

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA LEGENDA PUTRI PUKES DARI ACEH TENGAH

Siti Nurdilah¹, Rinanda Purba²

Universitas Potensi Utama¹, Universitas Potensi Utama²

Pos-el: sitinurdilah11@gmail.com¹, rinanda.purba.silangit@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada perancangan buku ilustrasi yang mengisahkan legenda Putri Pukes, sebuah cerita rakyat dari Aceh yang kaya akan nilai budaya dan moral. Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk menciptakan media edukatif yang menarik bagi anak-anak dan remaja serta membantu melestarikan warisan budaya lokal. Metode penelitian yang digunakan mencakup studi literatur, wawancara dengan ahli budaya, dan observasi lapangan di lokasi terkait cerita. Tahapan desain melibatkan pembuatan sketsa awal, pengembangan storyboard, pemilihan palet warna, dan finalisasi ilustrasi menggunakan teknik digital. Buku ilustrasi ini dirancang dengan beberapa halaman yang didukung oleh gambar-gambar yang memperkuat narasi. Selain itu, buku ini juga menyertakan informasi singkat mengenai latar belakang budaya dan nilai-nilai moral dalam cerita. Hasil pengujian awal terhadap target audiens menunjukkan tanggapan yang positif, khususnya dalam hal visualisasi karakter dan alur cerita. Harapannya, buku ilustrasi ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan dan melestarikan cerita legenda Putri Pukes kepada generasi muda.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Cerita Legenda, Putri Pukes, Budaya Lokal, Pelestarian Budaya, Edukasi.

ABSTRACT

This study focuses on the design of an illustrated book that tells the legend of Putri Pukes, a folk tale from Aceh rich in cultural and moral values. The main goal of this design is to create an engaging educational medium for children and adolescents and to help preserve local cultural heritage. The research methods used include literature study, interviews with cultural experts, and field observations at locations related to the story. The design stages involve initial sketching, storyboard development, color palette selection, and finalizing the illustrations using digital techniques. The illustrated book is designed with several pages supported by images that enhance the narrative. Additionally, the book includes brief information about the cultural background and moral values of the story. Initial testing with the target audience showed positive responses, particularly in terms of character visualization and storyline. It is hoped that this illustrated book will serve as an effective medium to introduce and preserve the legend of Putri Pukes to the younger generation.

Keywords: *Illustrated Book, Folklore, Putri Pukes, Local Culture, Cultural Preservation, Education.*

1. PENDAHULUAN

Legenda Putri Pukes mengisahkan seorang putri raja yang menyukai seorang pangeran kerajaan lain, kemudian memohon pada orang tuanya agar mereka

dinikahkan. Awalnya orangtua Putri Pukes tidak menyetujui dengan pangeran yang dicintainya karena negeri pangeran sangat jauh namun putri dan pangeran sangat gigih memperjuangkan cintanya

sehingga kedua orangtua mereka merestunya. Setelah mereka dinikahkan putri harus tinggal dan menetap bersama di kerajaan suaminya. Putri Pukes meminta izin dan pamit kepada orang tuanya mereka diantar oleh pengawal. Saat itu hati kedua orang tua putri sangat berat dan sangat sedih untuk melepaskan anaknya namun apa hendak dikata putri sudah menjadi milik suaminya. Ketika putri mohon pamit pada orang tuanya, kedua orang tua putri berpesan “anakku jika kamu pergi menyusul suamimu maka pergilah dengan damai dan ikhlas walaupun kamu rindu jangan melihat ke belakang” dalam perjalanan putri rasa rindu pada orang tua begitu membara sehingga dia lupa dan tanpa sengaja melihat ke belakang seketika itu pula datang petir dan hujan pun turun dengan deras sekali, mereka bersama rombongan pengawal berteduh di dalam sebuah goa dan pada saat di dalam Goa Putri Pukes merasa dingin dan secara perlahan-lahan merasa tubuhnya mengeras dan menjadi batu.

Cerita legenda ini sudah menerbitkan sebuah buku ilustrasi pada tahun 2013, sayangnya legenda Putri Pukes dari Aceh Tengah ini masih belum dikenal oleh masyarakat luas bahkan ada beberapa warga asli Aceh Tengah yang tidak mengetahui secara detail tentang cerita legenda Putri Pukes. Oleh karena itulah perlu adanya upaya pelestarian untuk kembali memperkenalkan kisah ini kepada para generasi muda yang menjadi target utama dalam upaya memperkenalkan kembali legenda ini. Maka dari itu dibuat perancangan buku ilustrasi dengan konsep baru menggunakan style ilustrasi yang banyak diminati oleh generasi muda yang mampu turut andil dalam upaya pelestarian Cerita legenda Putri Pukes dari Aceh Tengah ini.

