

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PENGENALAN BUDAYA LAMPUNG UNTUK ANAK BERBASIS ANDROID

STUDI KASUS SDN 1 RAJABASA RAYA

M.Taufiq Hidayat, Ade Moussadecq

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas DHP,

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Jln. ZA. Pagar Alam No. 94 Kota Bandar Lampung

mtaufiq.2011070031@mail.darmajaya.ac.id

Abstrak

Indonesia memiliki beragam budaya daerahnya contohnya di Lampung yang merupakan provinsi dengan terkenalnya kebudayaan kesenian yaitu kerajinan kain Tapis dan Siger. Pengaruh globalisasi memiliki dampak yang sangat merugikan, sebab masyarakat maupun anak-anak masa kini terutama di SDN 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung sangat tergolong minim dalam mengetahui budaya daerahnya sendiri sebab tidak sering membaca buku. Untuk mengenalkan budaya Lampung, penulis ingin memberikan sebagian edukasi yang disampaikan melalui buku cerita bergambar dengan fokus mengenalkan kain Tapis dan Siger Lampung melalui pakaian adat istiadat Lampung. Buku akan sajikan dalam bentuk digital yaitu E-Book (Elektronic Book) yang dapat diakses mudah dengan gadget berbasis android dan perangkat elektronik lainnya seperti komputer melalui website. buku ini mengemas cerita, bahasa, maupun pesannya dapat mudah dipahami oleh anak-anak dengan konsep bercerita melalui dukungan gambar, tujuannya agar anak-anak dapat lebih tertarik untuk membaca.

Kata Kunci: *Budaya Lampung, Kain Tapis, Siger, Pakaian Adat, Buku Cerita Bergambar*

Abstrac

Indonesia has a variety of regional cultures, for example in Lampung which is a province with a famous artistic culture, namely Tapis and Siger cloth crafts. The influence of globalization has a very detrimental impact, because today's society and children, especially at SDN 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung, have very little knowledge of their own regional culture because they don't often read books. To introduce Lampung culture, the author wants to provide some education delivered through picture story books with a focus on introducing Lampung Tapis and Siger cloth through Lampung traditional clothing. Books will be presented in digital form, namely E-Books (Electronic Books) which can be easily accessed with Android-based gadgets and other electronic devices such as computers via the website. This book packages stories, language and messages that can be easily understood by children with the concept of telling stories through the support of images, with the aim of making children more interested in reading.

Keywords: *Lampung Culture, Tapis Cloth, Siger, Traditional Clothing, Picture Story Books*

1. PENDAHULUAN

Budaya daerah merupakan budaya dengan asal usulnya dari suatu daerah tertentu yang kemunculannya diakui oleh masyarakat sekitar, karena mereka sudah diwarisi secara turun menurun dari nenek moyang. Lampung memiliki keberagaman budaya yang dimulai dari bahasa, adat istiadat, kesenian, keberagaman fauna dan lainnya. Selain itu, provinsi Lampung dapat dianggap sebagai miniaturnya negara Indonesia dikarenakan banyak sekali ragam suku yang menempati daerah Lampung, seperti suku Jawa, Lampung, Bali, Sunda, Minang Kabau, dan Batak. Dalam keberagaman budaya, provinsi Lampung sangat identik dan terkenal dengan kebudayaan warisan kesenian yaitu kerajinan kain *Tapis* dan *Siger* sebagai salah ikon atau identitas provinsi ini.

Akan tetapi dalam pengetahuan mengenai kebudayaan, masyarakat maupun anak-anak masa kini sangat minim dikarenakan pengaruh dari globalisasi dan kurangnya membaca buku. Perkembangan zaman masa kini menuntut peserta didik untuk mengikuti arus perkembangan yang terjadi dan juga dapat bersikap lebih bijak dan bertindak menurut budaya yang dimiliki (Aisara et al., 2020). Era globalisasi berdampak pada perilaku siswa, yaitu diantaranya siswa-siswi lebih menyukai bermain game *online* dibandingkan belajar, munculnya perilaku kenakalan anak, dan siswa minim memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia (Saodah et al., 2020).

