

## PERANCANGAN BUKU POP-UP LEGENDA IKAN SAKTI SUNGAI JANIAH

Femi Rahmadani<sup>1</sup>, Aryoni Ananta<sup>2</sup>, Ary Leo Bermana<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual

Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Email : femirahma19@gmail.com

### Abstrak

Dewasa ini eksistensi cerita rakyat legenda yang merupakan salahsatu budaya non benda mulai terlupakan, salah satunya Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah. Legenda asal Sumatera Barat ini telah dilupakan oleh masyarakat khususnya di kalangan anak-anak. Jika ditelaah lebih lanjut, Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah ini mengandung nilai moralketaatan, kepatuhan, serta kasih sayang dalam ceritanya yang dapat membentuk pertumbuhan karakter anak. Ketertinggalan cerita legenda ini dapat didukung oleh banyaknya cerita luar yang masuk ke Indonesia dengan menyajikan tampilan yang lebihmenarik, sehingga cerita rakyat seperti legenda mulai tertinggal. Hal inilah yang mendasari perancangan buku pop-up ini sebagai media yang tepat untuk mengenalkan kembali cerita legenda yang ada kepada anak. Dalam perancangan ini digunakan sejumlah metode demi terkumpulnya data yang akurat, diantaranya adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka yang terkait cerita Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah ini, serta terkait mengenai buku pop-up. Tidak hanya mengandalkan media utama, media pendukung juga akan disajikan yang dapat berguna untuk mengenalkan cerita legenda yang akan diceritakan kembali. Tampilan buku pop-up juga dibuat dengan ilustrasi yang menarik dan berdimensi yang dalam setiap bukaannya menampilkan teknik pop-up tersendiri.

**Kata Kunci: Buku Pop-Up, Ikan Sakti Sungai Janiah, Legenda**

### Abstract

*Nowdays, the existence of legendary folklore which is one of the non-objectcultures that starting to be forgotten, one of them is "The Legend of Ikan Sakti Sungai Janiah. The legend from West Sumatera has been fotgetten by the community, especiallyamong children. If studied further, the Legend of the Ikan Sakti Sungai Janiah contains, morals, observance, obedience, and love in the story that can help children develop character. The backwardness of this legendary story can be supported by foreign stories that have entered Indonesia that present a more attractive appearance, so folklore like "legend" begind to fall behind. This is underlying for the design of this pop-up book as the right media to reintroduce the legends to children. In this design, several methods are used to collect accurate data, including observations, interviews, and literature studies related to the story Legend of Ikan Sakti Sungai Janiah that related to the pop- up book. Not only relying on the main media but supporting media will also be presented which can be useful for introducing the legend story to be retold. The appearance of the pop-up book is also made with interesting and dimensioned illustrations that in each opening have their own pop-up techniques.*

**Keywords: Pop-Up Book, Ikan Sakti Sungai Janiah, Legend**

## A. PENDAHULUAN

Setiap orang menyukai cerita, tidak peduli orang dewasa atau anak-anak. Pemenuhan kebutuhan akan cerita merupakan salah satu pemenuhan kebutuhan batiniah yang besar perannya bagi pembentukan kepribadian. Dalam cerita biasanya terdapat kandungan nilai moral yang diungkapkan secara langsung maupun tidak langsung (Burhan Nurgiyantoro, 2018: 216). Indonesia sendiri memiliki cerita dengan nilai moral dan nilai budaya yang terdapat dalam cerita rakyat salah satunya legenda.

Menurut KBBI, legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Emeis (dalam Djamaris, 1990:98) mengatakan bahwa legenda merupakan bagian dari cerita rakyat yang dianggap pernah terjadi, yang mana ceritanya masih kuno dan setengahnya berdasarkan sejarah dan setengah lagi angan-angan. Legenda biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu peristiwa dan menyampaikan pembelajaran yang memiliki nilai sejarah, terutama sebagai sumber penyusun sejarah lokal desa-desa di Indonesia dari masa yang belum begitu lampau. Cerita dalam legenda juga bisa digunakan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral yang sulit untuk dijelaskan secara langsung dalam bentuk nasihat. Melihat banyaknya pembelajaran serta nilai budaya dan nilai moral pada legenda, maka legenda yang merupakan bagian dari cerita rakyat perlu dilestarikan dan dipertahankan dari generasi ke generasi.

