsep atau ide. Dengan demikian, ilustrasi berperan penting dalam membantu pemahaman melalui representasi visual yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi diciptakan dengan tujuan utama untuk menarik perhatian pembaca terhadap narasi yang divisualisasikan. Lebih dari sekadar hiasan, ilustrasi berfungsi sebagai alat bantu yang memperjelas teks atau kalimat dengan menggambarkan adegan-adegan penting dari cerita. Melalui representasi visual ini, ilustrasi merangkum inti dari keseluruhan isi cerita, memungkinkan pembaca untuk lebih mudah memahami dan membayangkan alur peristiwa.

Landasan utama dari ilustrasi adalah gambar, yang menjadi dasar pembentukan citra visual. Gambar mengkomunikasikan pesan secara efektif, dengan tujuan menjelaskan, mendidik, menceritakan, menghibur, dan menyampaikan pandangan secara dramatis. Fungsi-fungsi ini tidak hanya menambah nilai estetika pada karya, tetapi juga mempengaruhi target audiens secara mendalam. Ilustrasi yang baik mampu membangkitkan emosi, menyampaikan informasi kompleks, dan memperkaya pengalaman membaca dengan cara yang tidak dapat dicapai oleh teks semata.

Menurut Soedarso (2014), gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis berdasarkan penampilannya, masing-masing dengan karakteristik dan fungsi yang berbeda. Adapun jenis-jenis Ilustrasi adalah:

- Ilustrasi naturalis menampilkan gambar yang sangat mirip dengan kenyataan, dengan bentuk dan warna yang akurat tanpa pengurangan atau penambahan. Ilustrasi dekoratif berfungsi untuk memperindah objek dengan bentuk yang disederhanakan atau dlebih-lebihkan, sering digunakan dalam desain dan dekorasi.
- Kartun adalah gambar dengan ciri khas tertentu, seringkali lucu dan menghibur, banyak ditemukan di majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.
- Karikatur adalah bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan kritik atau sindiran melalui penggambaran yang melebih-lebihkan atau menyimpangkan proporsi tubuh.
- Cerita bergambar (cergam) adalah rangkaian gambar yang disertai teks, mirip dengan komik, yang menceritakan suatu kisah dari berbagai sudut pandang yang menarik.
- Ilustrasi buku pelajaran memiliki fungsi khusus untuk memperjelas teks atau keterangan peristiwa, baik ilmiah maupun gambar bagian, membantu pembaca memahami materi pelajaran.
- Ilustrasi khayalan adalah gambar yang menggambarkan hal-hal yang tidak nyata atau imajinatif, sering digunakan dalam karya fiksi atau fantasi, memungkinkan pembaca untuk menjelajahi dunia-dunia yang hanya ada dalam pikiran.

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Arifin dan Kusrianto (2009:70), ilustrasi memiliki beberapa fungsi diantaranya ialah sebagai berikut:

- Fungsi Deskripti. Fungsi ini dalam ilustrasi ialah cara untuk menguraikan mengenai hal verbal dan naratif dengan menggunakan teks panjang sehingga ilustrasi dapat digambar sebagai hal yang mudah untuk dimengerti.

- Fungsi Ekspresif didefinisikan sebagai suatu visualisasi agar dapat menjabarkan suatu ide, maksud, peristiwa, ataupun teori yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami.
- Fungsi Analitis atau Struktural: Ilustrasi dapat menunjukkan rincian yang tersusun oleh bagian dari sistem yang diproses dengan maksimal sehingga dapat dimengerti dengan baik.
- Fungsi Kualitatif. Fungsi ini memberikan kesempatan bagi ilustrasi untuk mampu bertransformasi menjadi tabel, grafik, gambar, sketsa, ataupun simbol.
- Dilihat dari berbagai jenis ilustrasi yang disebutkan, dalam perancangan penulis akan menggunakan ilustrasi yang berjenis ilustrasi gambar kartun yang sejalan dengan target audience.

