

## BUKU ILUSTRASI ASAL-USUL NAMA BANYUMAS SEBAGAI UPAYA PENGENALAN SEJARAH PADA ANAK

Mutiarani Shaleha<sup>1</sup>, Luqman Wahyudi<sup>2</sup>, Yanuar Ikhsan Pamuji<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom  
Purwokerto,  
Jl. D.I Panjaitan No. 128 Purwokerto, Banyumas, Indonesia

e-mail: shalehamutia090@gmail.com<sup>1</sup>, luqman@ittelkom-pwt.ac.id<sup>2</sup>, yanuar@ittelkom-pwt.ac.id<sup>3</sup>

Received : September, 2022

Accepted : November, 2022

Published : Desember, 2022

### Abstract

*Banyumas culture has various forms ranging from objects to intangibles. One of the intangible cultures is the folklore of the origin of the name Banyumas. The steps for cultural preservation are the introduction to the younger generation, namely children. However, the influence of technological developments makes children negatively affected by its use. One of the impacts is a lack of interest in the environment. So this has a direct effect on the preservation of culture in the children's living environment. Therefore, it is necessary to increase the interaction between parents and children. This can be started by cultivating an interest in reading in children. Growing interest in reading can be started by reading folklore books around the environment. In Banyumas district, folklore books, especially folklore, the origin of the name Banyumas itself is not yet child-friendly. So it is necessary to design a child-friendly folklore book by adding illustrations in it. The purpose of this design is to find out how to design illustrations according to the origin story of the name Banyumas which can leave a strong impression so that children can easily remember; To find out how to apply the illustration of the origin of the name Banyumas through storybook media that can provide a fun experience for children. The research method used is descriptive qualitative approach. Collecting data using interview, observation and documentation methods. The result of this design is a folklore book entitled the origin of the name Banyumas which is equipped with illustrations in it.*

**Keywords:** Banyumas culture, folklore, books, illustrations.

### Abstrak

*Budaya Banyumas memiliki beragam bentuk mulai dari benda hingga tidak benda. Budaya tidak benda salah satunya adalah cerita rakyat asal-usul nama Banyumas. Adapun langkah pelestarian budaya yaitu pengenalan kepada generasi muda yaitu anak-anak. Tapi, pengaruh perkembangan teknologi membuat anak-anak terkena dampak negatif dari penggunaannya. Salah satu dampak adalah kurangnya minat terhadap lingkungan. Sehingga hal ini berpengaruh langsung pada pelestarian budaya di lingkungan tinggal anak. Maka dari itu dibutuhkan peningkatan interaksi antara orang tua dan anak. Hal ini dapat dimulai dengan menumbuhkan minat baca pada anak. Menumbuhkan minat baca dapat dimulai dengan membaca buku cerita rakyat disekitar lingkungan hidup. Untuk di kabupaten Banyumas buku cerita rakyat khususnya cerit Sa rakyat asal-usul nama Banyumas sendiri belum ramah anak. Sehingga diperlukan perancangan buku cerita rakyat yang ramah anak yaitu dengan menambahkan ilustrasi didalamnya. Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengetahui cara merancang ilustrasi sesuai cerita asal-usul nama Banyumas yang dapat meninggalkan kesan kuat sehingga anak mudah mengingat; Untuk mengetahui cara menerapkan ilustrasi asal-usul nama Banyumas melalui media buku cerita yang dapat memberikan pengalaman menyenangkan bagi anak. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi dan*

*dokumentasi. Hasil dari perancangan ini adalah buku cerita rakyat berjudul asal-usul nama Banyumas yang dilengkapi dengan ilustrasi didalamnya.*

**Kata kunci :** *Budaya Banyumas, cerita rakyat, buku, ilustrasi.*

## **1. PENDAHULUAN**

Cerita rakyat adalah warisan budaya yang wajib dijaga untuk memelihara keanekaragaman budaya Indonesia. Cerita rakyat merupakan kisah, cerita, legenda yang ada di masyarakat dan diturunkan dari generasi ke generasi. Adapun manfaat cerita rakyat yaitu mengandung norma-norma yang dapat mempengaruhi perkembangan moral anak, melatih kecerdasan anak secara virtual, emosional, kognitif, pengetahuan, dan spiritual [1]. Cerita rakyat diwariskan dari satu generasi ke generasi agar dapat mewakili identitas budaya dan kepribadian bangsa Indonesia [2]. Cerita rakyat biasanya diceritakan langsung oleh orang tua kepada anak sebagai hiburan yang tepat bagi anak. Bercerita juga dapat menjadi cara untuk semakin mempererat rasa cinta, kasih, dan sayang antara orang tua dan anak.