SDN 1 Rajabasa Raya merupakan salah satu sekolah dasar negeri di kota Bandar Lampung, yang terletak di Jl.H.Komarudin, Gg.Ismail No.32, kecamatan Rajabasa, kelurahan Rajabasa Raya. Penulis menjadikan sebagai objek studi kasus dalam kegiatan penelitian yang dapat dicontohkan sebagai dampak permasalahan yang muncul akibat pengaruh globalisasi, terutama pada anak-anak yang duduk dibangku sekolah kelas 1-2 SD dengan data informasi yang telah didapatkan dari beberapa peserta didik, bahwa di sekolah tersebut masih banyak yang belum mengenal budaya daerahnya dan tingkat minat baca masih dikatakan tergolong kurang.

Anak-anak berpendapat bahwa ketertarikan dalam membaca buku ialah harus terdapat gambar ilustrasi, Sebab siswa-siswi kelas 1-2 SD masih dalam masa peralihan pada pembelajaran, karena sebelumnya pada saat duduk dibangku taman kanak-kanak (TK) anak-anak yang selalu diberikan metode pembelajaran dengan buku-buku yang menampilkan gambar-gambar menarik didalamnya sehingga bagi anak sudah sangat familiar diingattannya.

Perancangan buku cerita bergambar ini diharapkan sebagai pemecah masalah yang tepat untuk mengatasi persoalan masalah tersebut. Sebagai langkah awal pengenalan budaya, penulis ingin memberikan edukasi terhadap anak-anak sekolah dasar dengan penyampaiannya melalui buku cerita bergambar tentang pengenalan budaya daerah Lampung dengan fokus mengenai kain *Tapis* dan *Siger* Lampung melalui pakaian adat istiadat Lampung, yang mengemas cerita, bahasa, maupun pesannya dapat mudah dipahami oleh anak-anak dengan konsep bercerita melalui dukungan gambar.

2. METODE PERANCANGAN

2.1 Objek Penelitian

Objek penelitian pada perancangan adalah anak-anak SDN 1 Rajabasa Raya kelas 1-2, dengan kisaran umur 6-8 tahun yang belum mengenali budaya daerahnya. Penilitian ini bertujuan

untuk mengumpulkan data secara fakta yang didapat melalui proses foto dan wawancara dengan terjun langsung ke lapangan.

2.2 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran merupakan proses yang bertujuan agar perancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung ini dapat sesuai dengan sasaran target yang ingin dituju, dan didapat dari demografis, psikografis dan geografis. Pada sasaran (1). Demografis penulis menguraikan didasari oleh jenis kelamin, usia, pendidikan, dan status ekonomi, (2). Geografis didasari oleh lokasi pada objek penelitian, (3). Psikografis didasari oleh gaya hidup atau perilaku yang didapat dari objek penelitian.

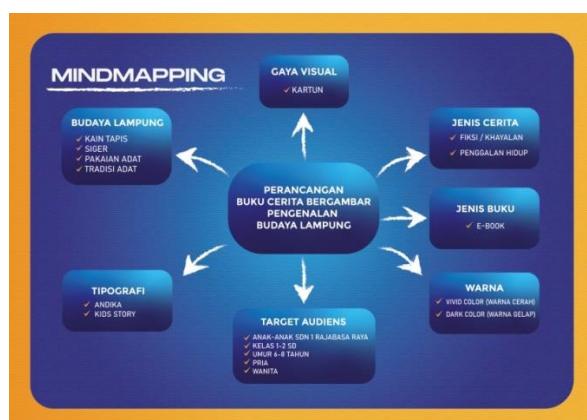
2.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada perancangan ini menggunakan metode analisis 5 W + 1 H yang bertujuan untuk memudahkan penulis dalam mengumpulkan informasi terkait suatu permasalahan yang ingin dipecahkan melalui metode pertanyaan (*What*) apa, (*Who*) siapa, (*When*) kapan, (*Where*) dimana, (*Why*) mengapa, dan (*How*) bagaimana. Teknik analisis data ini dapat memberikan suatu gambaran suatu analisis proses yang didapat melalui proses kualitatif yaitu observasi dan wawancara struktur secara langsung ke lokasi objek penelitian di SDN 1 Rajabasa Raya terhadap anak-anak kelas 1-2 SD. Wawancara dilakukan dikumpulkan untuk memperkuat permasalahan yang dianggap sebagai acuan dalam perancangan, selain itu penulis melakukan observasi juga ke lokasi museum Lampung dan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang terkait dengan perancangan cerita bergambar pengenalan budaya Lampung ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Mind Mapping

Mind Mapping merupakan suatu metode untuk memudahkan seseorang dalam mencari gambaran ide, konsep, atau gagasan yang ingin dicapai melalui proses pemetaan dengan cara pengelompokan. Dalam *Mind Mapping* penulis akan menentukan kata kunci yang berkaitan dari suatu perancangan buku cerita bergambar terutama pengenalan budaya Lampung terhadap kesenian pakaian adat yaitu kain *Tapis* dan *Siger*.



