
PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI LEGENDA PATUNG PUTIH UNTUK ANAK-ANAK USIA 7-11 TAHUN

Sanri Firnanda*, Asrinaldi, Fentisari Desti Sucipto*****

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

** Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

*** Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

e-mail: sanrifirnanda@gmail.com

KATA KUNCI

Legenda Patung Putih,
Buku Ilustrasi

ABSTRAK

Penciptaan buku ilustrasi Legenda Patung Putih Untuk Anak-Anak Usia 7-11 Tahun merupakan upaya melestarikan warisan budaya lokal dengan cara memperkenalkan kembali cerita rakyat dari Kabupaten Simeulue, tentang kisah seorang wanita yang berbudi luhur dan berparas rupawan, namun demi menghindari lamaran dari Naga dan Galenang, dirinya melakukan perjalanan pada malam hari menuju Ulu, sehingga menjadi Patung Putih yang sekarang dikenal sebagai Legenda Patung Putih. Namun saat ini Legenda Patung Putih tidak banyak pihak yang mengetahui asal usul cerita tersebut, karena kurangnya kepedulian masyarakat dan pemerintah untuk melestarikan legenda ini. Padahal Legenda Patung Putih merupakan bagian dari warisan budaya yang harus di lestarikan karena mengandung banyak nilai-nilai positif yang baik untuk perkembangan anak-anak. Legenda Patung Putih mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.

Metode yang dipakai dalam penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Patung Putih menggunakan metode analisis SWOT, metode ini digunakan untuk mengkaji bagaimana kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan pada media yang akan di ciptakan. Hasil dari penciptaan ini adalah terciptanya sebuah buku ilustrasi yang menceritakan tentang Legenda Patung Putih untuk anak-anak usia 7-11 tahun guna untuk melestarikan kembali Legenda Patung Putih yang ada di Desa Along, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue.

KEYWORD

*Sculpture Legend
Putih, Illustration
Book*

ABSTRACT

The creation of the illustration book The Legend of the White Statue for Children Aged 7-11 Years is an effort to preserve local cultural heritage by reintroducing folklore from Simeulue

Regency, about the story of a virtuous and beautiful woman, but in order to avoid proposals from Naga and Galenang, himself traveled at night to Ulu, thus becoming the White Statue which is now known as the Legend of the White Statue. However, at present the Legend of the White Statue not many people know the origin of the story, due to the lack of public and government concern to preserve this legend. Even though the Legend of the White Statue is part of the cultural heritage that must be preserved because it contains many positive values that are good for children's development. The legend of the White Statue has a close relationship with the intellectual, social, emotional and personality development of children.

The method used in the creation of the White Statue Legend Illustrated Book uses the SWOT analysis method, this method is used to examine the strengths, weaknesses, opportunities and challenges of the media that will be created. The result of this creation is the creation of an illustrated book that tells about the Legend of the White Statue for children aged 7-11 years in order to preserve the Legend of the White Statue in Along Village, Salang District, Simeulue Regency.

PENDAHULUAN

Kabupaten Simeulue adalah salah satu kabupaten di Aceh, Indonesia. Berada kurang lebih 150 km dari lepas pantai barat Aceh. Kabupaten Simeulue merupakan pemekaran dari Kabupaten Aceh Barat sejak peningkatan status pada tahun 1996 dan peresmian pada tahun 1999, dengan harapan pembangunan semakin ditingkatkan di kawasan ini. Selain itu, Kabupaten Simeulue memiliki beberapa warisan budaya, di antaranya adalah Legenda Patung Putih yang berasal di desa Along, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue.

Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Simeulue, Asmanudin yang diwawancarai pada 11 November 2021, menjelaskan bahwa Patung Putih adalah salah satu warisan budaya yang ada di Kabupaten

Simeulue. Asmanudin menceritakan bahwa Patung Putih berada di desa Along, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue. Asmanudin mengatakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintahan Kabupaten Simeulue sebelum masa jabatannya adalah dengan menciptakan lagu yang menceritakan tentang Patung Putih yang dinyanyikan oleh Su Natada dan diciptakan oleh Arjunawati pada tahun 2005.