d. Warna

Menurut Kemnaker (2020 :15) Warna adalah sensasi visual yang dihasilkan oleh otak ketika gelombang cahaya mengenai retina mata, dengan manusia mampu membedakan sekitar 10 juta warna. Warna dapat berasal dari alam, yaitu warna asli suatu bahan, atau buatan, yang diperoleh melalui pewarnaan. Selain itu, ada perbedaan antara warna pigmen, yang dihasilkan dari campuran tinta atau cat, dan warna cahaya, yang dihasilkan dari sumber cahaya seperti layar monitor. Dalam desain grafis, warna umumnya mengacu pada lingkaran warna pigmen (subtractive), yang membagi warna dasar/primer menjadi merah, kuning, dan biru, kemudian masuk dalam turunan pertama/sekunder, dan seterusnya. Sementara dalam pekerjaan yang berhubungan dengan desain grafis, pemahaman tentang warna sangatlah penting. Layar digital seperti animasi, televisi, dan desain web menggunakan lingkaran warna cahaya (additive), sementara desain grafis cetak umumnya mengacu pada lingkaran warna pigmen (subtractive).

Warna pigmen dihasilkan dari campuran tinta atau cat, sedangkan warna cahaya dihasilkan dari sumber cahaya. Potensi warna dalam desain grafis sangat luas; warna, bersama dengan nilai gelap dan terangnya, dapat digunakan untuk menciptakan kesan berat-ringan benda, volume, dan kedalaman komposisi. Selain itu, warna mampu membangkitkan suasana, mood, sifat, atau karakter tertentu dalam rancangan. Oleh karena itu, seorang desainer grafis harus cermat dalam memilih warna yang sesuai untuk proyek mereka. Pemilihan warna yang tepat didasarkan pada analisis konsep dan strategi yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan pendekatan yang terstruktur ini, proses perancangan menjadi lebih mudah dan terarah, menghasilkan karya yang efektif dan estetis.

e. Tipografi

Menurut Suriyanto Rustan (2010:16) teks adalah salah satu elemen fundamental dalam desain komunikasi visual, yang berperan penting dalam menyampaikan pesan kepada target audiens. Efektivitas sebuah desain sangat bergantung pada bagaimana teks digunakan untuk mengkomunikasikan informasi secara jelas dan menarik. Tipografi modern tidak hanya mencakup pemilihan jenis huruf, tetapi juga tata letak, ukuran, spasi, dan semua aspek lain yang berkaitan dengan penggunaan huruf dalam desain. Dengan demikian, tipografi memainkan peran krusial dalam menciptakan identitas visual, menyampaikan nada dan gaya, serta memastikan pesan teks dapat dipahami dengan mudah oleh audiens. Kaitan tipografi pada layout yaitu memilih jenis huruf dan ukurannya termasuk jarak antar huruf, kata, baris dan lebar paragraf.

Menurut Adi Kusrianto dalam "Pengantar Desain Komunikasi Visual" (2009), tipografi adalah seni menyusun huruf cetak untuk publikasi. Proses ini mencakup perancangan dan pengaturan huruf dalam komposisi yang harmonis untuk mencapai efek visual yang diinginkan. Dengan kata lain, tipografi bukan hanya tentang memilih huruf, tetapi juga tentang menciptakan tata letak yang efektif dan estetis. Penggunaan tipografi yang tepat dalam desain akan memastikan informasi dan pesan tersampaikan dengan jelas, mudah dipahami, dan memberikan dampak yang diinginkan. Keselarasan antara penataan tipografi dan pola visual sangat penting untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, desainer perlu mempertimbangkan aspek-aspek seperti jenis huruf, ukuran, spasi, dan tata letak untuk menciptakan desain yang efektif dan menarik. Jenis typografi yang akan digunakan nanti adalah jenis typografi yang memiliki gaya tulisan anak agar dapat menyatu dengan konsep buku anak dan dapat terbaca dengan baik.