Gambar 1.1 Mind Mapping
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

3.2 Mood Board

Mood Board digunakan sebagai suatu kumpulan ide referensi pada desain sebagai panduan dalam mengerjakan perancangan yang didalamnya terdapat unsur unsur seperti gambar dan lainnya. Mood Board bertujuan agar perancangan terbantu dan terarah dalam membuat konsep.

Mood Board

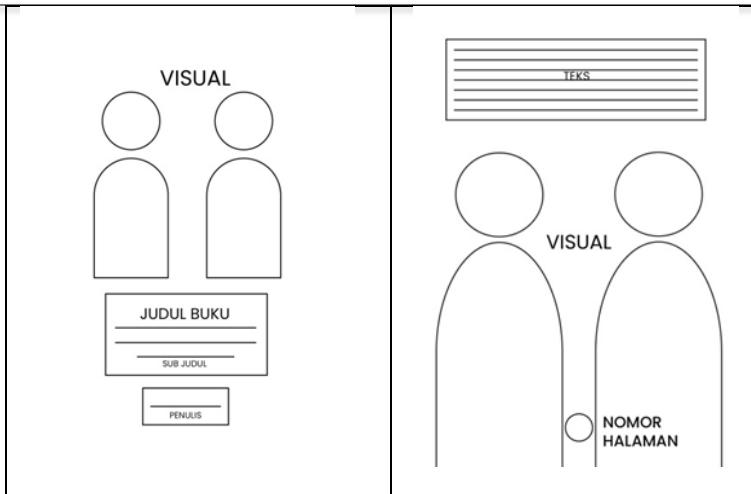


Gambar 2.1 Mood Board
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

3.3 Format Desain

3.4 Tata Letak

Tata letak atau Layout yang digunakan pada perancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung ini menggunakan tata letak *Picture Windows Layout*, yaitu tata letak yang menampilkan gambar yang lebih dominan besar atau full dibandingkan isi teks pada setiap halaman ceritanya. Tujuan dari penggunaan Layout seperti ini agar gambar yang dibuat menjadi pusat perhatian, dikarenakan anak-anak lebih menyukai gambar sehingga teks hanya menjadi pendukung sebagai keterangan informasi yang disampaikan. Contoh layout yang diterapkan dapat dilihat pada gambar dibawah berikut:



Gambar 3.1 Tata Letak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

3.5 Tipografi

Tipografi yang digunakan pada teks diperancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung ini menggunakan jenis Serif seperti yaitu Andika yang digunakan pada isi teks buku dengan tujuan menggunakannya ialah karena huruf tersebut sangat cocok maupun sangat optimal dengan baik dalam kegiatan literasi sehingga memberi efek keterbacaan yang jelas bagi anak-anak sekolah dasar dalam memahami informasi melalui tulisan dan memiliki bentuk yang tidak terlalu kaku. Selain itu menggunakan Tipografi jenis *Handwriting* yaitu *Kids Story*, digunakan pada judul pada *cover* buku maupun subjudul buku dengan bertujuan untuk menarik target audiens saat melihat buku dan huruf ini cocok untuk digunakan pada desain sampul/*cover* buku.

3.6 Naskah

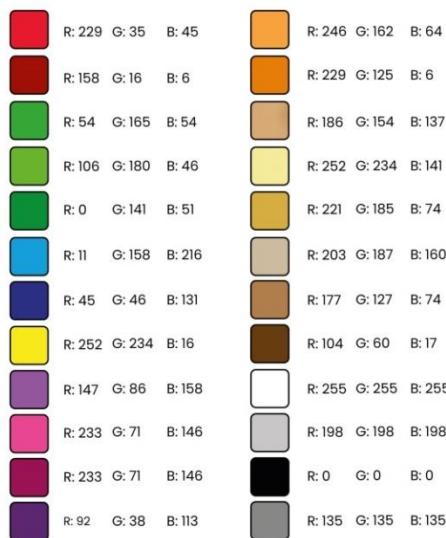
Naskah dirancang dengan cara penyusunan secara teratur atau terstruktur sehingga naskah merupakan elemen penting dalam terbentuknya sebuah cerita secara utuh menyeluruh terutama pada perancangan buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung mengenai pakain adat Lampung kain Tapis. Naskah ini merupakan cerita khayalan dengan menggunakan alur maju dan *Slice of Life* (penggalan kehidupan) yang mengambil dari sudut pandang permasalahan anak SD yang tidak mengenal budaya sehingga menggambarkan seperti kehidupan nyata yang bertujuan agar anak-anak merasa dekat dan berpengaruh.

