

**Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Poso
Lasaeo dan Rumongi Untuk Anak - Anak**

Artikel Ilmiah



Peneliti :

**Anugerah Nicolas Sigilipu (692010035)
Birmanti Setia Utami, M.Sn.**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga
Oktober 2015**



FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
Jalan Diponegoro 52 - 60
Phone. (0298) 321212 (Hunting)
Fax. (0298) 321433
E-mail: fi@uksw.edu
Salatiga 50711 - INDONESIA



LEMBAR PERSETUJUAN PUBLISH JURNAL

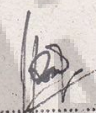
Dengan mempertimbangkan isi dari jurnal mahasiswa :

Nama Mahasiswa : *Anugrahas Nicolas Siglipu*
NIM : *652010035*

Maka jurnal ini dinyatakan :

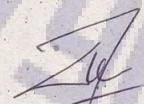
LAYAK TERBIT / TIDAK LAYAK TERBIT *dengan Resmi!*

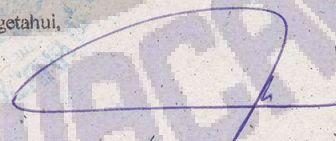
Menyetujui,


.....
Pembimbing 1

.....
Pembimbing 2

Mengetahui,

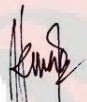

.....
Penguji 1


.....
Penguji 2

Lembar Pengesahan


Judul Artikel : Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Poso Lasaeo
Dan Rumongi Untuk Anak-Anak
Nama Mahasiswa : Anugerah Nicolas Sigilipu
NIM : 692010035
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Teknologi Informasi

Menyetujui.


Birmanti Setia Utami, M.Sn.

Pembimbing 1

Mengesahkan


Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.

Dekan


Michael Bezaleel W., S.Kom., M.Cs.

Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus Ujian tanggal: 06 November 2015

Penguji :

1. Anthony Y.M. Tumimomor, S.Kom., M.Cs.
2. T. Arie Setiawan P., S.T., M.Cs.

**Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Poso Lasaeo Dan
Rumongi Untuk Anak-Anak**

Oleh
Anugerah Nicolas Sigilipu
692010035

Artikel Ilmiah

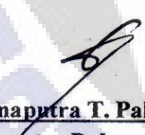
Diajukan kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual guna memenuhi sebagian
dari persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Desain

Disetujui oleh,

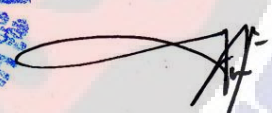


Birmanti Setia Utami, M.Sn.
Pembimbing 1

Diketahui oleh,



Dr. Dharmaputra T. Palekahelu., M.Pd.
Dekan



Michael Bezaleel W., S.Kom., M.Cs.
Ketua Program Studi

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2015**



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anugerah Nicolas Sigilipu
NIM : 092010035 Email : arisjunior@hotmail.com
Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul tugas akhir : Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Poso Lasaeo dan Rumongi
Untuk Anak - Anak
Pembimbing : 1. Birmanti Setia Utami, M. Sn
2. _____

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 7 Januari 2016



Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Anugerah Nicolas Sigilipu



PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anugerah Nicolas Sigilipu
NIM : 692010035 Email : ansjunior@hotmail.com
Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul tugas akhir : Perancangan Buku Cerita Bergambar Legerida Poso Lasaeo dan Rumonggi Untuk Anak - Anak

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):


- a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**


* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.
** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 7 Januari 2016

Mengetahui,


Dismanti Setia Utami, M.Sn
Tanda tangan & nama terang pembimbing I


Anugerah Nicolas Sigilipu
Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

Lembar Persetujuan

**Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Poso Lasaeo dan
Rumongi Untuk Anak - Anak**

Artikel Ilmiah

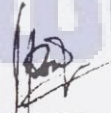
Peneliti :

Anugerah Nicolas Sigilipu (692010035)

Telah disetujui untuk diuji:

Tanggal *13 Oktober 2015*

1956


Birmanti Setia Utami, M.Sn.

Pembimbing

Pernyataan

Artikel Ilmiah berikut ini :

Judul : Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Poso Lasaeo Dan Rumongi Untuk Anak-Anak
Pembimbing : Birmanti Setia Utami, M.Sn.

adalah benar hasil karya saya :

Nama : Anugerah Nicolas Sigilipu
NIM : 692010035

Saya menyatakan tidak mengambil sebagian atau seluruhnya dari hasil karya orang lain kecuali sebagaimana yang tertulis pada daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam penulisan artikel ilmiah.