Menceritakan cerita rakyat mulai jarang dilakukan oleh orang tua, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan kesibukan orang tua. Orang tua lebih memilih memberikan anaknya gadget dari pada bercerita langsung. Padahal dari hal kecil itu dapat menyebabkan masalah interpersonal yang meliputi pengabaian hubungan sosial dalam dunia nyata, tanggung jawab pekerjaan atau sekolah, dan kesehatan fisik [3]. Gadget pada anak usia dini (4-6 tahun) mempunyai dampak negatif terhadap anak, hal ini terjadi karena tidak adanya komunikasi dua arah [4]. Masalah ini biasa dikenal secara umum sebagai kecanduan gadget. Untuk menghindari efek kecanduan gadget semakin parah, maka dibutuhkan peningkatan interaksi langsung antara orang tua dan anak.

Peningkatan interaksi dapat dilakukan dengan cara membangun kembali minat baca pada anak. Langkah awal yang dapat dilakukan orang tua adalah membiasakan membaca buku cerita sebelum tidur. Buku cerita rakyat dapat menjadi salah satu pilihan bacaan yang berkualitas dan bermanfaat [5]. Buku cerita rakyat dapat menjadi pilihan bacaan bermanfaat karena cerita rakyat merupakan warisan budaya yang wajib dilestarikan dan mengandung pesan moral dan nilai positif yang baik anak. Cerita rakyat juga dapat melatih kecerdasan visual, menambah pengetahuan dan spiritual anak. Orang tua dapat memilih cerita rakyat yang beredar di daerah tempat tinggal, sehingga anak dapat mengenali kebudayaan disekitarnya.

Cerita rakyat yang terdapat di suatu daerah biasanya memiliki banyak versi, contohnya cerita rakyat yang berasal dari kabupaten Banyumas. Penyebab banyaknya versi cerita rakyat karena tradisi lisan yang telah melewati banyak generasi. Kabupaten Banyumas terdapat cerita rakyat mengenai asal-usul nama Banyumas. Cerita rakyat asal-usul nama Banyumas terdapat 3 versi. Di antaranya adalah Banyumas berasal dari air dan emas, Banyumas berasal dari peristiwa kayu mas, dan Banyumas berasal dari peristiwa berhentinya pendiri Banyumas di suatu sungai saat perjalanan [6]. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Seksi Pengelolaan dan Pelestarian Nilai Tradisi Bapak Mispan, cerita rakyat asal usul nama Banyumas yang paling valid adalah Banyumas berasal dari air dan emas.

Di kabupaten Banyumas, buku cerita rakyat asal-usul nama Banyumas belum tersedia. Hanya terdapat buku cerita rakyat Banyumas berjudul Amanat Adipati Arya Wira Saba dengan cetakan pertama pada tahun 1990. Buku dengan empat puluh delapan halaman tersebut berisi tentang perjalanan pendiri Banyumas. Buku tersebut dirasa kurang ramah anak karena kurangnya ilustrasi sebagai gambaran suatu cerita. Anak usia 3-8 tahun cocok dengan tipe buku bergambar, yang berkisar 32 halaman dengan ilustrasi berwarna dan menarik disetiap lembar. Baiknya, setiap paragraf berupa 1-3 kalimat di sudut halaman, mengandalkan visual yang dominan dengan teks dan ilustrasi yang saling berkaitan [7].

Maka dari itu dibutuhkan perancangan ilustrasi asal-usul nama Banyumas melalui media buku cerita rakyat yang dapat menarik minat baca anak. Perancangan ilustrasi asal-usul nama Banyumas melalui

media buku cerita rakyat dapat dibuat kuat dan berkarakter. Ilustrasi dirancang sesuai dengan alur cerita rakyat asal-usul nama Banyumas. Meminimalisir narasi dalam perancangan yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi dan daya imajinasi anak.

## **2. METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan kualitatif deskriptif sebagai metode pengumpulan data. Tujuan penggunaan kualitatif deskriptif adalah untuk menjelaskan dan menggambarkan cerita asal-usul nama Banyumas dibawah binaan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas. Objek penelitian ini adalah cerita rakyat asal-usul nama Banyumas, yang berupa budaya lisan yang berkembang dari generasi ke generasi. Subjek penelitian ini adalah Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas. Dalam hal ini Dinporabudpar kab. Banyumas menunjuk Bapak Mispan selaku kepala seksi pengelolaan dan pelestarian nilai tradisi Dinporabudpar kab, Banyumas sebagai pembina dan narasumber.