Menurut Kepala Camat Kecamatan Salang, M. Kausar yang diwawancarai pada 18 November 2021, menjelaskan bahwa cerita Legenda Patung Putih memang ada. Namun karena lokasi Legenda Patung Putih jauh dari pemukiman warga, sehingga membuat warga tidak memperhatikannya. Akan tetapi cerita Legenda Patung Putih masih terus ada sampai saat ini. Walaupun tinggal

beberapa orang yang tahu akan cerita Legenda Patung Putih. M. Kausar mengatakan bahwa cerita tentang legenda Patung Putih tidak memiliki dokumentasi yang bisa di arsipkan.

Kepala Desa Along, Calvin Husin yang diwawancarai pada 05 Januari 2022, menjelaskan bahwa cerita Legenda Patung Putih sudah ada sejak zaman dulu. Calvin Husin mengatakan, dulu sewaktu ia masih kecil cerita Legenda Patung Putih hampir setiap hari didengar, karena pada saat itu belum ada teknologi sehingga membuat anak-anak pada masa itu selalu mendengarkan cerita. Ramlan membenarkan bahwa di Ulu merupakan tempat dimana Putih beristirahat. Ulu merupakan tempat dimana Patung Putih berada. di Ulu jauh dari pemukiman warga, perjalanan ke Ulu sangat jauh sehingga tidak mudah untuk sampai ke sana, kondisi jalan menuju ke Ulu tidak bagus sehingga sukar untuk di lewati.

Menurut salah satu Tokoh Adat yang ada di desa Along, Hamka yang diwawancarai pada 28 Januari 2022, menjelaskan bahwa cerita Legenda Patung Putih memang sudah ada sejak dulu. Patung Putih dulu seorang wanita yang tinggal di daerah pegunungan bersama kedua orang tuanya. Putih adalah seorang wanita cantik dan ramah serta rajin membantu kedua orang tuanya. Pada saat itu banyak laki-laki yang ingin memperisteri Putih, namun Putih belum

mau untuk dijadikan isteri karena Putih lebih memilih untuk berbakti kepada kedua orang tuanya.

Hamka menceritakan bahwa saat itu Putih pernah didatangi oleh dua ekor binatang dari pesisir pantai. Maksud dan tujuan kedua binatang yaitu ingin menjadikan Putih menjadi Isteri dari salah satu binatang tersebut. Karena Putih tidak mau menjadi isteri dari salah satu binatang itu, akhirnya Putih memutuskan pergi dari rumahnya. Pada saat itu Putih pergi dari rumah dan meninggalkan kedua orang tuanya. Putih memutuskan pergi ketempat yang jauh dari pemukiman warga yaitu ke Ulu. Selama menempuh perjalanan yang memakan waktu lama, lalu akhirnya putih beristirahat dan bersandar di sebuah batu besar sampai putih tertidur. Tidak lama kemudian Putih terbangun dari tidurnya dan ingin melanjutkan perjalanannya, namun Putih tidak bisa bergerak dan memisahkan diri dari batu tempat ia bersandar dan ahirnya Putih berubah menjadi batu, sampai sekarang Putih disebut Patung Putih.

Dari wawancara dengan Kepala Desa Along (Calvin Husin) dan Tokoh Adat Desa Along (Hamka) menjelaskan bahwa saat ini banyak masyarakat dan khususnya anak-anak yang tidak tahu kisah lengkap dari Legenda Patung Putih. Penulis mengamati kurangnya kesadaran masyarakat dan pemerintah Kabupaten Simeulue untuk menjaga dan mewariskan

kisah Legenda Patung Putih. Legenda Patung Putih adalah salah satu sebagai kekayaan budaya Kabupaten Simeulue. Legenda Patung Putih kini semakin menghilang di dalam kehidupan masyarakat khususnya anak-anak.