f. Layout

Definisi layout yang disampaikan oleh Suriyanto Rustan (2009:2) ialah susunan komponen rancangan mengenai bidang pada media yang digunakan sebagai pendukung pesan ataupun konsep berikutnya. Melayout menjadi bagian dari seluruh kegiatan kerja dalam desain. Menurut Rustan, (2009:0) me-layout adalah salah satu proses atau tahapan. Dalam alur kerja desain, desain secara konseptual dapat dianggap sebagai arsitek yang merancang struktur dan konsep keseluruhan, sementara layout berperan sebagai pelaksana yang mewujudkan konsep tersebut ke dalam bentuk visual yang konkret. Menurut Rustan (2009), elemen-elemen yang membentuk layout dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama:

- Elemen teks: Ini mencakup semua elemen yang berkaitan dengan tulisan, seperti judul utama, deskripsi singkat (deck), nama penulis (byline), teks isi (bodytext), subjudul, keterangan gambar (caption), judul halaman yang berulang (running head), catatan kaki, nomor halaman, petunjuk kelanjutan artikel (jumps), dan nama publikasi (nameplate).
- Elemen visual: Ini terdiri dari semua elemen non-teks yang digunakan dalam layout, seperti foto, ilustrasi (artwork), infografis, garis, kotak inset, dan poin-poin penekanan.
- Elemen tak terlihat: Ini adalah elemen-elemen dasar yang membentuk kerangka atau pondasi dari layout, yang berfungsi sebagai panduan untuk penempatan semua elemen lainnya.

g. Cerita rakyat

Menurut Muh. Nur Mustakim (2005) dan Sisyono dkk., cerita rakyat adalah narasi yang ditransmisikan secara lisan, dari mulut ke mulut, melintasi generasi tanpa diketahui pengarangnya. Karya sastra ini berkembang di komunitas tradisional dan menjadi bagian dari warisan budaya mereka. Cerita rakyat dapat dipahami sebagai kisah yang berasal dari masyarakat zaman dahulu dan berkembang luas melalui tradisi lisan, hingga akhirnya dikenal secara luas oleh masyarakat zaman dahulu dan berkembang secara luas dari mulut ke mulut hingga pada akhirnya dikenal secara luas. Cerita rakyat sendiri merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan hingga generasi selanjutnya.

Menurut William R. Bascom (1991: 50) cerita rakyat dapat dibagi berdasarkan karakteristik isi ceritanya sebagai berikut: Epos adalah salah satu bentuk cerita rakyat yang mengisahkan tentang tokoh-tokoh pahlawan dan petualangan mereka. Contoh terkenal dari cerita rakyat berjenis epos antara lain adalah Mahabarata, Ramayana, dan karya-karya serupa yang memuat unsur kepahlawanan.

- Cerita jenaka memiliki maksud sebagai sebuah cerita rakyat yang mengisahkan tentang kebodohan dan memiliki unsur humor, sehingga membuat seorang yang membaca menjadi tertawa dan bahagia. Contoh cerita rakyat yang memiliki unsur jenaka yaitu seperti Pak Pandir, Si Kabayan, Lebai Malang, Pak Kodok, Pak Belalang, dan lain sebagainya.
- Paralel merupakan salah satu cerita rakyat yang di dalam Cerita rakyat paralel menampilkan tokoh-tokoh yang beragam, baik manusia maupun hewan. Contoh cerita populer dari jenis ini termasuk "Semut dan Belalang" serta "Anjing yang Loba."