Salatiga, 09 November 2015



Anugerah N. Sigilipu

Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Poso Lasaeo dan Rumongi Untuk Anak - Anak

¹⁾Anugerah Nicolas Sigilipu, ²⁾Birmanti Setia Utami.

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50771, Indonesia

Email: ¹⁾ansjunior@hotmail.com, ²⁾birmanti@gmail.com

Abstract

Legend of Lasaeo and Rumongi was known as one of the legend in Poso, Central Sulawesi. Regrettably, children will disremember the tales and legends as their culture heritage because this story has never been published. By considering the reason mentioned above, it is essential to design an illustrated story book about this incredible legend of Lasaeo and Rumongi and this legend is not forgotten as culture heritage. Methods of research are both quantitative and qualitative in which are used to have better comprehension of an population sample in relation to the study or research topic. The final result of the reserach is an illustrated book of Lasaeo and Rumongi which could help children and young people to learn about such a marvelous tale in more interesting and fascinating way.

Keyword : Legend of Lasaeo and Rumongi, Media of Information, Illustrated Book

Abstrak

Daerah Poso, Sulawesi Tengah memiliki banyak cerita rakyat, salah satunya legenda Lasaeo dan Rumongi. Anak-anak kehilangan cerita rakyat yang merupakan kekayaan budaya karena cerita rakyat tersebut belum pernah dibukukan. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dirancang sebuah buku cerita bergambar mengenai legenda Lasaeo dan Rumongi agar kisah ini tidak terlupakan sebagai kekayaan budaya luhur. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah penggabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mendapat pemahaman mendalam dengan permasalahan yang ada sehingga dapat dirancang suatu solusi yang sesuai. Hasil perancangan ini berupa media informasi berupa buku cerita bergambar yang menceritakan kisah dari Lasaeo dan Rumongi. Sesuai dengan hasil pengujian yang dilakukan, bahwa pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai media informasi dapat membantu anak-anak dalam mempelajari dan memahami cerita rakyat dengan cara lebih menarik bagi anak – anak.

Kata Kunci : Legenda Poso Lasaeo dan Rumongi, Media Informasi, Buku Cerita Bergambar

¹⁾ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

²⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

1. Pendahuluan

Legenda adalah cerita rakyat zaman dahulu yang berkaitan dengan peristiwa dan asal-usul terjadinya suatu tempat [1]. Sebagai contoh Legenda Sangkuriang. Legenda merupakan cerita yang turun-temurun dari generasi ke generasi. Berbagai daerah di Indonesia mayoritas memiliki cerita rakyat yang mengandung unsur budaya yang kuat.

Setiap daerah Indonesia memiliki cerita rakyatnya masing-masing yang penuh dengan teladan, sejarah dan nenek moyang. Di daerah Poso, Sulawesi Tengah memiliki cerita rakyat yang turun-temurun. Salah satu cerita rakyat yang paling dikenal adalah Lasaeo dan Rumongi. Cerita rakyat Lasaeo dan Rumongi adalah legenda yang berasal dari Poso, Sulawesi Tengah yang menjelaskan asal-usul dan identitas masyarakat Poso saat ini. Cerita ini sudah ada secara turun temurun dan tetap dipercaya sampai sekarang.

Menurut hasil wawancara dengan Bapak Pieter Julius Marola, selaku tokoh budayawan di daerah Poso, saat ini legenda Lasaeo dan Rumongi mulai dilupakan oleh anak-anak. Hal ini dikarenakan kisahnya hanya berbentuk lisan. Sumber cerita berasal dari para tetua adat atau suku. Kisah tersebut hanya disampaikan melalui penceritaan para orang tua dan belum pernah dibukukan dengan penggambaran berbentuk fisik dan rupa dari tokoh-tokoh cerita rakyat tersebut. Sehingga anak-anak akan kehilangan ketertarikan dan melupakan cerita rakyat di daerahnya yang merupakan kekayaan budaya luhur, sampai suatu saat nanti budaya-budaya luhur yang ada di Indonesia akan terhapus.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, maka akan dirancang media informasi yang dikemas dengan menarik mengenai legenda Lasaeo dan Rumongi, salah satunya berupa buku cerita bergambar. Buku ini akan mempermudah anak-anak dalam mengenali dan mempelajari kisah Lasaeo dan Rumongi.