3.7 Gaya Visual

Perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan gaya visual kartun karena memiliki karakteristik yang lucu dengan memiliki ciri seperti terdapat aksen gradasi dan bayangan untuk mendapatkan orisionalitas karya dalam penerapan pada setiap ilustrasi atau gambarnya diperancangan buku cerita bergambar ini.

3.8 Warna

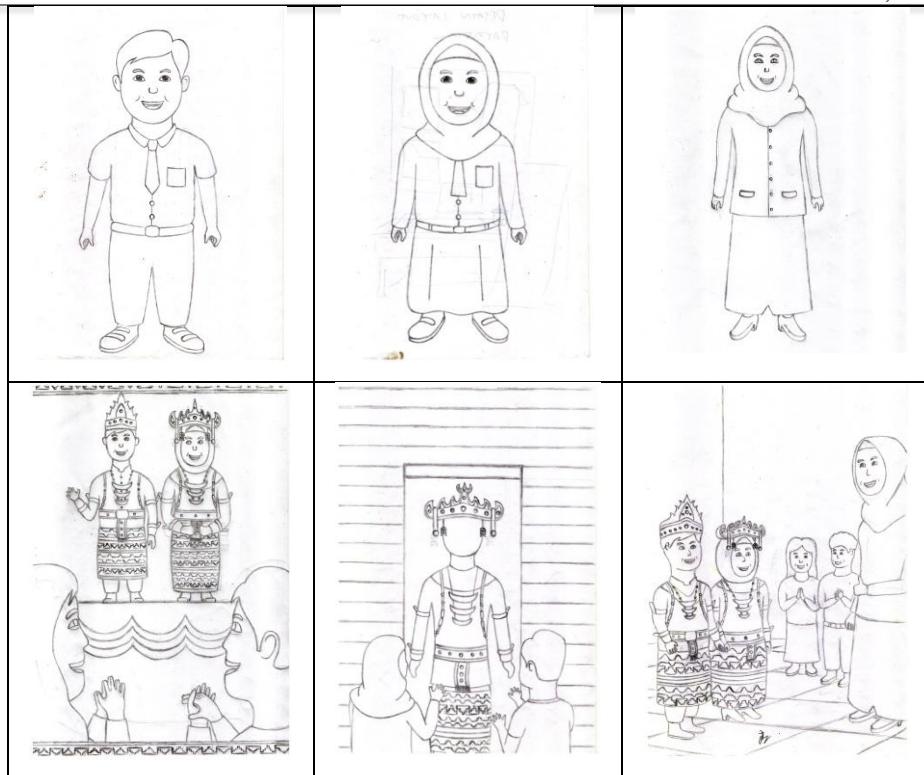
Warna dapat menimbulkan pusat perhatian dan menarik bagi anak-anak seperti warna cerah atau juga disebut *Vivid Color*. Warna cerah juga mewakili karakteristik penggunaan warna pada pakaian adat dan aksesoris adat Lampung. Warna *Vivid Color* dapat memberikan efek rasa yang ceria atau gembira kepada anak-anak. Selain warna tersebut kemungkinan dalam perancangan akan *Dark Color* (warna gelap) dan menambahkan warna-warna pendukung lainnya.



Gambar 3.1 Warna Vivid Color dan Warna Dark Color
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