Adapun jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- A. Data primer didapatkan melalui proses wawancara dan observasi terhadap subjek penelitian. Data primer dalam penelitian ini didapatkan melalui proses wawancara kepada narasumber yaitu bapak Mispan.
- B. Data sekunder merupakan data pendukung data primer yang dibutuhkan untuk memperkuat data yang diperoleh. Dalam hal ini, penulis mengambil dari beberapa sumber antara lain dokumen resmi dari dinas, media online dan buku.

Pengumpulan data dalam perancangan ini menggunakan sebagai berikut:

### **A. Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan bertanya secara langsung kepada narasumber atau informan yang bertujuan untuk mendapat informasi terkait dengan data yang diperlukan. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan metode semi terstruktur. Proses wawancara dimulai dengan pengembangan topik dan pengajuan pertanyaan yang fleksibel pada saat wawancara. Pada proses wawancara dalam penelitian ini, untuk langkah pertama peneliti mengajukan surat permohonan data ke subjek penelitian, saat surat sudah diterima dan diproses pihak subjek disini yaitu dinas akan memberikan pembina/narasumber. Langkah selanjutnya adalah membuat kesepakatan untuk melakukan wawancara. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan, dan ditambah pertanyaan diluar pertanyaan yang sudah disiapkan, hal ini dapat dilakukan untuk memperdalam penelitian.

### **B. Observasi**

Observasi merupakan metode yang paling banyak digunakan saat penelitian menggunakan kualitatif. Observasi merupakan kegiatan menggunakan pancaindra untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Tujuan observasi adalah untuk mendapat gambaran nyata dari suatu hal yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara daring, observasi juga termasuk non partisipan yang artinya tidak melibatkan peneliti sebagai partisipan. Observasi dilakukan dengan cara mengamati tanaman langka dilindungi atau biasa disebut Pohon Tembaga oleh masyarakat Banyumas dan sekitarnya. Lokasi pohon tembaga berada di Desa Kalisube Dusun Mangli, Kecamatan Banyumas.

### **C. Dokumentasi**

Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan dokumen resmi dan non resmi. Untuk dokumen resmi diperoleh dari Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas. Sedangkan dokumen non resmi didapatkan dari pencarian melalui Internet.

## **3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **3.1 Deskripsi Data**

Setelah melakukan pengumpulan data pada tanggal 17 November 2021- 12 Januari 2022 melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Terdapat beberapa versi cerita rakyat asal-usul nama Banyumas,

namun penulis menggunakan cerita versi dinas karena dianggap sebagai versi yang diakui. Adapun beberapa versi cerita asal usul nama Banyumas sebagai berikut:

#### **A. Cerita asal-usul nama Banyumas versi Dinas**

Prolog : Joko kaiman (bupati pertama Banyumas) membuat pusat pemerintahan di tempat bibinya yaitu desa Kejawar. Joko kaiman merupakan anak dari Harjo Banjaksosro Adipati Pasir Luhur. Harjo Banjaksosro Adipati Pasir Luhur yang memiliki adik perempuan bernama Aisyah. Beberapa tahun setelah istri Harjo Banjaksosro Adipati Pasir Luhur melahirkan anak ke-2, namun beliau meninggal dunia. Berita meninggalnya beliau didengar oleh adik Harjo Banjaksosro Adipati Pasir Luhur yaitu Aisyah yang sebelumnya sudah menikah dengan laki-laki dari Kejawar. Saat berkujung untuk berbelasungkawa Aisyah dan suaminya melihat Joko Kaiman kecil. Aisyah meminta izin untuk merawat Joko Kaiman pada kakaknya. Hal ini dilakukan karena pada saat itu Aisyah dan suaminya belum diberi momongan. Harjo Banjaksosro Adipati Pasir Luhur mengizinkan dengan syarat saat dewasa Joko Kaiman diwajibkan untuk berbakti ke Wirasaba (Purbalingga). Setelah dewasa Joko Kaiman yang telah terlatih berbagai ilmu berangkat ke Wirasaba. Setelah beberapa lama di Wirasaba Joko Kaiman diutus untuk menikahi anak penguasa, sehingga ia disuruh pulang ke Kejawar mengabari bahwa dirinya hendak dijadikan mantu. Setelah menikah Joko Kaiman membawa istrinya pulang ke Kewajar dan mendirikan pemerintahan tersendiri. Setelah itu, beliau mulai berpindah-pindah tempat untuk mencari ilmu, dan tempat terakhirnya adalah di dekat pohon tembaga. Saat Joko Kaiman terlelap, terdengar bisikan untuk mencari tanah yang pohonnya berbau harum (pohon mangir) itulah dimana banyumas ditemukan. Namun saat itu belum bernama banyumas tapi masih Kejawar.