2. Kajian Pustaka

Penelitian pertama adalah “Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Gunung Arjuna Untuk Anak Sekolah Dasar.” Jurnal ini membahas tentang Legenda Gunung Arjuna yang terletak di Batu, Malang. Gunung Arjuna memiliki legenda dengan tokoh perwayangan Mahabharata, yaitu jangan serakah ketika menginginkan sesuatu yang lebih dari yang telah dimiliki karena akan merugikan diri sendiri dan orang lain [2].

Penelitian kedua adalah “Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba Untuk Anak-Anak Usia 6-10 Tahun.” Menceritakan bagaimana terbentuknya Danau Toba yang terletak di Sumatera Utara yang kisahnya hampir punah, sehingga perlu dimunculkan kembali dengan tujuan untuk mengenalkan dan mempopulerkan kembali pada masyarakat. Pesan moral dari legenda asal-usul danau Toba adalah jangan mengingkari janji, tidak meremehkan hal kecil dan patuh kepada orangtua [3]. Teknik penggambaran yang digunakan adalah gaya *chibi* (dalam bahasa Jepang yang berarti kecil atau pendek).

Pada penelitian yang pertama, memiliki konten mengenai karakter yang berperan penting dalam legenda. Sedangkan pada penelitian kedua memiliki konsep perancangan buku cerita bergambar legenda menggunakan gaya gambar

kartun Jepang. Dalam penelitian ini akan dirancang buku cerita bergambar mengenai legenda Lasaeo dan Rumongi menggunakan gaya gambar Jepang agar penggambaran ekspresi dan bahasa tubuh karakter mudah dipahami oleh anak-anak.

Buku cerita bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar [4]. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Untuk anak usia 7-10 tahun, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Buku bergambar dapat memotivasi dalam proses belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita. Dengan demikian buku-buku untuk anak-anak sebaiknya diperkaya dengan gambar, baik gambar sebagai alat penceritaan maupun sebagai ilustrasi.

Legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, hingga masa sekarang. Legenda bukan cerita hiburan, namun dituturkan untuk mendidik manusia serta pembekalan terhadap ancaman bahaya yang ada dalam lingkungan kebudayaan. Legenda merupakan cerita rakyat zaman dahulu berkaitan dengan peristiwa dan asal-usul terjadinya suatu tempat [5].

Legenda Lasaeo dan Rumongi merupakan asal-usul masyarakat Poso, Sulawesi Tengah masa kini dan masih dipercaya hingga saat ini. Cerita rakyat ini tentang seorang pria suci dan sakti bernama Lasaeo turun dari khayangan mengendarai kerbau putih gemuk. Lasaeo mengajari cara bercocok tanam dan mengolah hasil bumi kepada masyarakat Poso. Lasaeo kemudian menikahi seorang gadis cantik jelita yang merupakan anak seorang raja bernama Rumongi dan dikaruniai seorang anak laki-laki. Pada suatu hari, Rumongi sedang mencuci beras dan Lasaeo menimang anaknya, tiba-tiba anaknya buang hajat. Lasaeo meminta Rumongi untuk membersihkannya namun Rumongi menolaknya. Lasaeo marah melihat sikap Rumongi, meletakkan anaknya lalu pergi. Lasaeo menghunuskan parangnya ke kepala kerbau putihnya, kemudian memanggil sebuah tali hutan dari langit dan Lasaeo menuju ke khayangan dengan tali hutan tersebut. Rumongi yang menyadari hal tersebut, mengejar Lasaeo. Sesampainya di khayangan, Lasaeo melihat Rumongi memanjat tali hutan, seketika itu Lasaeo memotong tali hutan dan Rumongi terjatuh. Rumongi yang terhempas ke bumi menjelma menjadi sebuah batu [6].

Ilustrasi dari bahasa latin yaitu *Illustrate* artinya penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan dan penggambaran. Ilustrasi merupakan sebuah visualisasi dari suatu tulisan yang dapat berupa sketsa, lukisan, *vector graphic*, foto atau tehnik seni rupa lainnya yang lebih menekankan pada penjelasan tulisan daripada bentuk [7].

Layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawa [8]. *Layouting* adalah atau tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaannya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat luas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa *layouting* itu sama dengan mendesain. Jenis *layout* yang digunakan adalah *Jumble Layout*. *Jumble Layout*

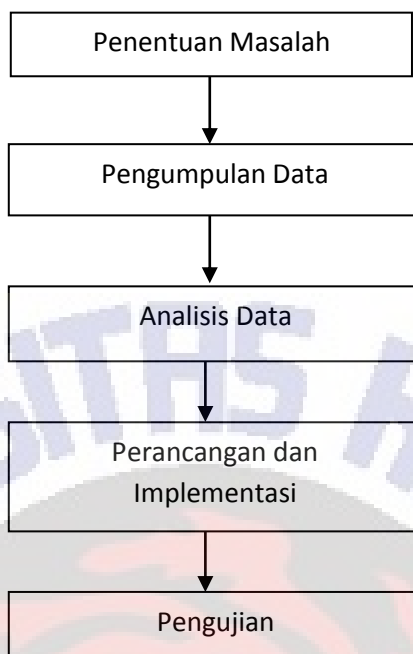
yaitu tata letak dengan komposisi gambar atau ilustrasi dan teks disusun secara teratur.

Warna merupakan metode bagi seorang seniman untuk memperindah karyanya. Warna juga merupakan media untuk mengekspresikan emosi. Pada dasarnya warna merupakan salah satu sarana untuk komunikasi. Warna bersifat nonverbal dan universal. Dengan melihat warna dapat langsung menangkap kesan dan makna tertentu. Namun, makna dari warna juga tetap tidak terlepas dari latar belakang kebudayaan suatu masyarakat dan sistem kepercayaannya [9].

Tipografi adalah perpaduan antara seni dan teknik mengatur tulisan, agar maksud serta arti tulisan dapat tersampaikan dengan baik secara visual kepada pembaca. Pengolahan tipografi tidak hanya terbatas lewat pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, dekorasi, kesesuaian dengan tema, tetapi juga meliputi tata letak vertikal atau horizontal tulisan pada sebuah bidang desain [10].

3. Metode Perancangan

Penelitian yang dilakukan untuk proses pembuatan buku cerita bergambar ini adalah penggabungan penelitian kualitatif dan kuantitatif yang disebut *Mixing Method*. *Mixing Method* yang digunakan adalah *Mixing Method Model 1*, yaitu penelitian kualitatif digunakan untuk memfasilitasi penelitian kuantitatif. Tahap pertama *Mixing Method Model 1* menggunakan penelitian kualitatif sebagai sarana pengumpulan informasi awal dari para informan yang diwawancarai. Dari hasil wawancara tersebut muncul masalah yang jelas, kemudian peneliti melakukan *crosscheck* ke konsumen dengan melakukan survei kuantitatif [11]. Tahapan pertama, penelitian kualitatif yaitu 1) Pertama, menentukan masalah, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini merupakan permasalahan yang sifatnya unik, khas dan memiliki daya tarik sekaligus spesifik. 2) Pengumpulan data, berupa informasi mengenai penelitian yang diangkat dengan wawancara, observasi, 3) Analisis data dilakukan setelah data yang relevan diperoleh dalam pengumpulan data. 4) Perancangan dan implementasi, pada tahap ini merancang buku cerita bergambar, dalam perancangan ini memiliki beberapa tahap yaitu konsep perancangan dan alur cerita, sketsa, penyempurnaan gambar, pewarnaan dan *layouting*. Tahap ini juga merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian. 5) Pengujian, tahap ini hasil akhir diujikan dengan membagikan kuisioner untuk menentukan apakah buku cerita bergambar tersebut sudah sesuai kepada target *audience*, yaitu anak-anak usia 7-10 tahun. Pengujian secara kualitatif juga dilakukan pada guru dan tetua adat untuk mengetahui apakah buku cerita bergambar tersebut mampu membantu anak-anak dalam mempelajari cerita rakyat serta kesesuaian dengan cerita aslinya. Langkah-langkah penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



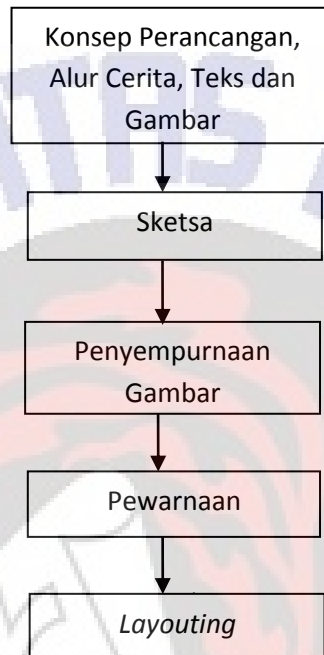
Gambar 1 Langkah-langkah Penelitian Dalam Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Poso Lasaeo Dan Rumongi