Memiliki potensi ketertarikan pada cerita Legenda Patung Putih yang lebih besar. Hal ini membuat Penulis tertarik untuk mengkisahkan kembali Legenda Patung Putih kepada masyarakat khususnya anak-anak usia 7-11 tahun melalui media Buku Ilustrasi untuk anak-anak yang terdiri dari Teks dan Ilustrasi tentang Legenda Patung Putih. Penulis memilih anak-anak usia 7-11 tahun sebagai target audiens. Karena daya tangkap anak-anak di usia 7-11 tahun sangat cepat. Anak-anak salah satu penerus yang akan menggantikan generasi selanjutnya, sehingga penting untuk pengenalan warisan budaya yang ada di Kabupaten Simeulue agar warisan budaya tersebut tidak hilang dikalangan masyarakat khususnya anak-anak.

Buku ilustrasi merupakan sebuah media informasi yang disajikan dalam bentuk teks dan gambar, sehingga membuat lebih menarik untuk dibaca. Media Buku Ilustrasi sebuah media yang menceritakan tentang Legenda Patung Putih dan juga media yang lebih mudah untuk disebarkan dikalangan masyarakat khususnya anak-anak. Dari 22 anak-anak yang diwawancarai sebanyak 18 anak-anak yang suka membaca buku cerita,

sehingga dalam penyebaran buku ilustrasi ini menjadi lebih muda.

METODE PENCIPTAAN

1. Analisis SWOT

Metode yang digunakan dalam menganalisis data yaitu dengan menggunakan metode analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, Threats*). Dengan menggunakan metode SWOT dapat mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam penciptaan buku iustrasi ini guna dapat menjawab permasalahan yang ada dilapangan.

a. *Strengths* (Kekuatan)

- 1) Buku ilustrasi muda di pahami.
- 2) Elemen grafis pada buku ilustrasi merepresentasikan tentang Legenda Patung Putih.

b. *Weakness* (Kelemahan)

- 1) Tidak ada tanda penerbit pada buku ilustrasi.

c. *Opportunities* (Peluang)

- 1) Banyak penerapan buku diberbagai media
- 2) Buku ilustrasi Legenda Patung Putih dapat menarik anak-anak.

d. *Threats* (Ancaman)

- 1) Kurang pedulinya masyarakat tentang pentingnya buku ilustrasi.

2. Analisis 5W+1H

Dalam penciptaan ini juga menggunakan metode analisis 5H+1H

guna untuk memperdalam kajian . Analisis 5W+1H terdiri dari :

a. *What*

Meliputi pertanyaan apa yang akan diciptakan. Dalam hal ini yang diciptakan adalah penciptaan buku ilustrasi Legenda Patung Putih.

b. *Where*

Meliputi pertanyaan dimana lokasi Patung Putih. Patung Putih berlokasi di Uluh Desa Along, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue.

c. *When*

Meliputi pertanyaan kapan penciptaan dilakukan dan kapan waktu penggunaan penciptaan tersebut. Waktu penciptaan dimulai Tanggal 25 April 2022 – 23 Mei 2022. Penggunaan penciptaan dimulai dari sekarang sampai masa yang akan datang.

d. *Who*

Meliputi pertanyaan siapa sasaran dari penciptaan. Sasaran dari penciptaan buku ilustrasi Legenda Patung Putih adalah masyarakat khususnya anak-anak usia 7-11 tahun.

e. *Why*

Meliputi pertanyaan mengapa melakukan penciptaan. Melakukan penciptaan buku ilustrasi karena agar dapat memperkenalkan kembali warisan budaya yang ada

di Simeulue yaitu Legenda Patung Putih.

f. *How*

Meliputi pertanyaan bagaimana penciptaan dilakukan. enciptaan dilakukan mulai dari observasi, wawancara, dokumentasi, proses perancangan hingga buku diimplementasikan pada berbagai media-media

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Alur Cerita

Proses pembuatan alur cerita ini, saya di bantu oleh dosen pembimbing utama yaitu bapak Asrinaldi, S.Ds., M.Ds. Adapun alur cerita dalam penciptaan Buku Ilustrasi adalah sebagai berikut :