Cerita inti : Nama Banyumas baru ditemukan pada bupati generasi ke-4. Di mana pada saat itu tengah terjadi kemarau berkepanjangan di daerah Kewajar. Hal ini membuat para masyarakat membuat belik dipinggir pohon besar berharap air yang tersisa akan tertampung. Tak lama datang orang asing menunggangi kuda. Orang tersebut nampak seperti orang gila yang membuat masyarakat kurang nyaman. Sehingga penguasa pada saat itu memasukannya kedalam bui. Saat orang asing itu dimasukan bui beberapa orang melihatnya seperti tengah berdoa. Tak lama dari kejadian tersebut datang awan hujan yang menurunkan hujan dimana membuat masyarakat sangat senang sampai menyerukan kata-kata "tirto" sedangkan yang lain menyerukan "ruhmi" sehingga terdengar menjadi tirto ruhmi yang kalo diartikan dalam bahasa jawa saat ini berarti banyu emas dan disingkat menjadi Banyumas. Setelah terjadinya peristiwa itu orang asing itupun dilepaskan yang melanjutkan perjalanannya ke barat ke desa Dawuhan, Grumbul Kalibening. Daerah itu berjarak 7 km dari Kejawar. Setelah ditelusuri beliau merupakan salah satu murid Eyang Kalibening.

#### **B. Cerita asal-usul nama Banyumas versi budayawan**

Cerita 1 : Disuatu daerah bernama Selarong, saat itu tengah menghadapi kemarau panjang sehingga air sumur dan sungai ikut mengering. Hal itu membuat masyarakat membuat belik atau galian di tanah berharap air yang tersisa di dalam tanah dapat terkumpul. Saat itu di tengah menghadapi kemarau datang tamu asing menunggangi kuda dan singgah di Selarong. Tamu tersebut berperilaku aneh dan membuat warga resah sehingga tamu tersebut dimasukan ke tahanan. Beberapa saat setelah memasukan tamu asing itu ke tahanan tampak awan hitam menyelimuti Selarong. Tidak lama kemudian turun hujan besar yang membuat para warga sangat bersuka cita sembari menyerukan kata "banyu, banyu, banyu" sedangkan yang lain menyerukan kata "emas, emas, emas". Sehingga membuat suara itu terdengar Banyu-emas yang kemudian menjadi Banyumas. Sejak saat itu masyarakat menyebut daerah itu Banyumas [6].

Cerita 2 : Pada saat masyarakat membangun sebuah pusat pemerintahan pada suatu daerah. Masyarakat menemukan kayu besar yang hanyut di sungai Serayu. Kayu tersebut berjenis kayu mas yang bersal dari Karangjambu, Kecamatan Kejobong, Kawedanan Bukateja, Kabupaten Purbalingga. Masyarakat yang melihat hal tersebut merasa heran karena kayu tersebut tepat berhenti dilokasi pembangunan. Adipati Mrapat yang melihat hal itupun memerintah masyarakat untuk mengambil kayu mas itu dan menjadikan

saka guru balai si Panji. Karena kayu itu bernama kayu mas dan hanyu diair maka pusat pemerintahan itu dinamakan Banyumas [6].

Cerita 3 : Nama Banyumas berasal dari peristiwa berhentinya Adipati Mrapat saat melakukan perjalanan pulang dari Wirasaba. Saat itu beliau melewati sungai Mas. Ketika sampai di pertemuan antara dua sungai, ia menyuruh para prajuritnya membangun pesanggrahan yang kemudian dinamakan Banyumas [6].

### C. Pohon Tembaga menurut hasil observasi



Gambar 3. 1 Pohon Tembaga  
[Sumber :<https://bit.ly/3oZ9sFL>]

### D. Dokumentasi yang diperoleh dari Dinas

1. Visi dan misi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.
2. Struktur organisasi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.
3. Tugas dan fungsi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.
4. Tiga versi cerita asal usul nama Banyumas dan sejarahnya 2019.
5. Cerita asal-usul nama Banyumas 2020.