Penentuan masalah dilakukan di daerah Tentena, Poso, Sulawesi Tengah. Kemudian dilakukan pengumpulan data-data teori dari sumber-sumber yang terpercaya dan juga pengumpulan data dari lokasi yang akan divisualisasikan baik berupa data verbal maupun data visual. Pengumpulan data verbal melalui wawancara kepada masyarakat umum berusia 30-50 sebagai wakil orangtua untuk mengetahui seberapa banyak anak-anak yang mengetahui kisah Lasaeo dan Rumongi. Selanjutnya dilakukan wawancara kepada Bapak Pieter Julius Marola dan Bapak Rantelino Kabaya selaku budayawan atau tokoh adat suku Pamona di Poso untuk mendapatkan data-data lengkap mengenai kehidupan masyarakat Poso jaman dahulu, karakteristik Lasaeo dan Rumongi serta masyarakat Poso suku Pamona dan lokasi kejadian. Observasi dengan melakukan pengamatan lapangan yaitu, batu Rumongi sebagai bukti peninggalan dari cerita rakyat yang terdapat di kelurahan Tendeadongi, kecamatan Pamona Utara, Sulawesi Tengah dan penelitian kepustakaan (literatur) mengenai adat istiadat suku Pamona.

Analisis data dilakukan setelah data yang relevan diperoleh dalam pengumpulan data. Hasil analisis data adalah bagaimana merancang buku cerita bergambar sebagai media informasi dalam menyampaikan legenda Lasaeo dan Rumongi yang sesuai bagi anak-anak di daerah Poso.

Target *audience* dari perancangan ini adalah anak usia 7-10 tahun. Anak-anak pada usia tersebut belajar melalui bermain, sehingga dapat belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya serta mengalami perkembangan kemampuan berbahasa. Untuk memupuk minat baca maka harus diperkenalkan dengan bacaan sejak dini walaupun dalam membaca bacaan tersebut masih memerlukan dampingan dari orang tua.

Perancangan buku cerita bergambar legenda Poso Lasaeo dan Rumongi ini, memiliki beberapa tahap perancangan yang harus dilakukan yaitu, 1) Perancangan alur cerita meliputi pembuatan naskah, penentuan teks dan gambar yang akan digunakan. Selanjutnya 2) Tahap sketsa, proses penggambaran awal karakter dan *setting* tempat. Tahap selanjutnya yaitu 3) Penyempurnaan gambar yaitu mempertebal *outline* sketsa yang telah selesai. 4) Pewarnaan. 5) *Layouting*.

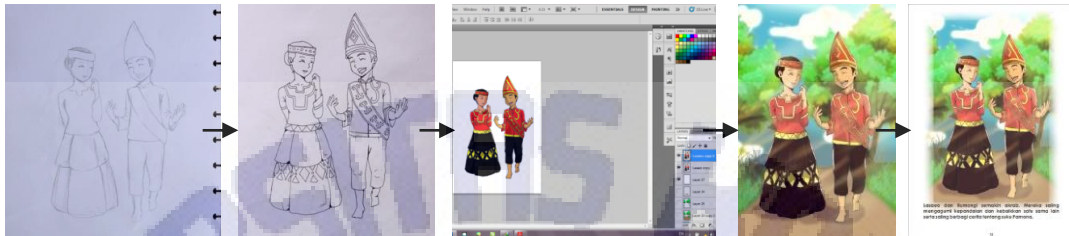


Gambar 2 Langkah-Langkah Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Poso Lasaeo Dan Rumongi

Media ini dirancang untuk memperkenalkan legenda Poso Lasaeo dan Rumongi, sehingga kisahnya tidak dilupakan oleh anak-anak. Media yang dirancang ini berupa visualisasi kisah Lasaeo dan Rumongi dengan gambar dan narasi yang jelas dan menarik. Konsep perancangan buku cerita bergambar legenda Lasaeo dan Rumongi, alur ceritanya berbentuk narasi. Narasi adalah sebuah paragraf yang bertujuan untuk menceritakan suatu peristiwa sehingga seolah-olah pembaca mengalami sendiri kejadian itu [12]. Narasi disesuaikan dengan alur cerita asli Lasaeo dan Rumongi. Penyampaian narasi dibuat sederhana agar anak-anak dapat memahami dengan mudah kisahnya.

