

## ***Picture Book Legenda Ki Rangga Gading Sebagai Media Pembelajaran Anak***

**Aysha Davina Mauliani<sup>1\*</sup>, Mudjiati<sup>2</sup>, Zaitun Y.A Kherid<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup>ayshadav@gmail.com, <sup>2</sup>mudjiati@unj.ac.id, <sup>3</sup>eza\_kherid@unj.ac.id

### **Abstrak**

Seiring dengan perkembangan zaman cerita rakyat lisan luntur, menyebabkan banyak anak-anak yang tidak mengenal hal tersebut. Maka dari itu, perupa mengambil Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa dengan judul “Picture Book Cerita Legenda Jawa Barat Sebagai Media Pembelajaran Anak (Edisi: Ki Rangga Gading)”. Bertujuan mengangkat cerita legenda dari daerah Tasikmalaya, Jawa Barat kepada masyarakat luas, membuat *picture book* yang inovatif dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data dikumpulkan dengan cara dokumentasi, observasi, dan juga kuisisioner. Kemudian hasil data tersebut dianalisis. Kesimpulan hasil penelitian berdasarkan analisis karya, kekuatan karya perupa buat ada di gaya ilustrasi dengan teknik digital painting, menggunakan warna menarik, dengan memperlihatkan ekspresi tokoh, memperlihatkan ciri khas karakteristik budaya Sunda. Menggunakan teknik *pop-up page*. Teknik tersebut didominasi oleh ilustrasi atau gambar dengan sedikit teks cerita dengan tampilan visual yang lebih berdimensi membuat lebih nyata dengan kejutan yang diberikan setiap halamannya, biasa disebut “buku anak”. Sehingga mampu menarik minat baca anak dan media belajar bagi anak, untuk mengenal suku dan budaya Indonesia khususnya Jawa Barat.

**Kata Kunci:** Buku Bergambar, Legenda Ki Rangga Gading, Media Pembelajaran Anak

## ***Ki Rangga Gading Legend as Children's Learning Media***

### **Abstract**

*Along with the development of the era of oral folklore fading, causing many children who do not recognize it. Therefore, the artist takes a Thesis on the Creation of Fine Art Works with the title "Picture Book of West Java Legends as Learning Media for Children (Edition: Ki Rangga Gading)". With the aim of bringing legends from the Tasikmalaya area, West Java to the wider community, creating an innovative and interactive picture book. This study uses a qualitative method. Data were collected by means of documentation, observation, and also questionnaires. Then the results of the data are analyzed. The conclusion of the research results based on the analysis of the work, the strength of the artist's work is in the illustration style with digital painting techniques, using attractive colors, by showing the expressions of the characters, showing the characteristics of Sundanese cultural characteristics. Using a pop-up page technique. This technique is dominated by illustrations or pictures with a little story text with a visual appearance that is more dimensional to make it more real by the surprises that are given on each page, commonly called "children's books". So that it can attract children's reading interest and learning media for children, to get to know Indonesian ethnicities and culture, especially West Java.*

**Keywords:** *Picture Book, Legend of Ki Rangga Gading, Children's Learning Media*

## PENDAHULUAN

Buku cerita bergambar berisi cerita yang dilengkapi gambar ilustrasi, yang bertujuan untuk memberikan imajinasi atau gambaran visual kepada anak, fungsi buku cerita bergambar menurut Mitchell (dalam Saraswati Pramaishella, 2017: 47). Ann Montanaro 1993 dalam (Dzuanda 2009:1) mendefinisikan bahwa buku pop-up merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak (Iftitahun Najahah, 2016). Teknik pop-up yang tampilannya dapat dinikmati dari berbagai arah pandang dan mempunyai, lebar, dan tinggi/tebal sehingga bisa disebut dengan buku tiga dimensi. Saat ini merupakan media yang cukup diminati, karena didukung dengan visualisasi tiga dimensi. Selain itu, tampilan visual yang lebih berdimensi membuat lebih nyata dengan kejutan yang diberikan setiap halamannya (Iftitahun Najahah, 2016).