## E. Analisa Data

Internal	Strength: 1. Cerita asal-usul nama Banyumas merupakan cerita yang masih jarang diketahui. 2. Merupakan aset kebudayaan lisan. 3. Memiliki artefak hidup berupa pohon tembaga.	Weakness: 1. Tradisi lisan membuat kebenaran ceritanya sulit dibuktikan. 2. Belum adanya arsip budaya 3. Latar waktu yang tidak spesifik. 4. Banyaknya versi cerita yang beredar.
Eksternal	SO: 1. Menarik target audiens dengan menyuguhkan cerita baru. 2. Medokumentasikan budaya lisan agar dapat menjadi arsip budaya fisik. 3. Mempromosikan daerah melalui cabang media baru. 4. Langkah pelestarian budaya dari generasi ke generasi	WO: 1. Menjadikan keberagaman sebagai daya tarik baru. 2. Pengenalan cerita dapat mengkreasikan latar waktu untuk menarik target audiens. 3. Menjadikan arsip budaya baru.
Treats :	ST: 1. Dapat menjadi daya tarik baru di media buku cerita rakyat. 2. Memanfaatkan teknologi sebagai media promosi. 3. Meningkatkan kesadaran orang tua untuk membiasakan bercerita kembali.	WT: 1. Menonjolkan keberagaman sebagai daya tarik yang berbeda. 2. Memanfaatkan teknologi menjadi media dalam pembuatan arsip budaya. 3. Pengembangan latar waktu dikombinasikan dengan keadaan teknologi untuk lebih menarik target audiens.

## 3.2 Pembahasan

### 3.2.1 Ide Dasar Perancangan

Perancangan ilustrasi ini dilakukan dengan tujuan menjadi sarana orang tua untuk menghindari anak dan ketergantungan pada gadget sekaligus dapat menjadi arsip budaya sebagai dasar pembelajaran anak. Dengan adanya buku ilustrasi ini, anak akan lebih fokus pada buku sehingga mengurangi penggunaan gadget pada anak. Media buku cerita digunakan untuk mendukung tujuan dalam perancangan ini. Sebelumnya, kabupaten Banyumas ini memiliki buku cerita rakyat berjudul Amanat Adipati Arya Wira Saba dengan cetakan pertama pada tahun 1990. Buku dengan empat puluh delapan halaman tersebut berisi tentang perjalanan pendiri Banyumas. Banyaknya tulisan didalam buku kurang menarik minat anak. Oleh karena itu, penulis ingin merancang ilustrasi asal-usul nama Banyumas melalui media buku cerita dengan narasi dan layout yang diatur untuk menarik perhatian anak.

### 3.2.2 Konsep Perancangan

#### 3.2.2.1 Format Visual Book

Buku yang akan digunakan berukuran 18,5x18,5cm dengan cover buku menggunakan jenis hardcover menggunakan jilid spiral. Bentuk buku dibuat persegi agar mempermudah penyimpanan. Buku ini dirancang full color dengan penataan per alur 1 halaman ilustrasi dan 1 halaman narasi. Buku dalam perancangan ini dibuat full color untuk dapat menarik target market saat membaca. Penataan dibuat 1 halaman 1 ilustrasi karena memfokuskan perhatian anak saat membaca. Jenis kertas yang akan digunakan dalam buku berjenis ivory dengan ketebalan 260 gsm dengan finishing dan dov. Sedangkan finishig dov pada halaman narasi bertujuan agar fokus mata. Buku ini terdiri dari 30 halaman yang terdiri dari cover depan, cover belakang, 2 halaman judul, keterangan buku, peta lokasi, deskripsi lokasi, ucapan terima kasih, ilustrasi dan narasi.

### 3.2.2.2 Tema dan sinopsis

#### A. Tema

Tema dalam perancangan ilustrasi ini mengangkat tentang sejarah dan budaya Banyumas yang berfokus pada asal-usul nama Banyumas sendiri. Tema ini diangkat karena cerita rakyat asal-usul Banyumas mulai punah tergerus perkembangan jaman. Sejarah juga memiliki banyak manfaat positif yang dapat membuat anak semakin tumbuh dengan baik.

#### B. Sinopsis

Asal-usul nama Banyumas merupakan salah satu cerita rakyat yang terkait langsung dengan budaya. Sehingga dibutuhkan langkah pelestarian nyata yang dapat dilihat sampai ke generasi selanjutnya. Buku ini menceritakan asal-usul nama Banyumas sesuai dengan paham kebudayaan, sehingga diharapkan dapat menjadi langkah pelestarian budaya.

### 3.2.3 Tahapan Visual

#### 3.2.3.1 Storyline

##### Halaman 1

###### Cerita :

Nama Banyumas baru ditemukan pada bupati generasi ke-4. Di mana pada saat itu tengah terjadi kemarau berkepanjangan di daerah Kewajar.