Setelah narasi telah selesai, dilakukan proses penggambaran sketsa. Sketsa para tokoh dalam buku cerita bergambar legenda Poso Lasaeo dan Rumongi dibuat menyesuaikan dengan cerita aslinya. Setelah sketsa selesai, kemudian dilakukan proses penyempurnaan gambar. Dalam proses ini, sketsa yang sudah jadi disempurnakan, dengan cara dipertebal *outline* sketsa dengan menggunakan *drawing pen*. Gambar yang telah disempurnakan, kemudian dilakukan *scan* agar gambar dapat diberikan warna melalui proses digital. Setelah proses pewarnaan selesai, tahap akhir adalah *layouting*. Gambar kemudian diproses secara digital untuk penempatan dalam buku. Pada proses ini narasi yang telah disiapkan

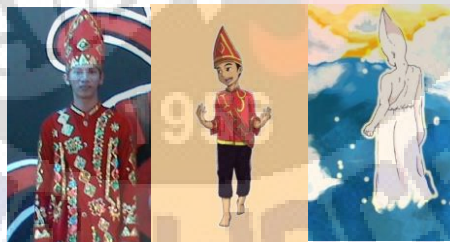
kemudian dimasukkan sesuai dengan naskah serta diberi nomor halaman. Bentuk buku yang digunakan adalah *potrait* untuk memberikan kemudahan bagi anak-anak dalam membaca dan mempelajari tampilan visual dari karakter Lasaeo dan Rumongi. Proses perancangan buku cerita bergambar dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Proses Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Poso Lasaeo Dan Rumongi

Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar kartun dalam buku cerita atau komik yang berasal dari Jepang dan Indonesia, seperti *Beny And Mice*, *Naruto* dan lain-lain. Ciri khas gaya gambar Jepang dan Indonesia adalah mata besar, hidung dan mulut yang tipis. Gaya gambar ini dipilih agar ekspresi dan gerakan karakternya tersampaikan dengan baik.

Karakter utama dalam legenda Lasaeo dan Rumongi adalah dewa Lasaeo dan putri Rumongi. Lasaeo adalah seorang dewa yang kemudian turun ke bumi dan menjelma menjadi manusia. Wujud Lasaeo saat menjadi dewa seluruh badannya bersinar putih, mengenakan sebuah jubah dan ikat kepala. Wujud Lasaeo saat menjadi manusia adalah laki-laki berparas tampan dan mengenakan baju adat Poso khusus pria ber lengan panjang suku Pamona, ikat kepala berbentuk segitiga bernama *siga*, selempang bernama *selempa* serta celana pendek. Wujud Lasaeo serta referensi pakaiannya dalam wujud manusia dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Referensi Pakaian Lasaeo Serta Wujud Lasaeo Dalam Bentuk Manusia Dan Dewa

Rumongi adalah putri dari seorang raja suku Pamona. Rumongi berparas cantik, dan mengenakan pakaian adat Poso khusus perempuan suku Pamona, ikat kepala bernama *tali bonto* dan rok. Wujud Rumongi serta referensi pakaiannya dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Referensi Pakaian Dan Karakter Rumongi

Warna yang digunakan untuk pakaian Lasaeo dan Rumongi adalah warna merah untuk baju dan hitam untuk celana atau rok dengan corak berwarna kuning. Warna ini sesuai dengan warna pakaian suku Pamona jaman dahulu yang menggunakan buah pohon *ula*, lumpur dan kayu *lehutu* sebagai bahan dasar warna pakaian [13]. *Background* dibuat disaat bersamaan dengan pewarnaan tokoh. Warna yang digunakan untuk *background* adalah warna-warna cerah menyesuaikan dengan warna karakter dan *setting* tempat dalam legenda Lasaeo dan Rumongi.

Lokasi legenda Lasaeo dan Rumongi berada di sekitar Danau Poso, daerah Pamona, sesuai dengan kisah aslinya. *Setting* tempat daerah Pamona penuh dengan pepohonan yang hijau, rumah adat dan sebuah danau. Penggambaran daerah Pamona serta referensinya dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 *Setting* Tempat Berada Di Daerah Pamona

Huruf atau tipografi adalah suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Tipografi adalah alat komunikasi, oleh karena itu tipografi harus memiliki karakter kuat, jelas dan terbaca [14]. Huruf

yang digunakan untuk narasi dalam perancangan buku cerita bergambar adalah *Century Gothic*. Huruf *Century Gothic* ini termasuk dalam jenis huruf *sans serif* yaitu huruf yang tidak berkaki, yang jenis hurufnya enak dilihat dan terkesan sederhana. Huruf-huruf yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 7.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ? ! : ; ' "