Perlunya legenda dilestarikan dan dipertahankan adalah karena keberadaannya yang mulai memudar, begitu pula dengan legenda dari Sumatera Barat. Banyaknya jenis cerita dari luar negeri membuat masyarakat, khususnya anak-anak beralih untuk menikmati jenis cerita tersebut. Hal ini dikarenakan cerita dari luar negeri menyajikan imajinasi yang tidak terbatas serta didukung dengan visualisasi yang sangat menawan dan media yang lebih menarik seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi seperti cerita dari *Disney*, *anime* dan sebagainya. Akan sangat disayangkan apabila apabila anak-anak Indonesia sebagai penerus bangsa justru lebih mengidolakan cerita dari luar negeri dari pada cerita rakyat dari Indonesia yang sarat akan nilai budaya dan nilai moral.

Salah satu legenda yang dapat dikenalkan kepada anak-anak adalah legenda dari Sumatera Barat yaitu *Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah*. Cerita *Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah* ini memiliki nilai moral terkait kasih sayang, kepatuhan terhadap orangtua dan mengenai ketaatan pada aturan yang berlaku serta konsekuensinya. Selain itu, nilai sosial, budaya serta moral yang lainnya juga terdapat dalam cerita ini. Selain terkait nilai moral cerita *Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah* dipilih untuk dikenalkan kepada anak-anak karena pada cerita tersebut tidak mengandung unsur kekerasan, percintaan, dendam atau hal negatif lainnya yang takutnya juga dapat berpengaruh terhadap karakter anak.

Dalam proses pengenalan kembali legenda ini kepada anak diperlukan sebuah media yang dapat menunjang keberhasilan cerita tersebut. Kehidupan manusia sendiri juga tidak dapat dipisahkan dari media salah satunya media cetak. Media cetak paling umum ditemukan adalah buku yang mampu menjadi media pembelajaran

yang dapat digunakan oleh semua usia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Elizabeth B. Hurlock (1978: 334-336) menyatakan buku dengan gambar lebih disukai oleh anak-anak. Salah satu alasan anak-anak menyukai buku cerita bergambar karena terdapat berbagai macam warna dan karakter yang dapat menarik perhatian anak. Selain itu dengan membaca buku cerita bacaan anak dapat mengidentifikasi dirinya dengan sifat tokoh yang dikaguminya. Buku bergambar juga dapat membantu memicu perkembangan kognitif, dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi pada anak serta bermanfaat dalam membentuk kepribadian anak dalam cerita yang akan diberikan. Salah satu buku yang termasuk dalam bagian buku cerita bergambar adalah buku *pop-up*.

Buku *pop-up* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak dan memiliki unsur tiga dimensi, sehingga memberikan visualisasi yang lebih menarik. Buku *pop-up* memiliki beberapa keunggulan, seperti mampu memberikan pengalaman baru dalam membaca buku cerita khususnya kepada anak-anak. Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka (Robert Sabuda, 210: 11)

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas maka dirancanglah sebuah buku cerita dalam bentuk *pop-up* yang diharapkan mampu menarik perhatian dan memenuhi keinginan anak-anak dalam pemahaman cerita tradisi. Tujuan dari rancangan buku *pop up* cerita rakyat *Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah* sebagai media edukatif dan komunikatif serta sebagai upaya melestarikan nilai budaya bagi anak-anak sebagai targer audiensnya.

## B. METODE PENELITIAN

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Observasi dilakukan pada objek yang akan dirancang dengan mengamati tempat atau wilayah. Dari hasil observasi diketahui dimana asal lokasi legenda ikan sakti sungai janiah tersebut. Pada observasi ini perancang juga mengetahui bagaimana kisah dari cerita yang akan dirancang serta jenis ikan apa yang ada di lokasi tersebut.