###### Teks yang dimunculkan :

Kemarau panjang yang melanda wilayah kejawar membuat masyarakat begitu mendambakan datangnya hujan.

###### Aset visual :

- Tiga visual rumah warga
- Empat karakter masyarakat
- Pohon kering
- Tanah retak

##### Halaman 2

###### Cerita :

Hal ini membuat para masyarakat membuat belik dipinggir pohon besar berharap air yang tersisa akan tertampung.

###### Teks yang dimunculkan :

Begitu banyak usaha yang dilakukan masyarakat hingga membuat belik (galian tanah) disamping pohon besar.

###### Aset visual :

- Dua visual rumah warga
- Tujuh karakter masyarakat
- Pohon tembaga
- Tanah yang sedang digali

##### Halaman 3

###### Cerita :

Tak lama datang orang asing menunggangi kuda.

###### Teks yang dimunculkan :

Hingga suatu hari datanglah seorang asing berkuda yang nampak seperti orang gila.

###### Aset visual :

- Dua visual rumah warga
- Lima karakter masyarakat
- Satu karakter kuda
- Dua pohon kering

#### **Halaman 4**

**Cerita :**

Orang tersebut nampak seperti orang gila yang membuat masyarakat kurang nyaman

**Teks yang dimunculkan :**

Masyarakat yang dibuat resah dengan orang asing itupun melaporkan kepada penguasa setempat.

**Aset visual :**

- Dua visual rumah warga
- Lima karakter masyarakat
- Satu karakter kuda
- Dua pohon kering

#### **Halaman 5**

**Cerita :**

Sehingga penguasa pada saat itu memasukannya kedalam bui

**Teks yang dimunculkan :**

Orang asing itupun ditangkap oleh dua pengawal yang dipimpin oleh penguasa setempat.

**Aset visual :**

- Tujuh visual rumah warga
- Tujuh karakter masyarakat
- Empat pohon kering

#### **Halaman 6**

**Cerita :**

Sehingga penguasa pada saat itu memasukannya kedalam bui

**Teks yang dimunculkan :**

Penguasa memasukan orang asing itu ke dalam penjara untuk mengamankannya.

**Aset visual :**

- Visual gedung penjara
- Enam karakter masyarakat
- Satu karakter kuda
- Satu pohon kering

#### **Halaman 7**

**Cerita :**

Saat orang asing itu dimasukan bui beberapa orang melihatnya seperti tengah berdoa

**Teks yang dimunculkan :**

Tetapi didalam penjara, orang asing itu terlihat berdoa begitu khusuk hingga membuat orang lain penasaran.

**Aset visual :**

- Visual dalam ruang penjara
- Empat karakter masyarakat

#### **Halaman 8**

**Cerita :**

Tak lama dari kejadian tersebut datang awan hujan yang menurunkan hujan dimana membuat masyarakat sangat senang.

**Teks yang dimunculkan :**

Tak lama kemudian datang awan gelap menutup wilayah Kejawar yang membuat masyarakat sangat berharap akan turun hujan.

**Aset visual :**

- Visual rumah warga dan penjara
- Tiga karakter masyarakat



- Satu karakter kuda
- Satu pohon kering

#### **Halaman 9**

##### **Cerita :**

Tak lama dari kejadian tersebut datang awan hujan yang menurunkan hujan dimana membuat masyarakat sangat senang sampai menyerukan kata-kata “tirta” sedangkan yang lain menyerukan “ruhmi” sehingga terdengar menjadi tirta ruhmi yang kalo diartikan dalam bahasa Jawa saat ini berarti banyu emas dan disingkat menjadi Banyumas.

##### **Teks yang dimunculkan :**

Seluruh masyarakat sangat bahagia melihat rintik hujan yang turun membasahi permukaan tanah disambut dengan teriakan “banyu, banyu, banyu” dan dibalas dengan teriakan “emas, emas, emas.”

##### **Aset visual :**

- Lima visual rumah warga
- Sembilan karakter masyarakat
- Tiga pohon kering

#### **Halaman 10**

##### **Cerita :**

Sehingga terdengar menjadi tirta ruhmi yang kalo diartikan dalam bahasa Jawa saat ini berarti banyu emas dan disingkat menjadi Banyumas. Setelah terjadinya peristiwa itu orang asing itupun dilepaskan yang melanjutkan perjalanannya

##### **Teks yang dimunculkan :**

Mulai saat itu, wilayah Kejawar dikenal sebagai Banyumas. Orang asing itupun dilepaskan dan disambut baik oleh masyarakat.