Gambar 7 Huruf *Century Gothic*

Jenis *layouting* yang digunakan adalah *Jumble Layouting* agar teks mudah dibaca dan tidak mengganggu ilustrasi. *Layouting* pada buku dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Penataan Teks Dan Ilustrasi

Cover depan buku cerita bergambar legenda Poso Lasaeo dan Rumongi menggambarkan Lasaeo berwujud manusia dan Rumongi yang sedang berbagi cerita dengan berlatar langit yang luas agar anak-anak dengan mudah mengenali buku cerita bergambarnya. *Cover* bagian belakang buku merupakan latar langit yang luas, lanjutan dari latar *cover* bagian depan. Sinopsis cerita terdapat di *cover* belakang buku. Gambar *cover* depan dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9 Gambar *Cover* Depan Buku Cerita Bergambar Legenda Lasaeo Dan Rumongi

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil akhir diperoleh perancangan buku cerita bergambar legenda Poso Lasaeo dan Rumongi yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan *audience*. Buku cerita bergambar ini nantinya akan diimplementasikan ke sekolah-sekolah, perpustakaan di daerah Poso maupun perpustakaan nasional sebagai media pembelajaran mulok sehingga anak-anak dapat membaca dan mempelajarinya serta memperkaya bahan pustaka. Hasil akhir berupa *cover* dan halaman dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10 Cover Depan Dan Belakang Serta Halaman Buku

Pengujian kualitatif hasil perancangan buku cerita bergambar legenda Poso Lasaeo dan Rumongi ini dilakukan dengan wawancara langsung masing-masing narasumber, yaitu Bapak Pieter Julius Marola dan Bapak Rantelino Kabaya selaku budayawan atau tokoh adat suku Pamona di Poso dan para guru SD GKST 3 Tentena. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari cerita yang disampaikan dalam media buku cerita bergambar. Hasil penelitian kualitatif dari wawancara Bapak Pieter Julius Marola dan Bapak Rantelino Kabaya adalah buku ini sesuai dengan cerita asli dari Lasaeo dan Rumongi baik dari segi cerita, karakter, latar tempat dan dialog. Buku ini sangat baik bagi anak-anak dalam mengenal cerita rakyat daerah mereka karena dikemas dalam buku cerita bergambar yang menarik. Hasil penelitian kualitatif dari wawancara para guru SD GKST 3 Tentena adalah buku cerita bergambar legenda Poso Lasaeo dan Rumongi sangat baik untuk anak-anak dalam mengenal cerita rakyat daerah sendiri, penyampaian ceritanya mudah diserap oleh anak-anak dengan gambar yang menarik. Buku cerita bergambar ini berguna sebagai media pembelajaran.

Pengujian kuantitatif hasil buku cerita bergambar legenda Poso Lasaeo dan Rumongi ini dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada para *target audience*, yaitu anak usia 7-10 tahun di SD GKST 3 Tentena, Sulawesi Tengah. Skala *Guttman* adalah skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan dan selalu dibuat dalam pilihan ganda yaitu, “ya dan tidak”, “benar dan salah” [15]. Pertanyaan pengujian untuk anak usia 7-10 tahun dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Daftar Pertanyaan Dan Total Jawaban Kuisioner.

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah adik pernah mendengar atau membaca kisah Lasaeo dan Rumongi?	16	24
2.	Jika pernah, apakah adik mengerti dengan kisah Lasaeo dan Rumongi?	17	25
3.	Jika pernah, apakah dalam bacaan tersebut terdapat gambar?	0	40
4.	Apakah adik menyukai bacaan dengan gambar?	40	0
5.	Apakah setelah membaca buku cerita bergambar ini adik jadi tahu tentang adanya legenda Lasaeo dan Rumongi?	40	0
6.	Apakah tulisan di buku cerita bergambar mudah dibaca?	40	0
7.	Apakah tulisan di buku cerita bergambar mudah dimengerti?	40	0
8.	Apakah warna-warna yang digunakan menarik?	40	0
9.	Apakah gambar di buku cerita bergambar Lasaeo dan Rumongi sudah menarik?	40	0
10.	Apakah sampul di buku cerita bergambar Lasaeo dan Rumongi sudah menarik?	40	0
11.	Jika ada buku cerita bergambar tentang legenda daerah selain Lasaeo dan Rumongi, apakah adik tertarik untuk membaca?	40	0
Total		353	89
Rata-Rata		32	8