3.9 Proses Desain

Setelah melakukan proses konsep mendesain yaitu *mood board*, *mind mapping*, tata letak, *tipografi*, naskah, gaya visual, dan warna. proses desain, perancangan ini dimulai terlebih terdahulu dalam membuat gambar sketsa karakter, *cover*, dan isi bergaya kartun menyesuaikan konsep *mind mapping* dan *mood board* yang muncul dari data-data yang telah didapatkan. Sketsa karakter menyesuaikan gaya formal anak SD yang mengenakan seragam sekolah putih merah, beserta guru sekolah dasar yang mengenakan pakaian seragam coklat seperti pada umumnya dilingkungan nyata, selanjutnya untuk gambar sketsa isi dan *cover* didapatkan dengan cara menyesuaikan jenis cerita yang telah ditentukan yaitu khayalan/fikrtif dan alur pada naskah cerita yang telah dituliskan. Untuk hasil dari proses pembuatan sketsa oleh perancang dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 4.1 Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Untuk selanjutnya, perancang melakukan proses digitalisasi dengan menggunakan teknik vektorisasi dari sketsa karakter dan sketsa isi cerita buku yang dilakukan pada *software* yang telah ditentukan dan diperlukan dalam membuat buku cerita bergambar yaitu aplikasi *Adobe Illustrator* (Ai). Aplikasi tersebut dianggap media utama untuk merancang isi buku, karena digunakan juga sebagai media dalam menglayout buku yang menyesuaikan konsep perancangan yang telah ditetapkan. Berikut dapat dilihat proses digitalisasi perancangan pada gambar dibawah ini:



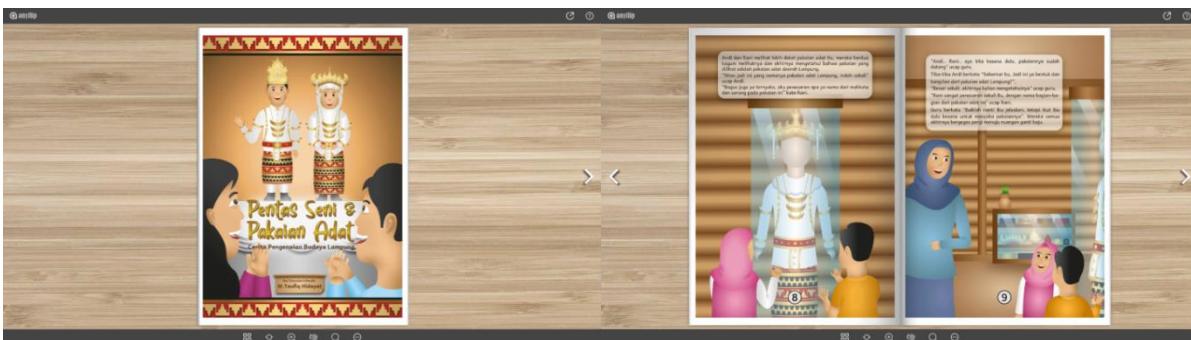
Gambar 5.1 Proses Digitalisasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah itu melewati tahapan proses finalisasi yaitu penulis memasukan naskah yang telah dibuat kedalam buku cerita bergambar yang telah melewati proses digitalisasi, selain itu juga menulis dan melakukan pengaturan tata letak kembali informasi pendukung pada isi pendahuluan buku ini mengenai biodata penulis, kata pengantar, pengenalan karakter pada awal buku sebelum isi utama yakni cerita, dan informasi tambahan mengenai pakaian adat Lampung pada glosarium pada akhir isi buku.



Gambar 5.1 Proses Digitalisasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah finalisasi dilakukan perancangan buku cerita bergambar ini melakukan pengaplikasian dalam media digital pada *website* aplikasi Any Flip agar buku dapat terbentuk dengan tujuan yang telah ditetapkan yaitu *E-Book (Elektronik Book)* sebagai media utama, perancang akan menyusun persekian halaman menyesuaikan urutan. Buku ini dapat diakses dengan mudah melalui media elektronik seperti gadget, selain itu media utama perancangan ini tersedia media pendukung seperti *X-Banner*, media promosi (*Feeds Instagram*), Kaos, *Mug*, *Goodie Bag*, dan *Topi*, yang berguna sebagai daya tarik lainnya dan sarana media promosi bagi target audiens. Berikut ini gambaran dari pengaplikasian buku cerita bergambar ke dalam *E-Book*.



Gambar 5.1 Pengaplikasian Buku Pada AnyFlip
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

4. KESIMPULAN

Tujuan dirancangnya buku ini merupakan upaya melestarikan budaya melalui pengeanalan budaya daerah Lampung kepada target audiens yaitu anak-anak kelas 1-2 di SDN 1 Rajabasa Raya yang disebabkan beragam faktor salah satunya pengaruh bermain gadget sehingga menimbulkan rasa malas untuk membaca buku. Hasil perancangan buku diharapkan dapat memicu ketertarikan dan menimbulkan rasa menyukai untuk membaca buku cerita bergambar, yang berjudul Pentas Seni & Pakaian Adat ini, sehingga setelah ini mereka akan lebih berminat dalam mencari informasi melalui buku walaupun masih melalui media yang memuat banyak gambar, namun jauh lebih baik daripada tidak sama sekali.