- Selain paralel, jenis lain dari cerita rakyat adalah parabel. Parabel adalah kisah yang mengandung pesan moral, di mana benda mati berperan sebagai tokoh utama. "Kisah Sepasang Slop" merupakan salah satu contoh cerita rakyat yang termasuk dalam kategori parabel.
- Jenis cerita rakyat lainnya adalah fabel, yang menampilkan binatang sebagai tokoh utama. Meskipun ceritanya mirip dengan kehidupan manusia, semua peran dalam fabel dimainkan oleh hewan. Contoh cerita rakyat fabel yang populer antara lain adalah "Cerita Kancil yang Cerdik," "Kancil dan Buaya," serta "Hikayat Kalila."
- Cerita rakyat selanjutnya adalah legenda. Legenda adalah salah satu jenis cerita rakyat yang menceritakan asal usul atau riwayat terbentuknya suatu tempat atau wilayah. Cerita legenda sering kali ditemukan di berbagai daerah di Indonesia, karena banyak tempat yang memiliki kisah tentang asal-usulnya. Contoh-contoh legenda yang terkenal antara lain adalah cerita Malin Kundang dan Tangkuban Perahu.
- Cerita rakyat berikutnya yaitu mite. Mite adalah jenis cerita rakyat yang berkisah tentang dewa-dewi atau peristiwa sakral, seringkali mengandung unsur mistis yang kuat. Contoh cerita mite yang terkenal di Indonesia antara lain adalah kisah Dewi Sri, Nyi Roro Kidul, dan Jaka Tarub.
- Macam-macam cerita rakyat yang terakhir adalah sage. Sage dapat diartikan sebagai salah satu cerita rakyat yang memiliki kisah atau cerita yang mengandung nilai sejarah. Contoh cerita rakyat sage yaitu Ciung Wanara, Roro Jonggrang, Hikayat Hang Tuah, dan lain sebagainya.

h. Tapa Malenggang

Tradisi sastra lisan Batanghari yang kaya, terutama kisah "tapa malenggang," merupakan cerminan mendalam dari hubungan harmonis antara masyarakat dan alam. Tradisi ini tidak hanya sekadar cerita, tetapi juga representasi dari kepercayaan yang kuat terhadap keberadaan spesies ikan langka yang mendiami Sungai Batanghari. Pemahaman ekologis yang ditransmisikan secara budaya dari generasi ke generasi diwujudkan dalam cara berpikir dan bertindak masyarakat terhadap lingkungan. Ikan tapa, yang juga dikenal dengan wallago, adalah salah satu spesies ikan air tawar yang secara alami hidup di ekosistem tersebut. Spesies ikan ini memiliki potensi untuk tumbuh hingga ukuran yang sangat besar, mencapai berat 80 kilogram, bila dibiarkan berkembang di habitat aslinya. Keberadaan ikan yang termasuk dalam kategori ikan besar (raksasa) ini dianggap sakral dan menjadi bagian dari mitos yang dihormati

oleh masyarakat Batanghari. Ikan ini dikenal dengan sebutan Ikan Tapa Malenggang oleh warga Batanghari.

Dalam kisah Tapa Malenggang, yang berlatar belakang pada zaman dahulu ketika masyarakat masih menganut kepercayaan animisme dan dinamisme, sebelum masuknya Islam ke Indonesia, diceritakan bahwa ikan tersebut merupakan titisan dewa dan putra dari Rajo Kayangan, alam pintu langit. Ayahnya adalah Sati Manggung, dan ibunya adalah Sicindai Laut, seorang dewi. Mambang Diawan (Tapa Malenggang) adalah anak pertama dari tiga bersaudara, dua lainnya adalah Mambang Bulan (Tapa Kudung) dan Mambang Sakti (Tapa Tembago).

Suatu malam, Mambang Diawan bermimpi tentang sebuah dusun yang ramai, di mana ia bertemu dengan seorang nenek yang menceritakan tentang seorang putri bernama Kasumo Ampai, putri raja yang sedang mencari jodoh. Dalam mimpi itu, putri Kasumo Ampai digambarkan sebagai wanita tercantik, dan Mambang Diawan dianggap sebagai lelaki yang gagah. Keduanya saling mengenal melalui mimpi. Mambang Diawan, yang yakin bahwa putri Kasumo Ampai adalah jodohnya, meminta izin kepada orang tuanya untuk turun ke dunia.