Perancangan ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi sewaktu membaca

buku ini, sehingga diharapkan agar para pembaca seperti tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang bertemakan sejarah. Ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah yang tertulis, ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong.

2. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan buku cerita bergambar ilustrasi legenda Putri Pukes dari Aceh Tengah, penulis menggunakan metode penelitian dengan melakukan survei dan wawancara langsung dengan warga, melakukan analisis data dengan mencari kajian studi pustaka, pembuatan ide dan konsep layout desain yang akan dibuat, melakukan tahapan produksi serta melakukan evaluasi terkait hasil desain. Dalam pembuatan desain layout buku ilustrasi, penulis menggunakan aplikasi Procreate dengan tahapan diawali dengan pembuatan sketsa kasar sampai proses finishing dan hasil dapat sesuai dengan tujuan penelitian, tahapan penelitian, sehingga perancangan buku dapat selesai dan mendapatkan referensi dengan beberapa langkah yang dapat diikuti meliputi:

1. Ide dan konsep: Mulai dari ide atau konsep yang ingin dicerminkan dalam buku cerita bergambar.
2. Pengumpulan data: Mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk mendukung ide atau konsep yang telah disusun.
3. Analisis data: Menganalisis data yang diperoleh untuk menentukan struktur dan karakter yang akan digunakan dalam buku cerita bergambar.
4. Tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi: Melakukan tahap-tahap produksi, mulai dari persiapan, pembuatan, hingga evaluasi setelah produksi selesai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari pemahaman akan minimnya pengetahuan serta ekspos terhadap legenda Putri Pukes di kalangan generasi muda, tergambar jelas bahwa upaya memperkenalkan kembali cerita ini memegang peran penting dalam pelestarian warisan budaya Indonesia. Permasalahan yang muncul adalah kurangnya kesadaran akan keberadaan dan nilai penting legenda ini, yang berpotensi mengaburkan pemahaman tentang identitas budaya bangsa.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempopulerkan kembali cerita Putri Pukes melalui perancangan buku ilustrasi dengan gaya anime, dengan harapan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan warisan budaya Indonesia serta memperkaya pemahaman mereka tentang legenda tersebut. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, buku ilustrasi dipandang sebagai medium yang efektif untuk menjangkau generasi muda yang cenderung lebih responsif terhadap visual dan narasi yang menarik.

Pembahasan

1. Media Perancangan

Media perancangan yang akan digunakan pada penelitian ini dalam menampilkan Tokoh cerita Putri Pukes dari Aceh Tengah dan beberapa tampilan visualisasi lainnya untuk menambah kesan meriah dalam tampilan desain informasi.

2. Manfaat perancangan

Proses perancangan media desain informasi ini diharapkan memberikan manfaat kepada warga yang tinggal pada pemukiman Graha Gardenia Citra Raya untuk selalu menanamkan sikap nasionalisme terhadap bangsa dan Negara, serta selalu menghargai jasa para pahlawan.

3. Material

Untuk mendukung proses dari perancangan media perancangan

komunikasi visual ini maka penulis menggunakan aplikasi desain Procreate.



Gambar 1. Aplikasi Procreate

Procreate merupakan aplikasi untuk menggambar dan melukis digital yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Savage Interactive untuk iOS dan iPadOS kemudian di luncurkan di App Store pada tahun 2011[1]. Penulis melakukan perancangan ilustrasi menggunakan Procreate dengan menggunakan spesifikasi perangkat yang digunakan :

Ipad Gen 9

- Tinggi: 250,6 mm
- Lebar: 174,1 mm
- Tebal: 7,5 mm
- Berat: 487 gram
- Ukuran 11 inch
- Kapasitas 64gb

4. Target Pembaca

Target pembaca dari perancangan buku ilustrasi legenda Putri Pukes ini adalah :

- a) Anak-anak sekolah atau generasi muda untuk mengetahui bahwa di Aceh Tengah memiliki salah satu cerita legenda yang pernah ada dan masih dijadikan cerita rakyat.
- b) Media desain komunikasi visual ini akan di representasikan dalam bentuk media cetak dan digital yang dapat dibaca menggunakan gadget maupun di cetak
- c) Media desain komunikasi visual ini dibuat untuk menjadi salah satu buku legenda bergambar yang dapat dijadikan kajian untuk peneliti terkait cerita legenda masyarakat.

5. Konsep Desain

Dalam melakukan proses perancangan media visual ini yaitu sebagai berikut:

6. Perancangan Media

Konsep pada perancangan media komunikasi visual ini adalah menjadi salah satu buku cerita bergambar ilustrasi legenda Putri Pukes dari Aceh Tengah.