Gambar ilustrasi benda ataupun hewan dapat secara tiba-tiba muncul dari balik halaman atau sebuah bangunan berdiri, dapat memicu daya abstraksi anak, menambah pengetahuan dan merangsang imajinasi anak (Iftitahun Najahah, 2016). Oleh karena itu, perupa ingin mengangkat cerita-cerita rakyat Jawa Barat yang belum banyak diketahui masyarakat luas untuk dijadikan buku cerita bergambar dengan teknik pop-up. Dalam edisi ini perupa mengangkat cerita dari Tasikmalaya yang berjudul "Legenda Ki Rangga Gading"

Sebagian literature menyebut bacaan anak buku ber-gambar dengan istilah Picture book (Buku Bergambar), Picture Storybook (Buku Cerita Bergambar), atau keduanya sekaligus secara bergantian. Buku bergambar (Picture book) menunjuk pada pengertian buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara, yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi dan tulisan yang sama-sama dimaksudkan untuk menyampaikan pesan tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan secara bersama dan saling mendukung untuk mengungkapkan pesan. Sedangkan menurut Azizah buku bergambar adalah buku cerita anak yang

didalamnya memuat gambar-gambar. Dalam setiap buku bacaan cerita anak pasti terdapat berbagai gambar ilustrasi yang menarik. (Saraswati Pramaishella, 2017: 47)

Beberapa kriteria yang menurutnya harus dipenuhi oleh buku bacaan bergambar yang baik, yaitu fakta dan data yang disajikan benar, berorientasi pada anak (keperluannya, keadaan perkembangannya, bahasanya, dan lain-lain), dan terutama dapat memotivasi untuk melakukan kegiatan, mengembangkan kreativitas, dan imajinasinya (Kurt Franz dan Benhard Meier, 1986:32).

Perkembangan dalam bahasa Inggris disebut development "Development is the pattern of change that begins at conception and continues through the lifespan" (perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak masa konsepsi dan berlanjut sepanjang kehidupan). Perkembangan berorientasi proses mental sedangkan pertumbuhan lebih berorientasi pada peningkatan ukuran dan struktur. Perkembangan berlangsung seumur hidup sedangkan pertumbuhan mengalami batas waktu tertentu. Perkembangan berkaitan dengan hal-hal yang bersifat fungsional, sedangkan pertumbuhan bersifat biologis. Misalnya pertumbuhan tinggi badan dimulai sejak lahir dan berhenti pada usia 18 tahun. Sedangkan perkembangan fungsional mata misalnya mengalami perubahan pasang surut mulai lahir sampai mati (Masganti Sit, M, Ag, 2015: 2-3).

Pengertian lainnya perkembangan sebagai "suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat terulang kembali. Perkembangan menunjuk pada perubahan yang bersifat tetap dan tidak dapat diputar kembali." Perkembangan juga dapat diartikan sebagai "proses yang kekal dan tetap menuju ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi, berdasarkan pertumbuhan, pematangan, dan belajar." (F.J. Monks, 1998: 1)

Penciptaan buku cerita anak ini memiliki manfaat untuk pengembangan media pembelajaran khususnya untuk menjadi teladan untuk anak, dan menumbuhkan rasa cinta pada budaya Nusantara. Selain itu, melalui picture book dengan cerita “Legenda Ki Rangga Gading” anak-anak dapat mengetahui cerita dan melihat gambaran ilustrasinya. Sehingga cerita yang akan disampaikan mudah dipahami dan anak tidak mudah bosan. Menambah bahan bacaan dan media pembelajaran untuk perkembangan moral anak dan menumbuhkan rasa cinta pada budaya Nusantara, serta menambah media belajar anak yang interaktif agar anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.