Dengan ditemani kedua saudaranya, mereka bertiga menyamar sebagai ikan tapa dan menghadapi berbagai rintangan, seperti Ular Bide, Buaya Kumbang, dan Manteban, sebelum akhirnya bertemu putri Kasumo Ampai di Lubuk Sebidar Alam. Kisah ini diperoleh dari penuturan langsung oleh tokoh adat Kabupaten Batanghari, yaitu Datuk Saharman, melalui wawancara pada tanggal 23 November 2022. Cerita Tapa Malenggang dianggap sebagai ciri khas Batanghari dan representasi ikoniknya, terkait erat dengan prinsip "Serentak Bak Regam" yang mencerminkan karakter dan tradisi masyarakat Batanghari serta pelestarian alam. Kisah ini mengandung pelajaran moral tentang pentingnya nilai kerohanian, material, dan vital, yang diwariskan dari generasi ke generasi.

2. Proses Perancangan

a. Konsep Verbal

Konsep verbal dan perancangan media informasi tentang cerita rakyat tapa malenggang ini bagaimana menyampaikan informasi mengenai Cerita Rakyat Tapa Malenggang yang berisikan informasi tentang Cerita Rakyat Tapa Malenggang dengan cerita yang singkat dan ringan untuk dibaca dan dipahami. Isi informasi yang disisipkan pada cerita dibuat sesuai dengan data yang didapat pada saat wawancara dan observasi. Cerita yang digunakan juga sejalan dengan audience yang hendak ingin mengetahui informasi tentang Cerita Rakyat Tapa Malenggang, yaitu dengan mengilustrasikan cerita rakyat tapa malenggang yang sudah ada.

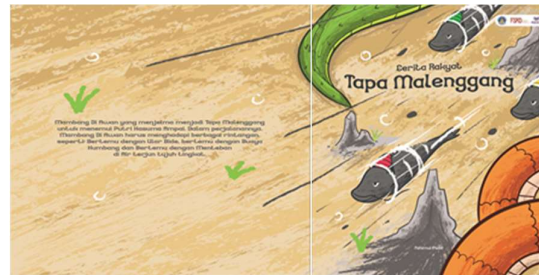
Sehingga para pembaca dapat terbawa sebagai pemeran dalam cerita yang belum tahu akan informasi tersebut.

b . Konsep Visual

Konsep visual yang ditampilkan pada buku media informasi Cerita Rakyat Tapa Malenggang ini berupa ilustrasi digital painting yang mendukung konsep verbal. Dimana dapat membuat isi buku menjadi lebih mudah untuk dipahami dan juga menambah minat membaca target audience. Perancangan ilustrasi yang dibuat menampilkan unsur – unsur adat melayu. Pada perancangan latar juga di buat berlatarkan rumah adat Jenang Moeh Noeh. Kemudian penggunaan pakaian pada karakter yang menggunakan pakaian – pakaian khas melayu yaitu Topi Tanjak yang merupakan penutup khas melayu yang juga disebut mahkota merupakan penutup kepala bagi sebagian masyarakat melayu

3. HASIL DAN OEMBAHASAN

a. Buku ilustrasi



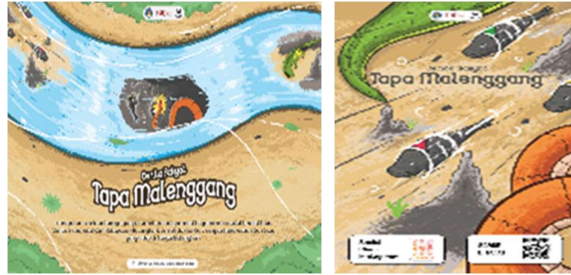
Gambar 1. Mock up buku

(Gambar : Fahimul Fuad 2024)