No	Adegan / Dialog	Keterangan
1	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
2	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
3	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
4	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
5	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
6	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
7	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
8	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
9	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
10	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
11	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
12	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
13	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
14	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
15	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
16	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)
17	... (text partially obscured)	... (text partially obscured)

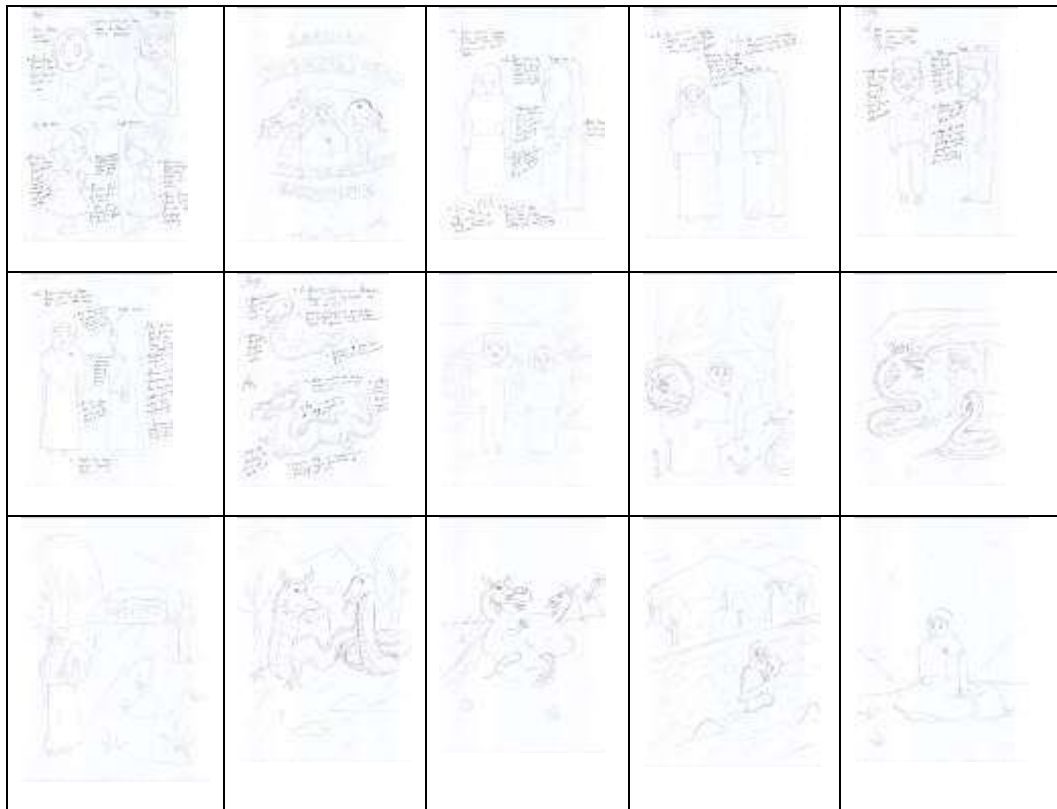
Gambar 1 : Penulisan Alur Cerita
Sumber : Sanri, 2022.

2. Sketsa Buku Ilustrasi Legenda Patung Putih

Sketsa merupakan sebuah goresan kasar ringan, tetapi sketsanya belum selesai. Biasanya sketsa digunakan untuk pengingat. Dalam penerapannya

biasanya menggunakan beberapa cacatan pendek tanpa bagian-bagian kecil yang mengungkapkan gagasan Legenda Patung Putih Untuk Anak-anak Usia 7-11 Tahun.

tertentu (Arsana, B, 2013). Berikut sketsa alur cerita dari Penciptaan Buku Ilustrasi



Gambar 2: Sketsa Manual
Sumber : Sanri, 2022.