##### **Aset visual :**

- Tiga visual rumah warga
- Sepuluh karakter masyarakat
- Dua pohon bertunas
- Gapura bertulis Banyumas dalam bahasa Jawa.

#### **Halaman 11**

##### **Cerita :**

Orang asing itupun dilepaskan yang melanjutkan perjalanannya ke barat ke Desa Dawuhan, Dusun Kalibening. Daerah itu berjarak 7 km dari Kejawar.

##### **Teks yang dimunculkan :**

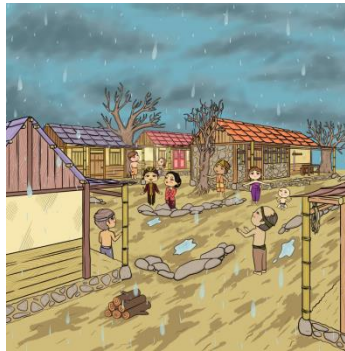
Orang asing itupun melanjutkan perjalanan ke arah barat menuju daerah Dawuhan, Kalibening.

##### **Aset visual :**

- Visual hutan
- Visual langit senja
- Satu karakter orang asing
- Satu karakter kuda.

### 3.2.3.2 Gaya Ilustrasi

Ilustrasi yang akan dibuat merupakan perpaduan antara ilustrasi kartun dan dekoratif, dimana karakter dalam cerita dibuat kartun chibi sedangkan untuk latar dibuat dekoratif sesuai narasi. Gaya kartun dan chibi dipilih untuk berdasarkan target market dan target audiens yaitu anak umur 3-6 tahun yang biasanya menyukai kartun lucu. Gaya kartun merupakan bentuk simplifikasi bentuk dari benda aslinya yang bersifat realis, sehingga lebih mudah dipahami dan dinikmati oleh anak-anak. Dekoratif dipilih untuk latar, karena gaya ini dapat menggabungkan beberapa elemen sehingga dapat memicu rasa ingin tahu dan mengaktifkan imajinasi. Ilustrasi dibuat full color dengan lineart tegas sehingga terlihat jelas. Detail dekoratif dibagian background dimaksud untuk menjelaskan keadaan sesuai latar suasana dalam cerita.



Gambar 3. 1 Gaya Ilustrasi  
[Sumber : Dokumen Penulis]

### 3.2.3.3 Warna

Warna merupakan unsur penting dalam sebuah ilustrasi. Dalam karya ini penggunaan warna pastel dirasa tepat karena tidak terlalu mencolok dan nyaman dilihat. Warna pastel juga merupakan warna yang populer saat ini sehingga dapat membaur dengan zaman. Warna ini terkesan kalem dan ceria, sehingga sangat cocok bagi anak-anak. Berikut merupakan daftar warna yang digunakan dalam karya:



Gambar 3. 2 Warna Karya  
[Sumber : Dokumen Penulis]

### 3.2.3.4 Desain Karakter

Dalam karya ini adapun desain karakter yang disesuaikan dengan tokoh dalam cerita yaitu orang asing dan penguasa. Adapun desain karakter sebagai berikut:



Gambar 3. 3 Desain Karakter  
[Sumber : Dokumen Penulis]

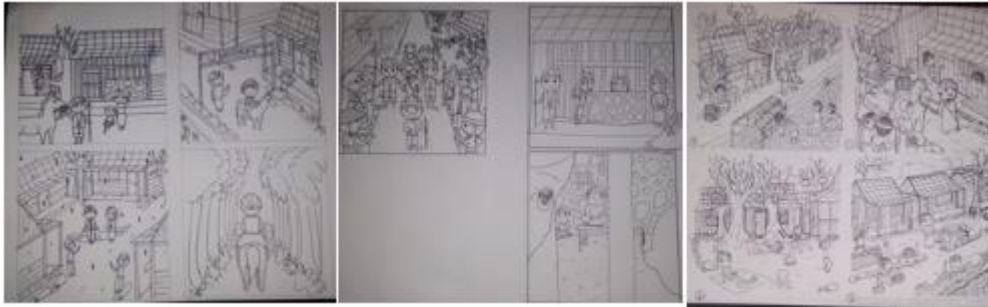


Gambar 3. 4 Desain Karakter  
[Sumber : Dokumen Penulis]

### 3.2.4 Realisasi Visual

#### 3.2.4.1 Sketsa

Sketsa adalah gambaran dasar sebagai acuan hasil karya. Dalam perancangan ini sketsa dibuat sesuai dengan storyline. Dibuat secara manual, menggunakan pensil diatas kertas dengan bentuk persegi sehingga dapat mempermudah proses selanjutnya.