## METODE

Penciptaan Karya Seni Rupa ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Tahapan penelitian menggunakan pendekatan ini dengan lain melalui proses persiapan, kegiatan lapangan, kemudian tahap analisis data. Tahap persiapan yang dilakukan adalah melakukan studi literatur, mencari referensi gaya ilustrasi untuk buku anak, menyiapkan kuisisioner untuk disebar. Pada proses kegiatan lapangan yang dilakukan adalah studi tren produk serupa dipasaran, dan juga melakukan survey menggunakan kuisisioner. Setelah tahapan tadi dilakukan kemudian data tersebut dianalisis.

Hasil dari penelitian tersebut yang kemudian menjadi landasan dalam pembuatan atau penciptaan karya seni rupa. Diawali dengan eksplorasi karakter utama pada cerita, diikuti dengan pemeran pendukung lainnya, kemudian melakukan sketsa adegan atau membuat *story board*, dan finishing gambar seperti bagian *line art* dan pewarnaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan buku cerita anak ini memiliki manfaat untuk pengembangan

media pembelajaran khususnya untuk menjadi teladan untuk anak, dan menumbuhkan rasa cinta pada budaya Nusantara. Selain itu, melalui picture book dengan cerita “Legenda Ki Rangga Gading” anak-anak dapat mengetahui cerita dan melihat gambaran ilustrasinya. Sehingga cerita yang akan disampaikan mudah dipahami dan anak tidak mudah bosan. Menambah bahan bacaan dan media pembelajaran untuk perkembangan moral anak dan menumbuhkan rasa cinta pada budaya Nusantara, serta menambah media belajar anak yang interaktif agar anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.

Kemudian dari hasil observasi langsung perupa menyimpulkan bahwa buku cerita legenda lokal masih banyak buku yang terlihat kuno dan cerita yang diangkatpun hanya cerita yang sudah terkenal. Sedangkan buku cerita rakyat sebaiknya divisualkan dengan lebih menarik agar anak-anak senang membaca buku cerita rakyat tersebut. Melalui observasi tersebut pada buku cerita impor, gaya gambar lebih beragam dan teknik pembuatannya juga lebih beragam.

Kemudian dari hasil observasi langsung perupa menyimpulkan bahwa buku cerita legenda lokal masih banyak buku yang terlihat kuno atau klasik. Sedangkan buku cerita rakyat sebaiknya divisualkan dengan lebih menarik agar anak-anak senang membaca buku cerita rakyat tersebut. Melalui observasi tersebut pada buku cerita impor, gaya gambar lebih beragam dan teknik pembuatannya juga lebih beragam. Produk *picture book* yang ditujukan untuk anak umur 7-9 tahun. sesuai dengan karakter dan tema cerita yang akan perupa angkat yaitu sebuah cerita legenda yang dapat merangsang imajinasi anak dengan karakter dan ilustrasi yang menarik.

### *Tahap Eksplorasi*

Uji coba dalam tahap pembuatan picture book cerita legenda Tasikmalaya ini meliputi eksplorasi gaya ilustrasi yang digunakan, eksplorasi karakter, eksplorasi

latar dan juga warna yang digunakan dalam picture book. Berikut adalah uji coba rancangan awal yang dilakukan oleh perupa