Gambar 1. Observasi ke Objek Wisata Ikan Sakti Sungai Janiah  
[Sumber: Femi Rahmadani, 2021]

b. Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan adalah dengan teknik *in-depth interview* (wawancara mendalam). Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh keterangan yang lebih lanjut mengenai permasalahan yang akan dirancang. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan umum secara langsung kemudian dicatat untuk dijadikan arsip oleh perancang. Dalam kegiatan wawancara ini penulis mewawancarai dua orang narasumber yang berbeda untuk mendapatkan informasi yang lebih komplit.

2. Metode Analisis Data

Dalam metode perancangan, perancang mengambil sisi analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*). Melalui metode ini dapat diketahui apa saja yang dapat menjadi kekuatan, kelemahan, keuntungan, serta ancaman dari adanya kegiatan perancangan buku pop-up Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah untuk anak ini. Secara singkat, analisis mengenai SWOT ini akan diperlihatkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Analisis SWOT  
[Sumber: Femi Rahmadani, 2022]

Kelemahan	Kekuatan
Cerita rakyat legenda ikan sakti sungai janiah kurang <i>familiar</i> di telinga masyarakat khususnya anak-anak.	Cerita ini sarat akan moral dan nilai luhur yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi anak dalam pembentukan karakter anak.
	Sikap tokoh pada cerita dapat dijadikan sebagai pelajaran bagaimana seharusnya seorang dapat bersikap.
Ancaman	Peluang
Banyaknya tersedia buku cerita dari luar negeri yang menghadirkan ilustrasi yang lebih menarik dan juga dijual dengan harga murah.	Keberadaan buku cerita rakyat dalam bentuk <i>pop up</i> dapat menjadi peluang karena tidak banyaknya tersedia buku cerita dengan tampilan tersebut.
	Keberadaan buku cerita rakyat yang tersedia sangat minim dan kebanyakan

	<p>hanya dilengkapi sedikit ilustrasi dengan banyak teks dalam cerita tersebut.</p>
--	---

### C. PEMBAHASAN

#### 1. Hasil Karya

Semua media baik itu media utama maupun media pendukung pada Perancangan Buku Pop-Up Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah ini akan dihadirkan dalam bentuk cetak. Berikut sejumlah media yang telah berhasil dihasilkan melalui perancangan ini, antara lain:

##### a. Buku Pop-Up

Buku Pop-Up merupakan media utama dalam perancangan ini. Buku Pop-Up akan dihadirkan dalam bentuk cetak dengan ilustrasi yang digunakan yaitu *style* kartun. Finalisasi buku cetak ini terdiri dari cover dan isi yang terdiri dari 9 halaman dengan 8 halaman *pop-up*. Berikut penjelasan dari bagian dari buku *pop-up* ini.

Ukuran	: 43 x 21 cm
Material	: Hard cover/doff
Teknik	: Ilustrasi anak dengan brush crayon
Warna	: Full color



Gambar 2. Buku *pop-up* “Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah”  
[Olah grafis: Femi Rahmadani, 2022]

##### b. Poster dan X-Banner

Media berupa poster dan *x-banner* ini nantinya akan dicetak dan dipajang pada saat hari peluncuran buku. Sementara untuk poster juga akan ditempatkan di tempat-tempat keramaian yang sekiranya cocok dengan target pasar. Hal

ini bertujuan agar target audiens menjadi tau dan kemudian tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai apa sebenarnya isi dari buku ini. Pada poster dan *x-banner* ini nantinya akan ditampilkan *preview* dari isi buku dan sejumlah pengetahuan yang dapat diperoleh setelah membaca buku ini. Untuk desain poster dan *x-banner* sendiri menyesuaikan dengan *picture book* dan berukuran masing-masing 24 x 59,4 cm dan 60 x 120 cm.



Gambar 3. Poster  
[Olah grafis: Femi Rahmadani, 2022]



Gambar 4. X-Banner  
[Olah grafis: Femi Rahmadani, 2022]

### c. Sosial Media

Sosial media yang digunakan sebagai media promosi adalah Instagram, Instagram dapat mengategorikan jenis postingan sehingga lebih mudah

menemukan postingan yang di unggah, selain itu Instagram mampu berkoneksi dengan sosial media lainnya sehingga mempermudah penyebaran buku Pop-Up Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah ini.