3. Sketsa Digital

Menurut Qudwatunna, A. H., Maeni, P., & Ds, M. (2019) sketsa Digital adalah salah satu gambar yang dibuat secara digital. Sketsa Digital biasanya digunakan untuk memperjelas gambar yang sebelumnya dibuat dari cara manual. Persiapan dalam membuat sketsa secara digital adalah dengan menggunakan Laptop Aplikasi Adobe

Illustrator & Adobe Photoshop. Sementara itu, aplikasi komputer Adobe Photoshop digunakan pada saat pewarnaan desain buku ilustrasi, sementara Adobe Illustrator digunakan untuk digitalisasi desain atau sketsa. Berikut sketsa Digital alur cerita dari Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Patung Putih Untuk Anak-anak Usia 7-11 Tahun.

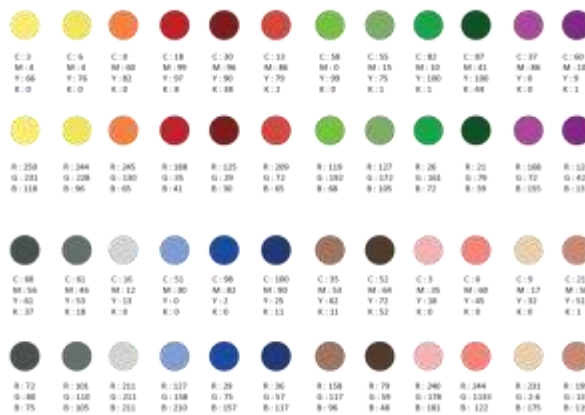


Gambar 3 : Sketsa Digital
Sumber : Sanri, 2022.

4. Warna

Pada Penciptaan Buku Ilustrasi ini, sebelum membuat komposisi warna, terlebih dahulu harus mempersiapkan warna yang harus di gunakan. Adapun warna yang di gunakan adalah warna Pastel. Warna pastel merupakan warna

yang memberikan kesan yang nyaman dan lembut dipandang mata. Selain itu merupakan perpaduan dari dua jenis palet seperti pink, biru, hijau dengan warna dasar putih yang netral. Saat ini keberadaannya telah menjadi populer dari waktu ke waktu.



Gambar 4 : Warna
Sumber : Sanri, 2022.

Berikut Pengaplikasian warna pada penciptaan Buku Ilustrasi yang sudah didigitalkan.



Gambar 5 : Warna Digital
Sumber : Sanri, 2022.

5. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam Buku Ilustrasi untuk judul diawal menggunakan huruf yang kuat, jelas dan tidak kaku. Narasi dari ceri juga menggunakan san serif agar tingkat keterbacaan dan kejelasannya tinggi. Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Patung Putih akan menggunakan dua jenis typografi yang berbeda, yaitu untuk judul dan narasi.

Tipografi yang digunakan untuk judul adalah VTC-GarageSale. Font ini dipilih karena cocok dengan target buku yang akan diciptakan. Karakter font VTC-GarageSale tidak kaku, kuat dan jelas. Narasi pada penciptaan

Buku Ilustrasi ini memilih font Calibri Bold karena memprtimbangkan tingkat keterbacaan anak-anak dan kejelasan Buku Ilustrasi yang disampaikan kepada *audience*.



Gambar 6 : Tipografi
Sumber : Sanri, 2022.

6. Proses Layouting

Pada penciptaan buku ilustrasi Legenda Patung Putih menempatkan data berbentuk narasi (bacaan) ataupun visual. Penataan data wajib turut

supaya seluruh data terserap dengan baik oleh *audience*. Penciptaan buku ilustrasi Legenda Patung Putih dengan teknik buku ilustrasi dinamis terdiri dari gambar, dan juga teks untuk memperjelas informasi mengenai Legenda Patung Putih.



Gambar 7 : *Layouting*
Sumber : Sanri, 2022.

Maka, pengembangan tata letak disetiap halaman akan bervariasi, agar tidak jenuh dilihat dan terkesan dinamis. *Layouting* dibuat dengan memadukan berbagai macam unsur grafis, yang meliputi warna, bentuk, ilustrasi, dan tipografi sehingga menjadi satu kesatuan *layouting* yang disesuaikan dengan tema informasi yang disampaikan.