7. Perencanaan Pesan

Perencanaan pesan dalam perancangan media komunikasi visual ini adalah membuat sebuah plot cerita dan yang memiliki nilai-nilai pesan moral dan nasihat, agar pembaca dapat merasakan kondisi yang dialami dengan masuk dalam imajinasi gambar ilustrasi.

8. Penulisan Naskah

Naskah adalah sebuah catatan inti sari dari sebuah pesan yang ingin di ungkapkan oleh seseorang kepada semua orang. Berikut ini penulis rumuskan inti sari dari naskah perancangan desain komunikasi visual :

1) Judul

Judul yang digunakan pada perancangan desain komunikasi visual ini yaitu bertemakan “Legenda Putri Pukes Dari Aceh Tengah”.

2) Naskah

Naskah yang ada dalam perancangan desain komunikasi visual ini adalah untuk mengisahkan seorang putri raja yang menyukai seorang pangeran kerajaan lain.

9. Tujuan Kreatif

Perancangan desain komunikasi visual ini membahas mulai cara berpikir, motivasi desainer grafis, tips desain, pemilihan warna, penggunaan huruf/tipografi, trik software, tips visualisasi, ilustrasi vector wajah, komunikasi data sampai akhirnya perhitungan biaya, sehingga buku ini sangat membantu penulis untuk merancang buku yang lebih terarah.

10. Perencanaan Visual

Perancangan Visual dalam penelitian desain komunikasi visual ini menggunakan Media buku ilustrasi ini pesan-pesan yang terkandung dalam legenda Putri Pukes dapat lebih mudah dipahami dan disampaikan kepada audiens dengan efektif. Buku ilustrasi

legenda Putri Pukes dirancang dengan ukuran 25 x 25 cm.

11. Pengarahan Visual

Pada perancangan desain komunikasi visual ini pengarahannya visualisasi yang diperhatikan dari efek pemberian warna, pemilihan *font*, penggunaan gambar, gaya dan efek grafis, dan yang terakhir adalah tata letak atau *layout*. Berikut ini merupakan daftar pengarahannya visualisasi yang digunakan oleh penulis, antara lain sebagai berikut:

1) Layout

Layout pada perancangan desain komunikasi visual ini merupakan acuan dalam menyusun desain komunikasi visual agar semua elemen yang ada pada *layout* menyatu dan terlihat *artistic*.

2) Warna

Pemberian warna merupakan hal penting dalam proses perancangan desain komunikasi visual ini, warna yang digunakan pada perancangan desain komunikasi visual ini menggunakan warna yang menggambarkan kondisi alam yang hijau dan asri, warna baju yang menjadi ciri khas baju seorang putri yang tampak mewah pada zaman kerajaan.

3) Font

Jenis *font* yang digunakan pada perancangan desain komunikasi visual ini menggunakan jenis Arial.

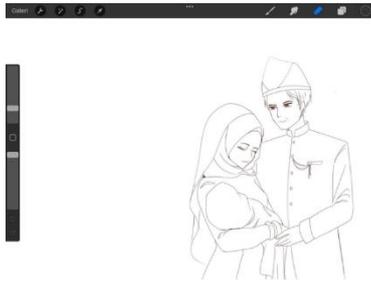
4) Gambar

Gambar yang digunakan pada perancangan desain komunikasi visual ini menggunakan desain yang dibuat oleh penulis dengan memberikan gambaran menceritakan seorang Putri Pukes.

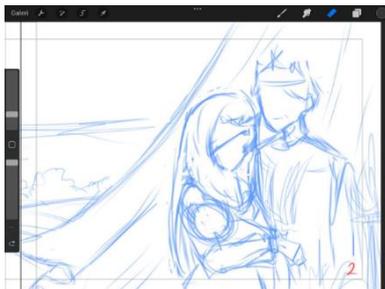
12. Proses Desain (*Designing*)

Setelah semua proses telah ditentukan langkah berikutnya adalah membuat perancangan *layout* kasar, melakukan proses *lineart*, Proses pewarnaan dan proses penambahan kalimat cerita dalam gambar. Berikut ini merupakan tampilan hasil *layout* tahapan

yang dilakukan untuk membuat rancangan buku ilustrasi :



Gambar 2. layout Kasar



Gambar 3. Proses Lineart



Gambar 4. Proses Pewarnaan



Gambar 5. Penambahan Cerita

4. SIMPULAN

Dari pemahaman akan minimnya pengetahuan serta ekspos terhadap legenda Putri Pukes di kalangan generasi muda, tergambar jelas bahwa upaya memperkenalkan kembali cerita ini memegang peran penting dalam pelestarian warisan budaya Indonesia.