Pemilihan jenis huruf dimaksudkan agar sejalan dengan tema ilustrasi yang telah ditentukan sebelumnya. Karakter huruf yang dipilih memiliki kesan bersahabat yang cenderung mencampurkan huruf besar dan huruf kecil dalam sebuah kalimat. Warna pada huruf dibuat kontras dengan ilustrasi agar memudahkan terbaca di masing-masing halaman buku. Serta pada kalimat diberikan sedikit space, agar setiap objek tagar memiliki layout yang baik. Cover Buku Ukuran : 18x15, Material ; Hardcover Artpaper + Laminasi Doff, Teknik : Print Out, Warna : full Color, Isi Buku, Ukuran : 18x15, Material : Artpaper 150, Teknik : Print Out, Warna : Full Color.

b. Poster

Poster ini dirancang berfungsi sebagai media informasi kepada khalayak umum namun dengan target utama anak smp sebagai media sarana ajakan untuk mengenal cerita rakyat Tapa Malenggang. Pada poster pertama berisi ilustrasi sungai Batanghari sebagai latar dari cerita Tapa Malenggang dan terdapat penjelasan singkat dari cerita rakyat tapa malenggang. Pada poster kedua berisi ilustrasi cover buku cerita rakyat tapa malenggang dan barcode buku e-book serta sosial media Instagram ntuk memudahkan mengakses buku ini.



Gambar 2. Poster

(Gambar : Fahimul Fuad, 2024)

c. Stiker

Perancangan media pendukung stiker menggunakan asset ilustrasi yang telah ada yaitu ilustrasi yang terdapat pada buku ilustrasi. Stiker berukuran 8x8 cm. stiker nantinya dikhususkan untuk menambah ketertarikan anak dengan buku, juga sebagai media promosi.



Gambar 3. Stiker

(Gambar : Fahimul Fuad, 2024)

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang terdapat pada pembahasan tugas akhir mengenai Perancangan Media Informasi tentang Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Tapa Malenggang adalah: Perluasan informasi mengenai Cerrita Rakyat Tapa Malenggang melalui bauran media lain sangatlah dibutuhkan untuk menjaga keestarian serta untuk menjaga identitas kebudayaan sebuah suku tetap ada. Salah satu caranya adalah melalui media informasi buku Ilustrasi. Buku ilustrasi membantu dalam menumbuhkan minat baca, karena pada anak usia dini anak-anak cenderung lebih menyukai bentuk visual/gambar yang dibandingkan dengan tulisan. Buku cerita

rakyat yang berjudul Tapa malenggang tidak hanya sebagai media informasi, melainkan juga dapat menjadi media pengenalan yang lebih singkat dan menarik dikarenakan penggunaan ilustrasi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin dan Kusrianto. 2009. Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Ardianto 2007. Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Andung: Sembiosa Rekatam Media.
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). An Introduction To Information Design. London: Laurence King Publishing Ltd
- Fariz. 2009. Living in harmony: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Kemnaker R.I. 2020. Buku Informasi Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain M.74100.001.02. Jakarta : Direktorat Jenderal Pembinaan Pelatihan Dan Produktivitas Direktorat Bina Standardisasi Kompetensi Dan Pelatihan Kerja
- Mustakim, M. Nur. (2005). Peranan Cerita Dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Nurgyantoro, 2005. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: UGM Press
- Rustan, Surianto. (2009). Mendesain Logo. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2010). Layout, Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Suripan Sadi Hutomo, 1991. Mutiara yang terlupakan pengantar studi sastra lisan. Jawa timur : Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia Sutherland, 2009.
- Soedarso, Nick. 2014. Perancangan buku ilustrasi perjalanan mahapatih gajah mada. Volume 5 Nomor 2. Visual Communication Design BINUS University.