7. Produksi buku (cetak)

- a. Jenis kertas yang akan digunakan adalah Kertas Tik + Laminating Kilat (glosy) dan Kertas Konstruk. Kertas Tik + Laminating Kilat (glosy) digunakan untuk cover buku sementara Kertas Konstruk digunakan Untuk isi buku.
- b. Halaman dalam produksi buku adalah 25 halaman.
- c. Tebal dalam produksi buku ini adalah 0,6 cm.

8. Pameran

Pada tahap ini, dilakukan pengujian berdasarkan hasil prototipe diuji dan solusi yang dikemas oleh pencipta diperiksa dalam proses Penciptaan. Karya yang diuji berupa karya utama (Buku Ilustrasi) dan karya pendukung. Salah satu pengujian karya Buku Ilustrasi dilakukan dalam proses pameran, proses ini digunakan untuk memastikan kelayakan informasi yang disampaikan melalui media Buku Ilustrasi. Hasil Hasil yang diperoleh dari beberapa *audience* menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan diterima dengan baik dan mereka baru tahu kisah (sejarahnya) dari pemaparan informasi tersebut.

SIMPULAN

Legenda Patung Putih adalah sebuah warisan budaya yang ada di Desa Along, Kecamatan Salang, Kabupaten Simeulue. Legenda Patung Putih saat ini sudah semakin tidak di kenal oleh warga dan anak-anak sekitar di sebabkan tidak adanya kepedulian masyarakat dan pemerintah setempat untuk menceritakan kembali kisah ini. Hal ini membut pencipta tertarik untuk mengkisahkan kembali Legenda Patung Putih dalam sebua buku ilustrasi. Adapun isi didalam buku ilustrasi ini terdapat cerita tentang Legenda Patung Putih.

Manfaat perancangan Buku Ilustrasi Legenda Patung Putih Untuk Anak-Anak Usia 7-11 Tahun merupakan sebuah upaya melestarikan dan memperkenalkan kepada anak-anak tentang Legenda Patung Putih. Buku tersebut dirancang karena cerita tentang Legenda Patung Putih memiliki pesan moral yang bisa diajarkan kepada anak-anak Kita untuk selalu patuh dan taat kepada orang tua, tetap tenang bagaimanapun masalah yang muncul, serta membicarakan terlebih dahulu dengan orang yang bijak, kemudian jangan sampai kita melakukan hal gegabah yang berisiko terhadap keselamatan kita sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsana, B. (2013). *Sketsa Dan Gambar*. Jakarta : Direktorat Pembinaan SMK.
- Callista dan Rizki (2016) *Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah Untuk Anak Usia 5-6 Tahun.* , Bandung : Universitas Telkom Bandung.
- Edi, F. R. S. (2016). *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta : LeutikaPrio.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Qudwatunna, A. H., Maeni, P., & Ds, M. (2019). *Perancangan Ilustrasi Untuk Buku*
- Ensiklopedia Tentang Gunung Meletus. Bandung : Universiatas Pasundan
- Rochmawati (2020). *Target Audien*. Bandung : Universitas Komputer Indonesia
- Rustan, Surianto. (2017). *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Santosa (2018). *Pengertian Tipografi*. Bandung : Universiatas Pasundan
- Setiady (2019). *Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Untuk Ilustrator Buku Cerita Anak*. Yogyakarta : ISI Yokyakarta
- Setiawan Dan Dewi (2020). *Perancangan Buku Ilustasi Tokoh Oei Tiong Ham untuk Mengedukasi Entrepreneurship pada Anak-anak Usia 6-12 Tahun*. Semarang : Universitas Dian Nuswantoro.
- Sitepu (2012). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suwendra, I. W. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif dalam ilmu sosial, pendidikan, kebudayaan dan keagamaan*. Bandung : Nilacakra.
- Wibowo, T. G. (2016). *Menjadi guru kreatif*. Palembang : Media Maxima.