Gambar 5. Media Sosial  
[Olah grafis: Femi Rahmadani, 2022]

d. *Merchandise*

Sejumlah *merchandise* yang akan disertakan satu paket dengan media utama berupa buku pop-up. *Merchandise* ini digunakan sebagai salah media promosi saat buku pop-up ini launching.



Gambar 6. Merchandise  
[Olah grafis: Femi Rahmadani, 2022]

#### D. KESIMPULAN

Buku *Pop-Up Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah* berisikan cerita mengenai legenda Ikan Sakti Sungai Janiah yang berlokasi di Baso Kabupaten Agam Sumatera Barat. Topik ini diangkat dengan tujuan ingin memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak sebagai upaya melestarikan cerita-cerita rakyat yang ada di Indonesia salah satunya yaitu Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah. Buku Pop-UP dipilih sebagai alternatif media yang sesuai untuk anak sekolah dasar, dikarenakan pada usia tersebut mereka di nilai lebih menyukai buku yang penuh dengan ilustrasi dibandingkan dengan buku bacaan biasa. Selain ilustrasi yang akan di tampilkan buku ini juga memiliki dimensi yang akan timbul jika buku tersebut di buka. Untuk strategi publikasi akan di dukung oleh sejumlah media seperti poster, X-Banner, merchandise hingga feed Instagram. Hal ini tentunya akan membuat penyebaran buku Pop-Up Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah ini semakin luas lagi bahkan hingga ke seluruh Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ananta, Michael dan Alit Dewanti. 2020. *Cerita Pop Up Daniel di Gua Singa*. Jakarta Brimingham, Duncan. *Pop-Up! A Manual of Paper Mechanisms*. Tarquin Publication.
- Danandjaja, James. 1995. *A Comprative Study of Japanese and Indonesian Folklores*. Southeast Asian Studies.
- Djamaris, Edwar. 1990. *Menggali Khasanah Sastra Melayu Klasik*. Jakarta: BalaiPustaka.
- Gaffar, M. 1990. *Cerita Rakyat dan Jenis Cerita Rakyat*. Jakarta: Gramedia
- Hiner, Mark. *Paper Engineering for Pop-Up Books and Cards*. Tarquin Publication.
- Hurlock, Elizabeth B. 2013. *Perkembangan Anak jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Indrijati, Herdina, dkk. 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Ives, Rob. 2009. *Paper Engineering & Pop-Ups for Dummies*. Canada: WileyPublishing, Inc.
- Jackson, Paul. 2000. *The Pop-Up Book*. Singapura: Annes Publishing Limited
- Johnson, Paul. 1992. *Pop-Up Paper Engineering: Cross-Curricular Activities in Design Technology, English and Art*. London: RoutledgeFalmer.
- Kleon, Austin. 2015. *Steal Like an Artist*. Jakarta: Noura Books
- Navis, A.A. 1994. *Cerita Rakyat dari Sumatera Barat*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2018. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada University Press.
- Putra, Heddy Shri Ahimsa. 2001. *Strukturalisme levi-strauss: Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Galang Press.
- Putra, R. Masri Sareb. 2020. *Berguru Pada Buku*. Jakarta: Kompas Gramedia
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia
- Rustan, Suriyanto. 2010. *Font & Tipografi*. Jakarta: Gramedia
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi-Sang Ilustrator-Lintasan-Penilaian*. Yogyakarta: Badan Penerbit UNM.
- Suprpti. *Dongeng 100 Kota*. Yogyakarta: Laksana. Hal 20
- Waluyo, J. Herman. 1994. *Pengkajian Cerita Fiksi*. Surakarta: UNS Press



- \_\_\_\_\_. 1997. *Folklor Indonesia, Ilmu, Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Grafiti Press.
- \_\_\_\_\_. 2018. *Pop-Up Book Fairy Tales Sleeping Beauty*. USA: Usborne.