Permasalahan yang muncul adalah kurangnya kesadaran akan keberadaan dan nilai penting legenda ini, yang berpotensi mengaburkan pemahaman tentang identitas budaya bangsa.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempopulerkan kembali cerita Putri Pukes melalui perancangan buku ilustrasi dengan gaya anime, dengan harapan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan warisan budaya Indonesia serta memperkaya pemahaman mereka tentang legenda tersebut. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, buku ilustrasi dipandang sebagai medium yang efektif untuk menjangkau generasi muda yang cenderung lebih responsif terhadap visual dan narasi yang menarik.

Manfaat dari perancangan buku ilustrasi ini diantaranya meliputi pemajuan pemahaman tentang legenda Putri Pukes, peningkatan minat baca dan kreativitas generasi muda, serta pelestarian warisan budaya Indonesia yang semakin terancam oleh arus globalisasi. Dengan demikian, upaya ini bukan sekadar mempopulerkan kembali cerita legenda yang terlupakan, tetapi juga merupakan langkah strategis dalam menjaga dan mengenalkan warisan budaya Indonesia kepada generasi muda, sebagai upaya membangun rasa kebangsaan dan identitas yang kuat bagi masa depan bangsa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Inas Hana dan Dian Rinjani. 2023. Pengaruh Seni Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Baca. *Isi Jogja*, Vol 8 No 1. Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni. [https://journal.isi.ac.id/index.php/invensi/article /view/1784](https://journal.isi.ac.id/index.php/invensi/article/view/1784). Akses : 12 Mei 2023.
- Anggarini, Anggi. 2021. *Desain Layout*. PNJ Press, Depok.
- Armand, Avianti. 2021. *One Hair One Angel*, Kesaint Blanc.
- Cho, Y., 2022, *Tutorials of Visual*

- Graphic Communication Programs for Interior Design*. Ames: Iowa State University Digital Press.
- Cholilawati. 2021. *Teori Warna Penerapan Dalam Fashion*. PT. Panca Terra Firma, Bandung.
- Daniartana Hukubun, Lejar. 2019. Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind. Isi Jogja, Vol 1 No1. Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni. <https://journal.isi.ac.id/index.php/invensi/article/view/3225>. Akses : 12 Mei 2023.
- Hendratman, Hendi. 2017. *Computer Graphic Design*. Informatika.
- Maharsi, Indiria Msn. 2018. *Ilustrasi*, Yogyakarta.
- Nurhayati, D., Hermanto, H., & Himawan, R. (2022). Pengembangan Modul Digital Materi Teks Fabel Di Kelas VII SMP: Studi Analisis Kebutuhan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(2), 424-429.
- Oktaviani, R. N., & Kurnianingtyas, P. (2019). Penggunaan Buku Penunjang Tematik Terpadu Berbasis Keterampilan Proses Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(2), 16-22.
- Prasetya, K. H., Kumalasari, E., Maulida, N., & Ramadania, D. F. (2023). Analysis Of Errors In The Use Of Sentences In Anecdote Texts Via Comic Strip Media Class X Students Of TSE (Tourism Services Enterprise) SMK Negeri 3 Balikpapan Academic Year 2023/2024. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 7(2), 824-831.
- Prasetya, K. H., Utami, K. P., & Indriawati, P. (2024). Analysis Of Language Errors At The Morphological Level In Anecdote Text Writing Of Class X Students MP (Marketing Management) Of SMK Negeri 3 Balikpapan Academic Year 2023/2024. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 63-68.
- Putri, N. S., Oktaviani, R. N., & Subekti, E. W. (2019). Pemanfaatan Buku Teks Membuatku Semakin Berkarakter Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Penulisan Teks Percakapan di Kelas VI SDN Patebon. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(2), 8-15.
- Rimandani, Shendiane. 2013. Putri Pukes, Bintang Indonesia Jakarta.
- Santosa, V. N. (2020). Pengembangan Buku Ajar Penelitian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Penguatan Konseptual. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 66-72.
- Sari, Nopita. 2020. Analisis Resepsi Sastra Cerita Rakyat Putri Pukes, Umsu.
- Septika, H. D., Ilyas, M., & Prasetya, K. H. (2024). Development Of Teaching Modules Based On Local Wisdom In Learning Literature Writing For Students In Elementary School Teacher Education Program. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 89-94.
- Simbolon, I., Siahaan, J., & Ginting, H. (2021). Legenda Pulau Malau di Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir: Kajian Sosiologi Sastra. *Jurnal Basataka (JBT)*, 4(2), 67-74.
- Ziliwu, M. W. Y., & Batubara, R. R. (2020). Legenda Lokal Sumatera Utara Dan Relevansinya Sebagai Bahan Ajar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 143-152.