Penilaian jawaban dengan menggunakan skala Guttman, jawaban positif “ya” diberi skor 1 sedangkan jawaban negatif “tidak” diberi skor 0. Dengan demikian secara logika dapat dijabarkan untuk jawaban “ya” skor $1 = 1 \times 100\% = 100\%$, dan “tidak” diberi skor $0 = 0 \times 0\% = 0\%$. Untuk memudahkan memberikan penilaian secara operasional maka digunakan rentang pengukuran 0% sampai 50% disebut dengan “mendekati tidak sesuai”, untuk rentang pada 50% disebut “mendekati tidak sesuai dan mendekati sesuai” sedangkan untuk rentang 50% sampai 100% disebut “mendekati sesuai”.

Posisi presentase jawaban “ya” yang diperoleh dari angket, maka dihitung terlebih dahulu kemudian ditempatkan dalam rentang skala presentase sebagai berikut:

Nilai Jawaban “ya” : 1

Nilai Jawaban “tidak” : 0

Dikonversikan dalam presentase:

Jawaban “ya” : $1 \times 100\%$: 100%

Jawaban “tidak” : $0 \times 100\%$: 0% (sehingga tidak perlu dihitung)

Perhitungan Jawaban “ya” dari angket :

Jawaban “ya” rata-rata: $32 / 40$ (jumlah responden) $\times 100\% = 80\%$

Dari analisis Skala *Guttman*, titik kesesuaian diantara 50% sampai 100%, yaitu 80%. Sehingga dapat dikatakan hasil perancangan buku cerita bergambar legenda Poso Lasaeo dan Rumongi mendekati sesuai.

Secara keseluruhan hasil yang didapat dari pengujian terhadap responden usia 7-10 tahun menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak menilai perancangan buku cerita bergambar Lasaeo dan Rumongi sudah cukup baik dalam segi cerita, warna, *setting* tempat dan penggambarannya, sehingga dapat membantu dalam mempelajari dan mengenal cerita rakyat daerahnya.

5. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada perancangan buku cerita bergambar legenda Poso Lasaeo dan Rumongi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, buku cerita bergambar sebagai media informasi berguna dalam menyampaikan kisah Lasaeo dan Rumongi dengan baik. Didukung dengan tampilan yang menarik dan penggunaan bahasa yang mudah dicerna, membuat kisah yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu buku cerita bergambar dapat membantu anak-anak dalam mengenal cerita rakyat Lasaeo dan Rumongi sehingga tidak terlupakan dan punah.

6. Daftar Pustaka

- [1] Yus Rusyana, M. J. (2000). *Prosa tradisional: pengertian, klasifikasi, dan teks*. Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- [2] Wijayanti, D. R. (2013). Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Gunung Arjuna Untuk Anak Sekolah Dasar.
- [3] Jesselyn Maya, L. M. (2009). Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba Untuk Anak-Anak Usia 6-10 Tahun.
- [4] Stewing, J. W. (1980). *Children and Literature*. Chicago: Mc.Nally College Publishing Company.
- [5] Danandjaja, J. (2002). *Folklore Indonesia*. Jakarta: Grafiti.
- [6] Kruijt, A. C., & Adrian, N. (1912). *Orang Toraja Yang Berbahasa Bare'e Di Sulawesi Tengah*. Jakarta: Percetakan Negara.
- [7] Hasan, A. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi ke-3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [8] Rustan, S. (2008). *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [9] Dr. Ir. Eko Nugroho, M. S. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi.
- [10] Arthur T. Turnbull, R. N. (1980). *The Graphics of Communication: Typography, Layout, Design, Production*. Holt, Rinehart, and Winston.
- [11] Brannen Julia. (1992). *Mixing Methods: Qualitative and Quantitative Research*. Brookfield, USA: Avebury, Aldershot Publisher.
- [12] Drs. Hasan, M. H., Drs. Syamsuddin R. Koida, M. H., & Arif, S. P. (2005). *Budaya Dan Adat Istiadat Poso*. Yogyakarta: Pustaka Timur.
- [13] Dr. Gorys Keraf. (2000). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [14] Hartanto, Deddi D. (2003). *Pemilihan Tipografi Pada Judul Film*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- [15] Sugiyono. (1999). *Metoda Penelitian Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta..