Wacadesain
https://ejurnal.ars.ac.id/index.php/wacadesain

PERANCANGAN BUKU CERITA RAKYAT BALI *"I LUTUNG TEKEN I KEKUA"* UNTUK BACAAN ANAK-ANAK

Kadek Artha Wiguna[1], Ni Nyoman Sri Witari[2], I Ketut Supir[3]
[1]Universitas Pendidikan Ganesha, arthawiguna411@gmail.com
[2]Universitas Pendidikan Ganesha, sri.witari@undiksha.ac.id,
[3]Universitas Pendidikan Ganesha, ketut.supir@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Cerita rakyat Bali atau *satua Bali* merupakan warisan budaya lokal Nusantara yang kaya akan nilai moral. Adanya perkembangan teknologi dan perilaku bergaya hidup modern di kalangan masyarakat Bali berdampak terhadap menurunnya minat anak-anak terhadap bacaan yang berkonteks kearifan budaya lokal seperti cerita rakyat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar yang mengangkat cerita rakyat Bali *I Lutung teken I Kekua* dengan teknik *digital painting* serta menghasilkan media pendukung promosi untuk mensosialisasikan buku cerita ini kepada masyarakat luas. Metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data primer dan sekunder yang berhasil dikumpulkan dianalisis berdasarkan konteks kebutuhan target audiens, sehingga menghasilkan ketetapan menggunakan pendekatan teknik *digital painting* sebagai konsep pengembangan desain ilustrasi buku cerita tersebut. Dari Hasil perancangan ini terwujud buku cerita bergambar berukuran A4, berwarna, dengan format *landscape*, baik cetak maupun digital. Dari rancangan buku cerita ini diharapkan mampu menarik minat baca anak-anak sekaligus melestarikan cerita rakyat Bali dengan pendekatan yang lebih segmented kepada pembaca anak-anak.
Kata Kunci: Cerita Rakyat Bali, Nilai Moral, *Digital Painting*, Anak-Anak

ABSTRACT

Balinese folklore or satua Bali is the local cultural heritage of the archipelago that is rich in moral values. The development of technology and modern lifestyle behaviors among the Balinese people has an impact on the decline of children's interest in reading in the context of local cultural wisdom such as folklore. This research aims to design a picture storybook that raises the Balinese folklore I Lutung teken I Kekua with digital painting techniques and produce promotional supporting media to socialize this storybook to the wider community. The data collection method uses observation, interview and documentation techniques. The primary and secondary data that were successfully collected were analyzed based on the context of the needs of the target audience, thus producing a determination using the digital painting technique approach as a concept for developing the storybook illustration design. From the results of this design, an A4 picture storybook was realized, in color, with landscape format, both print and digital. It is hoped that it will be able to attract children's interest in reading as well as preserve Balinese folklore with a more segmented approach to children's readers.
***Keywords**: Balinese Folklore, Moral Values, Digital Painting, Children*

PENDAHULUAN

Cerita rakyat atau dalam bahasa Bali dikenal dengan *satua Bali* adalah kisah atau cerita yang berasal dari masyarakat di masa lampau dan disebarkan secara lisan hingga menjadi terkenal di kalangan banyak orang. Dalam artikel yang berjudul "Kritik Sosial pada Cerita Rakyat Aceh "Si Raja Parkit" Karya Novi Kurnia Melalui Pendekatan Sosiologi Sastra" menyatakan bahwa, cerita rakyat merupakan cerita yang terjadi keberlangsungannya di dalam masyarakat, dengan cara tradisional

cerita rakyat dapat dilestarikan melalui generasi hingga sampai saat ini (Angga & Devi, 2023). Cerita rakyat mengandung berbagai nilai moral yang berharga, yang dapat diambil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai ini tidak hanya memberikan pelajaran, tetapi juga membimbing kita dalam berperilaku baik, menjaga hubungan dengan sesama, serta menghormati norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

Namun, di era gempuran teknologi yang begitu pesat dan gaya hidup serba modern, minat generasi muda khususnya anak-anak terhadap cerita rakyat dan kegiatan membaca buku kian menurun. Berdasarkan data yang disampaikan oleh UNESCO tahun 2012 dalam artikel yang berjudul "Teras Library untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sejak Dini di Sekolah Dasar" yang ditulis oleh Biya Ebi Praheto dan Octavian Muning Sayekti (2019), menyatakan bahwa, minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001. Hanya satu orang dari seribu orang yang memiliki minat baca di Indonesia. Masyarakat di Indonesia rata-rata membaca 0-1 buku setiap tahun. Berdasarkan data tersebut, minat baca di Indonesia cukup memprihatinkan sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan minat baca khususnya untuk anak-anak.

Berdasarkan situasi dan fenomena tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat baca khususnya di kalangan anak-anak adalah dengan menggunakan pendekatan media buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar pada umumnya memuat cerita dan ilustrasi yang memikat, sehingga mampu merangsang kemampuan anak untuk berpikir imajinatif dan membuat mereka lebih antusias dalam membaca. Mengingat pentingnya upaya mengenalkan kebiasaan membaca pada anak-anak yang bertema cerita rakyat, dan dari hasil observasi yang dilakukan di perpustakaan SD Negeri 1 Banjar Jawa, Singaraja, Bali, menunjukkan kondisi bahwa di dalam perpustakaan sekolah tidak terdapat buku cerita yang memuat cerita rakyat Bali. Selain itu, koleksi buku-buku yang ada di rak perpustakaan juga kurang menggambarkan kearifan lokal dan nilai-nilai budaya Bali. Berdasarkan temuan ini, maka ide untuk mengembangkan cerita rakyat ke dalam format buku cerita bergambar merupakan salah satu upaya yang kredibel untuk mengatasi kelangkaan bahan bacaan menarik di kalangan anak-anak sekolah dasar di Kota Singaraja, Bali. Salah satu kisah fabel dari cerita rakyat Bali I Lutung Teken I Kekua, yang mengisahkan tentang pertemanan seekor monyet atau lutung dengan kura-kura atau *kekua* sangat pas dan menarik untuk diangkat menjadi buku bacaan bergambar untuk anak-anak. Apalagi sumber cerita rakyat ini disadur langsung dari buku Kumpulan Cerita Rakyat yang ditulis oleh Tim Penulis, Alih Aksara dan Alih Bahasa Naskah-naskah Lontar, UPTD Gedong Kirtya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Buleleng tahun 2011. Selain itu, cerita I Lutung teken I Kekua yang hendak diadaptasi menjadi buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca anak-anak sekaligus memperkenalkan kisah-kisah rakyat Bali kepada generasi muda ini, mengandung nilai-nilai moral yang bermanfaat untuk diterapkan pada anak-anak seperti nilai kejujuran, kecerdikan, kerjasama dan pengorbanan, serta mengajarkan konsep *karmaphala* atau hukum sebab akibat dari hasil perbuatan. Hal ini senada dengan penelitian sebelumnya dari Thorita S., yang mengembangkan cerita bergambar sebagai media pembelajaran penguatan karakter pada anak kelas IV sekolah dasar (Thorita, 2020). Dengan menggunakan pendekatan teknik *digital painting*, ilustrasi dalam buku ini dipastikan dapat dirancang dengan lebih menarik dan sesuai dengan preferensi visual anak-anak saat ini yang telah terbiasa dengan tampilan digital. Dengan demikian, tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan rancangan buku cerita bergambar yang memuat teks verbal/naratif yang dipadankan dengan ilustrasi berbentuk *digital painting*

sehingga anak dapat dengan mudah memahami alur cerita, karakter dan penokohan dari cerita rakyat Bali *I Lutung teken I Kekua* yang makin jarang ditemukan di keseharian masyarakat Bali.

KAJIAN LITERATUR

Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku yang menyampaikan pesan melalui kombinasi ilustrasi dan tulisan. Gambar dan tulisan tersebut membentuk kesatuan yang utuh. Cerita bergambar memiliki elemen gambar dan cerita yang terpadu, di mana gambar dan kata-kata saling terkait dan tidak berdiri sendiri, sehingga menciptakan satu kesatuan cerita. Berdasarkan definisi ini, buku cerita bergambar adalah kumpulan cerita anak yang ditulis berdasarkan suatu aktivitas atau kejadian tertentu sesuai dengan sudut pandang anak. Buku ini terdiri dari teks dan gambar yang saling melengkapi, dan dirancang untuk menarik minat anak-anak untuk membacanya (Masithah, 2019). Jenis cerita bergambar di Bali disebut prasi yang merupakan salah satu genre dalam seni rupa tradisional Bali, yang telah berkembang sejak masa pra-modern dan digunakan sebagai media penyampai pesan agama kepada masyarakat (Supir, 2024) .

Pada tataran interaksi buku cerita bergambar dengan pembacanya yang kalangan anak-anak (Masruroh & Ramiati, 2022) , terdapat fungsi penting buku cerita bergambar yaitu: pengembangan dan pertumbuhan emosi anak, memperkenalkan anak pada dunia sekitarnya, pembelajaran tentang hubungan sosial dan emosi, menyediakan hiburan dan kesenangan, meningkatkan apresiasi terhadap keindahan, dan merangsang imajinasi.

Digital Painting

Digital painting merupakan cara mengambar dengan menggoreskan kuas atau *brush* digital pada titik-titik digital monitor yang menghasilkan garis, gambar, dan warna (Deka dalam Susanto et al., 2019). Sementara menurut menyatakan bahwa *digital painting* merupakan proses melukis dengan menggunakan alat digital yaitu berupa komputer dan *pen tablet*. Pada dasarnya *digital painting* atau melukis secara digital itu sama saja seperti melukis di atas kanvas atau kertas.

Dikutip dari website nationalgeographic.grid.id yang berjudul "Kilas Balik Sejarah Seni Digital: Dari John Whitney Hingga NFT" (Prasetyo & Warsono, 2023). Seni digital berkembang pesat sejak awal kehadirannya di tahun 1960-an yang dipelopori oleh John Whitney yang menggunakan komputer untuk menciptakan animasi abstrak. Pada tahun 1970-an, seniman seperti Harold Cohen dan Vera Molnar mulai mengeksplorasi seni dengan algoritma dan kode matematika yang menjadi fondasi bagi seni generatif. Kemudian, di tahun 1980-an, fotografi digital mulai populer di masa itu, yang didorong oleh teknologi komputer Macintosh yang memudahkan dalam pembuatan karya seni digital.

Pada tahun 1990-an, perkembangan teknologi memperkuat seni digital dengan munculnya galeri virtual dan acara seni digital seperti SIGGRAPH dan ISEA. Seniman mulai mengeksplorasi alat digital untuk meniru seni tradisional, serta memanfaatkan internet yang terhubung secara global dengan debut *World Wide Web* atau biasa disebut www. Tahun 2000-an, *platform* seperti deviantART, Behance, serta media sosial seperti Facebook dan Instagram membantu seniman mempromosikan karya mereka secara global. Seni interaktif juga berkembang pesat, memberikan pengalaman mendalam bagi penonton. Abad ke-21 menyaksikan kebangkitan seni digital melalui teknologi canggih, seperti video art dan instalasi interaktif. Munculnya NFT pada 2014 oleh Kevin McCoy mengubah cara seniman memonetisasi karya mereka, dengan memberikan sertifikasi digital yang unik dan aman. NFT memicu lonjakan minat dan nilai seni digital, dengan karya yang terjual hingga jutaan dolar, membuka era baru

bagi seni digital. Teknologi seperti *virtual reality* (VR) dan *augmented reality* (AR) juga terus memperluas cakrawala seni digital ke arah yang belum pernah dijelajahi (Prasetyo & Warsono, 2023) .

Cerita Rakyat I Lutung Teken I Kekua

Cerita *I Lutung Teken I Kekua* merupakan salah satu dari banyaknya cerita rakyat yang bergenre fabel yang tumbuh di Bali. Cerita ini mempunyai nilai moral yang baik untuk diimplementasikan kepada anak-anak. Sinopsis cerita ini adalah sebagai berikut: Alkisah di suatu desa saat musim panas, seekor kura-kura dan monyet yang kelaparan sepakat mencari buah di kebun Pan Ketumit. Sesampainya di sana, kura-kura ditipu oleh monyet yang berjanji membagi makanan. Ketahuan mencuri, monyet berhasil kabur, tetapi kura-kura tertangkap dan dikurung di rumah Pan Ketumit. Keesokan harinya, saat Pan Ketumit dan anaknya, Ni Luh Sari, bersiap memasak, kura-kura membujuk monyet untuk bertukar tempat dengan alasan dia akan dinikahkan dengan Ni Luh Sari. Akhirnya, monyet tertipu dan disembelih, sementara kura-kura berhasil lolos.

Dalam cerita *I Lutung Teken I Kekua* terdapat tokoh-tokoh yang membuat cerita itu menarik. Tokoh-tokoh dalam cerita adalah I Lutung, I Kekua, Pan Ketumit, dan Ni Luh Sari.

I Lutung digambarkan sebagai sosok yang hanya memikirkan dirinya sendiri dan berusaha memanfaatkan kelemahan I Kekua. Ia berkali-kali menipu I Kekua dengan janji-janji palsu dan mengambil keuntungan dari kerjasama mereka, seperti memakan buah tanpa berbagi dengan I Kekua.

I Kekua adalah sosok yang sabar, cerdik, dan tabah. I Kekua meskipun sering tertipu oleh I Lutung, akhirnya menggunakan kecerdasan yang dimilikinya untuk membalas perbuatan buruk I Lutung. Dalam cerita ia menggambarkan sosok yang tetap tenang di bawah tekanan dan mampu keluar dari situasi yang sulit.

Pan Ketumit digambarkan sebagai pribadi yang tegas dan cepat bertindak. Pan Ketumit adalah pemilik kebun yang pisangnya dicuri oleh I Lutung. Ia digambarkan sebagai sosok yang tidak ragu-ragu dalam menghukum pencuri, tetapi ia juga tidak mengetahui bahwa I Kekua adalah korban dari I Lutung.

Ni Luh Sari tidak terlalu berperan aktif dalam cerita ini. Ni Luh Sari adalah anak dari Pan Ketumit yang disebut-sebut akan dijodohkan dengan I Kekua dalam tipu muslihat yang dibuat oleh I Kekua untuk membalas perbuatan I Lutung.

Nilai-nilai Moral yang Terkandung dalam Cerita *I Lutung Teken I Kekua*

Pada hakekatnya cerita rakyat tradisional yang diwariskan secara turun temurun dalam suatu masyarakat selalu mengandung nilai moral yang sangat baik untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari. Demikian pula dengan cerita rakyat Bali *I Lutung Teken I Kekua* ini. Di dalam cerita *I Lutung Teken I Kekua* terdapat nilai-nilai moral yang bagus untuk dipetik dan diimplementasikan di dalam kehidupan khususnya untuk edukasi anak-anak. Pada kisah *I Lutung teken I Kekua* mengandung nilai moral kejujuran, kecerdikan, kerjasama dan pengorbanan, serta *karmaphala* akibat perbuatan yang dilakukan. Simbol nilai ini diterjemahkan melalui penokohan dan dijalin dalam alur cerita yang bertutur tentang kesusilaan dan etika moral. Tokoh Lutung yang licik, egois, dan suka menipu dibenturkan dengan karakter I Kekua yang sabar, cerdik, dan tabah, hingga dari interaksi dua tokoh ini tercipta kronologis cerita yang mengajarkan hukum sebab akibat atau tabur tuai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian terapan yang menggunakan pendekatan kualitatif. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara, sementara data sekunder dikumpulkan melalui kajian pustaka dari berbagai sumber

referensi seperti artikel illmiah, buku, *website*, maupun dokumen pustaka berupa naskah cerita rakyat yang disimpan di Museum lontar Gedong Kirtya, Singaraja, Bali. Informan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang yaitu guru dan pengelola perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 1 Singaraja, dan seorang pengelola Museum Gedong Kirtya. Instrumen wawancara menggunakan pedoman wawancara tidak terstruktur yang tidak kaku, mengalir bebas seperti dialog natural dengan catatan pertanyaan berupa animo baca siswa di sekolah, keberadaan buku-buku cerita rakyat di perpustakaan, ketertarikan siswa terhadap cerita rakyat, dan jenis cerita rakyat/satua Bali untuk siswa sekolah dasar. Dari data hasil wawancara pada September 2024, terungkap situasi lapangan kurangnya animo baca siswa sekolah dasar dan minimnya koleksi buku cerita anak yang mengandung cerita rakyat di perpustakaan sekolah. Temuan tersebut menjadi dasar dalam merumuskan ide dan konsep perancangan yang berorientasi pada kebutuhan target audiens, dengan mempertimbangkan 4 hal yaitu: 1) analisis demografi tentang pertimbangan usia target audiens 6-12 tahun, 2) analisis psikografi berkaitan dengan preferensi siswa terhadap warna, gaya ilustrasi, dan cerita yang disukai, 3) analisis perilaku berkaitan dengan cara dan kebiasaan baca siswa, dan 4) analisis geografis berkaitan dengan daerah atau wilayah tempat tinggal target sasaran.

Dari hasil analisis tersebut difragmentasikan ke dalam konsep karya perancangan buku cerita bergambar *"I Lutung Teken I Kekua"* menggunakan teknik *digital painting* dengan gaya visual kartun. Dengan menampilkan visualisasi kartun yang menarik, anak-anak akan merasa lebih tertarik untuk membaca cerita yang disajikan. Selain itu, pilihan font untuk buku cerita ini menggunakan jenis *font family cartoon* yang sederhana supaya anak-anak dapat dengan mudah dalam membaca cerita yang tersaji didalamnya. Warna yang digunakan dalam buku cerita ini yaitu warna yang cerah dan kontras karena warna itu dapat menarik perhatian dan merangsang keingintahuan anak-anak.

PEMBAHASAN

Hasil Perancangan

Pada penelitian perancangan ini, buku cerita bergambar yang dihasilkan berukuran A4 horisontal, terdiri dari enam belas halaman yang berisi ilustrasi dan narasi singkat berupa teks verbal. Gaya visual dari buku cerita bergambar ini menggunakan gaya kartun dengan menggunakan teknik *digital painting* agar dapat menggambarkan suasana yang menyenangkan sehingga akan menarik perhatian pembaca (Guntara et al., 2020). Penggunaan warna pada buku cerita bergambar ini menggunakan warna-warna yang cerah dan kontras, karena warna itu dapat menarik perhatian dan merangsang keingintahuan anak-anak. Pembuatan buku cerita bergambar *I Lutung Teken I Kekua* menggunakan perangkat *laptop* Acer Nitro 5 dan Huion Kamvas 13 dipadukan dengan *software* Adobe Photoshop CC 2019 untuk menggambar ilustrasinya, *editing* hingga *finishing.*

Desain Karakter

a. I Lutung

I Lutung merupakan karakter utama dari cerita rakyat *I Lutung Teken I Kekua* yang memiliki sifat licik, egois dan suka menipu. I Lutung memiliki kelincahan dalam memanjat pohon dan juga sangat pandai berbohong dan membuat alasan di dalam cerita sehingga membuat dirinya merasa diuntungkan, yang secara visual digambarkan dari gestur luwes dan lekuk liku tangan, kaki, dan ekor yang lentur. I Lutung digambarkan sebagai sosok yang hanya memikirkan dirinya sendiri dan berusaha memanfaatkan kelemahan I Kekua. Ia berkali-kali menipu I Kekua dengan janji-janji palsu dan mengambil keuntungan dari kerjasama mereka, seperti memakan buah tanpa berbagi dengan I Kekua, yang secara visual digambarkan oleh garis rambut yang tegak, kaku, dan eksperesi mata dan mulut yang menyeringai (gambar 1).



Gambar 1. Karakter I Lutung
(Sumber: Wiguna, 2025)

b. I Kekua

I Kekua merupakan karakter utama yang berperan sebagai protagonis dalam buku cerita bergambar *I Lutung teken I Kekua* ini. Ia memiliki sifat dan karakteristik sabar, cerdik, dan tabah yang pada ilustrasi diekspresikan dari tatapan mata dan garis bibir serta gestur tubuh yang merunduk. I Kekua adalah karakter yang tertindas akibat dari perbuatan I Lutung. Namun, ia selalu berhasil mengatasi masalah yang dialami dengan kecerdikannya. Dalam cerita ia menggambarkan sosok yang tetap tenang di bawah tekanan dan mampu keluar dari situasi yang sulit.



Gambar 2. Karakter I Kekua
(Sumber: Wiguna, 2025)

c. Pan Ketumit

Memiliki karakter tegas dan cepat bertindak, yang secara visual digambarkan dari warna kulit kecoklatan, gestur tubuh yang tegak, corak kain *poleng*, serta tombak yang menyertainya setiap waktu. Pan Ketumit adalah pemilik kebun yang pisangnya dicuri oleh I Lutung. Ia digambarkan sebagai sosok yang tidak ragu-ragu dalam menghukum pencuri, tetapi ia juga tidak mengetahui bahwa I Kekua adalah korban dari I Lutung. Pan Ketumit memegang peran penting dalam memberikan hukuman kepada I Lutung, yang akhirnya membawa akhir pada konflik cerita.



Gambar 3. Karakter Pan Ketumit
(Sumber: Wiguna, 2025)

d. Ni Luh Sari

Ni Luh Sari tidak terlalu berperan aktif dalam cerita ini. Ni Luh Sari adalah anak dari Pan Ketumit yang disebut-sebut akan dijodohkan dengan I Kekua dalam tipu muslihat yang dibuat oleh I Kekua untuk membalas perbuatan I Lutung. Meski perannya tidak terlalu signifikan dalam alur cerita, keberadaannya digunakan sebagai alat untuk menipu I Lutung. Karakternya digambarkan berambut hitam terurai dengan balutan kemben kuning cerah.



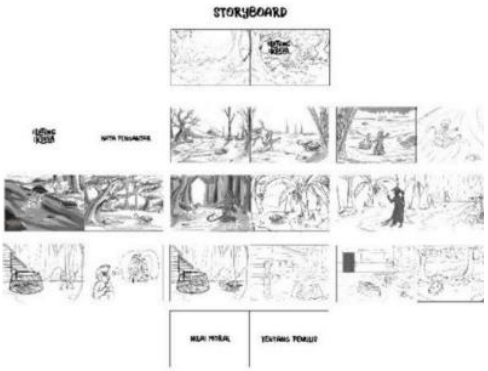
Gambar 4. Karakter Ni Luh Sari
(Sumber: Wiguna, 2025)

Proses Pembuatan Buku Cerita Bergambar I Lutung Teken I Kekua

a. Sketsa

Pada pembuatan sketsa buku cerita bergambar I Lutung teken I Kekua ini dilakukan secara digital menggunakan

aplikasi Adobe Photoshop CC 2019. Pembuatan sketsa mengikuti *storyboard* yang berfungsi untuk menentukan tata letak halaman dan menyusun alur cerita dalam bentuk visual.



Gambar 5. Proses Sketsa dan *Storyboarding*
(Sumber: Wiguna, 2025)

b. Pewarnaan/*Coloring*

Dalam proses pewarnaan terdapat beberapa tahap agar ilustrasi yang dihasilkan memuaskan yaitu proses warna dasar setiap objek, *shading, highlight* dan pemberian detail.



Gambar 6. Detail hasil pewarnaan
(Sumber: Wiguna, 2025)

c. Penambahan Teks dan *Finishing*

Pada tahap ini yaitu memberikan teks cerita di setiap halamannya dengan menggunakan *font script* yang mempunyai bentuk pipih membulat Baby Sparkle untuk teks cerita dan font Inred World untuk penomoran halaman, dan Gord Playful untuk teks judul cover depan.



Gambar 7. Font Baby Sparkle, Inred World, dan Gord Playful untuk teks narasi cerita, penomoran dan judul buku (font.download, 2026)



Gambar 8. Proses Pemberian Teks Cerita dan No Halaman
(Sumber: Wiguna, 2025)

d. *Layout*

Pada tahap ini semua ilustrasi ditata (*layout*) menjadi satu dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2019 mulai dari cover, kata pengantar, isi cerita, nilai moral yang disampaikan, tentang penulis dan terakhir cover belakang.



Gambar 9. Proses *layouting*
(Sumber: Wiguna, 2025)

e. Hasil Akhir

Berikut adalah hasil akhir dari desain buku, baik cover maupun isi.



Gambar 10. *Mockup* buku cerita bergambar *"I Lutung Teken I Kekua"* (Sumber: Wiguna, 2025)



Gambar 11. Hasil akhir buku cerita *"I Lutung Teken I Kekua"* (Sumber: Wiguna, 2025)

PEMBAHASAN

Buku cerita bergambar *I Lutung Teken I Kekua* merupakan buku cerita bergambar yang dirancang menggunakan teknik *digital painting* yang dipadukan dengan gaya kartun. Secara keseluruhan, warna yang digunakan pada ilustrasi dalam buku cerita bergambar ini menggunakan warna-warna natural yang cerah serta nyaman dipandang oleh anak-anak.

Buku ini mempunyai spesifikasi fisik dan visual pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Spesifikasi buku cerita I Lutung teken I Kekua

Spesifikasi	Keterangan
Jenis Karya	Buku cerita bergambar
Ukuran	A4 Landscape
Warna	*Full Color*
Bahan	Art Paper 210 gsm (isi), 260 gsm (cover)
Font	Inred World, Baby Sparkle, Gord Playful
Ukuran Font	15 pt, 17 pt, 20 pt, 22 pt, 25 pt, 30 pt, 32.38 pt
Software	Adobe Photoshop CC 2019
Hardware	Acer Nitro 5 dan Huion Kamvas 13