5. SARAN

Berdasarkan pada hasil perancangan buku cerita bergambar terkait pengenalan budaya Lampung yang berjudul Pentas Seni dan Pakaian Adat ini, perancang akan memberikan beberapa saran, yaitu (1). Perancang mengharapkan pada penilitian dan perancangan selanjutnya akan menciptakan karya pengenalan budaya yang lebih menarik, contohnya seperti dibuat dalam bentuk video Animasi dalam beberapa menit, (2). Buku ini dapat berguna sebagai media pembelajaran oleh anak-anak SDN 1 Rajabasa Raya di rumah masing-masing, (3). Bagi kepala sekolah maupun pihak lainnya di SDN 1 Rajabasa Raya, agar dapat menyediakan atau memfasilitasi buku yang pengetahuan yang dapat menarik perhatian anak-anak, (4). Sebagai orang tua dapat mendidik anak-anaknya untuk mengenal budayanya melalui buku sehingga dapat memicu ketertarikan dalam membaca dan mencari ilmu mengenai budaya daerah.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih terutama kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayahnya kepada , Bapak Ade Mousadecq, S.Pd., M.Sn. Selaku dosen pembimbing skripsi saya dan Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual, terima kasih atas waktu dan saran yang telah bapak berikan kepada saya, dan kepala sekolah dan guru kelas 1 dan 2 SDN 1 Rajabasa Raya yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dikatakan sempurna dalam bentuk segi penulisan dan penyajiannya, oleh karenanya penulis mengharapkan saran maupun kritik yang membangun agar kedepaannya penulis dapat menjadi lebih baik dimasa yang akan datang.

DAFTRA PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980.
- Aisara, F., Nursaptini, N., & Widodo, A. (2020). Melestarikan kembali budaya lokal melalui kegiatan ekstrakurikuler untuk anak usia sekolah dasar. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 9(2), 149–166.
- Angela, C. V., & Suhartono, A. W. (2022). Analisa Terhadap Feeds Instagram Dyandra Academy Sebelum Dan Sesudah Penerapan Teori Layout. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 11.

- Arfa, D. F. (2020). *TA: Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Kayangan Api di Bojonegoro Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal.*
- Asbar, R. F., & Witarsa, R. (2020). Kajian Literatur Tentang Penerapan Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 225–236.
- Avesina, W. F. (2019). *Gim Edukasi Budaya Indonesia Untuk Anak Kelas 4 Sekolah Dasar.*
- Chandra, Y. M., Zed, M., & Aisiah, A. (2019). Dinamika Perkembangan Jurusan Sejarah Sebagai Lembaga Akademik Tahun: 1954-2018 dari PTPG ke UNP. *Jurnal Kronologi*, 1(1), 32–45.
- Fadhallah, R. (2021). *Wawancara.* Unj Press.
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 5.
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74–82.
- Krissandi, A. D. S. (2017). *Merancang Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Baca Anak Yang Berkarakter* (Vol. 1). Sanata Dharma University Press.
- Lamere, F. M. (2021). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Mengenai Pengetahuan Budaya di Kepulauan Tanimbar, Maluku.*
- Naben, Y. (2021). *Perancangan Buku Visual Tenun Ikat Khas Ina Ndao Kabupaten Kupang Nusa Tenggara Timur.*
- Nurcahyo, M. (2022). Kajian Peran Sketsa dalam Proses Kreatif dan Pendidikan Desain (Kasus Pengalaman Belajar Desain di Era Digital). *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan Dan Perancangan Desain Interior*, 10(2), 86–97.
- Permadi, T. (2017). Naskah Nusantara dan Berbagai Aspek yang Menyertainya. *Dalam Http://File.Upi.Edu/Direktori/FPBS/JUR._Pend._Bhs._Dan_Sastraa_Indonesia*, 1–33.
- SULHAM M, S. M. (2019). ANALISIS KARYA ILUSTRASI VEKTOR SULFADLI.
- Wulandari, D., Yunianti, V. D., & Wahyuningsih, Y. (2023). Analisis Ketertarikan Siswa Sekolah Dasar terhadap Kebudayaan Indonesia. *Journal On Education*, 5(2), 2376–2382.
- Wulandari, S. (2018). *Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang.*
- Yatobie, G. A. (2018). *Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Siger kepada Anak Sekolah Dasar di Lampung.*
- Zainudin, A. (2021). Tipografi. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1–131.