Gambar 3. 5 Sketsa  
[Sumber : Dokumen Penulis]

#### 3.2.4.2 Teks

Adapun teks yang digunakan dalam perancangan ini yaitu:

**Nueva Std Bold**

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

**1234567890**

Nueva Std Cond

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Segoe UI

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

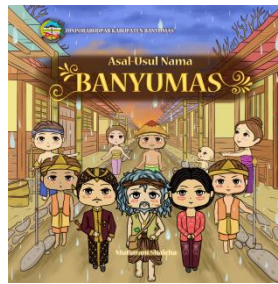
#### 3.2.4.3 Proses Produksi

Proses produksi perancangan ini menggunakan teknik manual dan digital. Teknik manual yang digunakan adalah proses pertama yaitu sketsa. Setelah sketsa selesai langkah selanjutnya adalah scanning menggunakan handphone. Selanjutnya akan di tracing menggunakan software Paint Tool SAI. Setelah lineart terbentuk dilanjut dengan pewarnaan dengan masih menggunakan Paint Tool SAI. Proses finishing yaitu penyusunan ilustrasi dan layout dibuat menggunakan Adobe In Desain.



Gambar 3. 6 Proses digital  
[Sumber : Dokumen Penulis]

### 3.3 Hasil Karya



Gambar 3. 7 Cover  
[Sumber : Dokumen Penulis]



Gambar 3. 8 Hasil Karya  
[Sumber : Dokumen Penulis]



### **PERNYATAAN PENGHARGAAN**

Penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam menyelesaikan tugas akhir ini:

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM, selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto;
2. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T, selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain;
3. Bapak Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn, selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual;
4. Bapak Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing 1;
5. Bapak Yanuar Ikhsan Pamuji, S. Pd., M. Sn, selaku Dosen Pembimbing 2;
6. Seluruh dosen dan staff, khususnya di lingkungan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain;
7. Bapak Aziz Kusmandani, selaku Kepala Dinporabudpar Kab. Banyumas;
8. Bapak Edi Saptono, S.Pd, selaku Kepala Bidang Kebudayaan Dinporabudpar Kab. Banyumas;
9. Bapak Mispan, selaku Kepala Seksi Pengelolaan dan Pelestarian Nilai Tradisi Dinporabudpar Kab. Banyumas;
10. Bapak Yudha Jati Santoso, selaku staff Kebudayaan Dinporabudpar Kab. Banyumas;
11. Keluarga, kerabat dekat dan sahabat penulis;
12. Teman mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. K. S. Anne Veronica, Bing Bedjo Tanudjaja, "Perancangan Media Digital Interaktif Sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Indonesia Untuk Anak Usia 10-12 Tahun," *Desain Komun. Vis. Adiwarna*, p. 18, 2015, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/85971-ID-none.pdf>.
- [2] F. Sundari, E. Sinaga, N. Ritonga, and S. Ekomila, "Penerapan Program FOS (Folktales Speaking) Sebagai Pembentuk Karakter Anak Usia Dini" *JUPIIS J. Pendidik. Ilmu-Ilmu Sos.*, vol. 9, no. 1, 2017, doi: 10.24114/jupiis.v9i1.6423.
- [3] E. Hikmawati, "Kajian Saintifik Fenomena Adiksi Gadget dan Media Sosial di Indonesia," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 10, no. 1, 2020, doi: 10.34010/jati.v10i1.2589.
- [4] S. Puspita, *Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020.
- [5] L. D. Hukubun, "Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind," *IKONIK J. Seni dan Desain*, vol. 1, no. 1, p. 69, Jul. 2019, doi: 10.51804/ijsd.v1i1.428.
- [6] S. el Salam, "Asal Usul Nama dan Sejarah Kabupaten Banyumas," *blogspot*, 2019. <https://santossalam.blogspot.com/2019/06/asal-usul-nama-dan-sejarah-banyumas.html>.
- [7] N. Azmi and dr. Y. Firdaus, "Tips Cerdas Memilih Buku Anak Sesuai Dengan Usianya," *Hellosehat*, p. Perkembangan Balita, 2020.
- [8] S. Toha, "Pedoman Penelitian Sastra Anak," *Yayasan Pustaka Obor Indones.*, 2010.
- [9] N. Aprilia, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Membaca Di Kelas II SD," *Universitas Jambi*, 2018.
- [10] E. Mei Ratnasari, "Pengaruh Pengetahuan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak," *Scholaria*, vol. 9, pp. 267–275, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1866>.