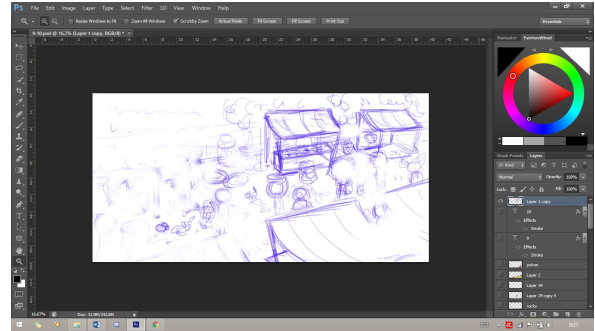


**Gambar 1.** Eksplorasi Karakter Ki Rangga Gading

### **Tahap Penciptaan Karya**

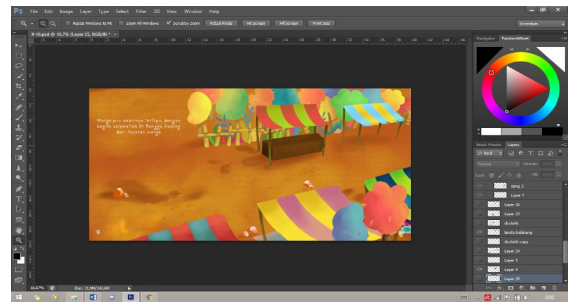
Proses pembuatan picture book dilakukan menggunakan teknik digital painting menggunakan program Adobe Photoshop dengan pen tablet wacom. Proses pembuatan ilustrasi untuk satu lembar memakan waktu sekitar 7-8 jam tergantung dari kesulitan pada ilustrasi tersebut. Tahap pembuatan dibagi menjadi 4 tahap. Pada tahap pencarian ide ini memakan waktu 15-60 menit tergantung dari konsep dan ide yang didapatkan. Proses ini dilakukan dengan teknik manual menggunakan pensil mekanik dan kertas, karena perupa merasa lebih mudah mendapatkan ide ketika menggunakan teknik manual. Setelah menemukan ide yang cocok perupa kemudian menambahkan detail pada gambar tersebut.

Pada tahapan ini, hasil sketsa manual yang terpilih kemudian dipindahkan dan dirapihkan secara digital dengan program Adobe Photoshop, menggunakan pencil brush. Proses line art ini memakan waktu sekitar 15-30 menit tergantung dari kerumitan dari gambar tersebut.



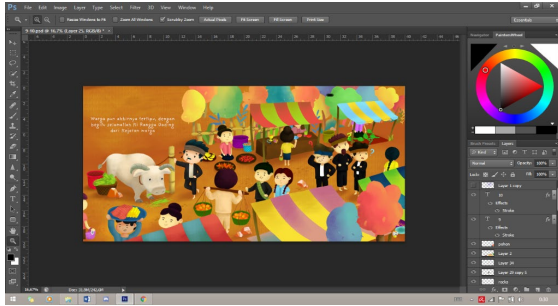
**Gambar 2.** Tahapan Sketsa Digital

Pada tahap pewarnaan, perupa menggunakan program Adobe Photoshop. Pada tahap ini perupa memilih warna-warna yang disukai anak yaitu warna warna cerah namun tidak terlalu kontras. Tahap ini merupakan tahap yang lumayan rumit tapi juga penting. Tahapan pewarnaan dimulai dengan mewarnai warna dasar menggunakan brush besar kemudian ditambahkan shading dan tekstur menggunakan brush watercolor di layer yang berbeda. Terakhir menambahkan detail lainnya di layer baru menggunakan brush dengan tekstur seperti pensil. Tahap ini memakan waktu sekitar 6-7 jam.



**Gambar 3.** Tahap Pewarnaan

Dilanjutkan dengan tahapan *finishing* dan *detailing* dengan menambahkan karakter utama dan juga benda benda dan karakter pendukung yang dapat membuat susanya gambar lebih hidup.



**Gambar 4.** Tahap *Finishing* dan *Detailing*

### ***Karya Hasil Penelitian***

Dari berbagai proses penciptaan karya yang sudah dilakukan, terciptalah produk *Picture Book* untuk anak yang bercerita tentang kisah Ki Rangga Gading seorang pencuri pintar dan licik yang akhirnya bertaubat.



**Gambar 5.** Karya *Picture Book* Legenda Ki Rangga Gading

Judul : Legenda Ki Rangga Gading  
 Ukuran : 20 x 20 cm  
 Jumlah Halaman : 22  
 Tokoh : Ki Rangga Gading  
 Asal Legenda : Tasikmalaya, Jawa Barat

### ***Analisis Karya***

Produk *Picture Book* yang mengangkat cerita Legenda nusantara khususnya Jawa Barat untuk memberikan pengetahuan kepada anak bahwa Indonesia memiliki cerita raykay yang beragam salah satunya adalah legenda Ki Rangga Gading. Selain itu, terdapat banyak pesan moral

yang baik untuk diajarkan kepada anak umur 7-9 tahun.

*Picture Book* ini dibuat menggunakan teknik *digital drawing/digital painting*. Diawali dengan melakukan observasi tren produk sejenis dan membuat eksplorasi karya. Tahap pembuatan dibagi menjadi 4 tahap yaitu, pencarian ide dengan membuat thumbnail kecil berisi sketsa. Setelah sketsa tersebut terpilih, dilanjutkan dengan sektsa kasar yang dilakukan secara digital menggunakan program Adobe Photoshop, kemudian dilakukan tahapan line art, dan kemudian diberi warna dan shading. Visual pada penciptaan karya meliputi karakter Ki Rangga Gading sebagai pemeran utama dan beberapa pemeran pendukung. Dengan berlatar belakang hutan, pasar, dan desa. Menggunakan warna yang cerah sehingga dapat menarik minat baca anak.

### **KESIMPULAN**

Cerita rakyat dapat di tuangkan dengan berbagai media, salah satunya adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar adalah buku yang berisi cerita yang dilengkapi gambar ilustrasi cerita tersebut.

Gambar pada buku cerita bergambar ini bertujuan untuk memberikan imajinasi atau gambaran visual kepada anak. Hal tersebut dimaksudkan anak akan lebih cepat menyerap dan memahami cerita yang terkandung dalam buku. Gambaran ilustrasi tersebut mengarahkan anak membuat imajinasi yang sesuai gambar. Dalam hal ini, buku cerita bergambar mempunyai banyak manfaat kepada anak.

Buku cerita bergambar tentang cerita rakyat sebagai salah satu media pembelajaran yang baik dan tepat untuk perkembangan wawasan anak. Banyaknya cerita rakyat yang ada di Nusantara namun masih banyak cerita yang tidak banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia itu sendiri, dengan mengangkat cerita legenda dari daerah Tasikmalaya yaitu Legenda Ki

Rangga Gading dapat memperkenalkan cerita ini kepada masyarakat luas.

Sebaiknya anak dibiasakan dikenalkan buku sejak usia dini, dengan itu perupa ingin dapat menambah bahan bacaan untuk anak usia 7-9 taun. dimulai dari dibacakan sebuah dongeng, melihat gambar yang ada di dalam isi buku, menggenggam atau meyentuh tekstur buku. Penjelasan di atas membuat perupa membuat Picture Book yang inovatif dengan pop up dan movable part di dalamnya.

Dzuanda. 2011. "Design Pop-Up Child Book Puppet Figures Series Gatotkaca". *Jurnal Library ITS Undergraduate*, (Online), (<http://library.its.undergraduate.ac.id>)

## DAFTAR PUSTAKA

- F.J. Monks A.M.P Knoers,. 1998. "Ontwikkelings Psychology, terj Siti Rahayu Haditono, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1998), cet. 11.
- Kurt Franz dan Benhard Meier. 1968 "Membina Minat Baca" Bandung: Remadja Karya
- Masganti Sit,. 2015. "Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini". Medan: Perdana Mulya Saran
- Mitchell, D. 2003. *Children's Literature an Imitation to the Word*. Michigan State University
- Najahah, Iftitahun. 2016. "Perancangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran tentang Rumah Dan Pakaian Adat Nusantara Di Jawa". *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Volume 04 Nomor 03 Tahun 2016, 494–501494
- Saraswati, Pramaishella. 2017. "Pengembangan Media Buku Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD", Gugus Dr. Mawardi, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal. Semarang, UNS.