Alur cerita pada buku cerita bergambar I Lutung Teken I Kekua menceritakan kondisi pada suatu desa saat musim panas, seekor kura-kura (I Kekua) dan monyet (I Lutung) yang kelaparan sepakat mencari buah di kebun Pan Ketumit (halaman 1-2). Mereka harus menyeberangi Sungai berarus deras. I Kekua menjadi wahana yang ditunggangi oleh I Lutung untuk menyeberang dengan selamat (halaman 3-5). Sesampainya di kebun seberang, I Lutung ingkar janji. Ia memanjat dan memetik pisang sesuka hati tanpa ingat membagikan ke I Kekua yang sabar menunggu di bawah pohon. I Kekua telah ditipu oleh I Lutung dengan sengaja (halaman 6-8). Namun apes, I Lutung ketahuan mencuri oleh pemilik Kebun yang bernama Pan Ketumit. I Lutung berhasil kabur, tetapi I Kekua yang lamban tertangkap dan dikurung di rumah Pan Ketumit dan akan dipotong sebagai bahan makanan (halaman 9-11). Keesokan harinya, saat Pan Ketumit dan Ni Luh Sari anaknya, bersiap memasak, I Kekua membujuk I Lutung yang datang menyelinap menjenguknya agar bersedia bertukar posisi dengan alasan dia akan dinikahkan dengan Ni Luh Sari. Iming-iming menikah meluluhkan akal sehat I Lutung. Dengan senang hati ia bersedia menggantikan posisi I Kekua berdiam di dalam kurungan (halaman 12-14). Akhirnya, I Lutung yang kemaruk pun tertipu akal I Kekua. Ia tak bisa lolos dari pisau potong Pan Ketumit, disembelih dan diolah dagingnya menjadi masakan Pan Ketumit sekeluarga (halaman 15). Sedangkan I Kekua yang polos dan tabah

berhasil lolos dari lubang maut (halaman 16).

Pada perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan beberapa font yaitu font Inred World, font Baby Sparkle, dan font Gord Playful. Ketiga font ini sangat cocok digunakan karena memiliki tampilan visual yang ramah, kreatif dan sesuai dengan usia anak-anak. Penggunaan ketiga font ini dapat membantu menciptakan suasana yang relevan dengan dunia anak-anak yang penuh dengan suasana bermain hingga belajar.

Sementara untuk penerapan warna, mengaplikasikan warna-warna senada alam yang natural seperti hijau dedaunan, coklat tanah, biru langit dan air sungai, maupun putih awan, agar mengesankan ekosistem hutan tropis yang menjadi tempat hidupnya satwa sejenis lutung dan kura-kura.

Berdasarkan kebutuhan target audiens yang merupakan siswa seolah dasar usia 6-12 tahun, gaya visual yang dipilih pada desain ilustrasi buku cerita bergambar *I Lutung teken I Kekua* telah menunjukkan pemenuhan kebutuhan dan kesukaan audiens yang mempertimbangkan 4 aspek, demografi, psikografi, perilaku dan geografis (Kurniawan & Array, 2022) .

Kebutuhan target audiens pada aspek demografi berbasis tataran usia target audiens diakomodir dalam wujud pilihan gaya gambar kartun yang bersahaja, tidak rumit, namun menghasilkan penggambaran bentuk yang jelas, unik dan mudah diidentifikasi secara visual oleh usia 6-12 tahun. Pada aspek psikografi, desain buku cerita I Lutung teken I Kekua sangat hati-hati dalam penyampaian pesan dengan pilihan diksi pada narasi yang mudah diterima dan dipahami oleh usia 6-12 tahun. Pada aspek perilaku, diwakili oleh pilihan format buku dengan ukuran A4 *landscape* yang mengakomodir kenyamanan saat memegang dan membaca buku, sehingga siswa merasa relax dan nyaman saat memegang dan membaca buku yang cukup lebar ukurannya. Siswa juga dapat dengan detail mengamati elemen visual yang tersaji di buku. Dan pada aspek geografis, berhubungan dengan penggunaan *setting* gambar yang menampilkan bentuk karakter tokoh dan nuansa alam yang diadaptasi dari lingkungan sekitar target audiens yang tercermin dari tata busana Pan Ketumit dan Ni Luh Sari dan preferensi tumbuhan dan *setting* alaminya.

PENUTUP

Hasil perancangan media utama berupa buku cerita bergambar "I Lutung teken I Kekua" telah berhasil diwujudkan dengan menggunakan teknik *digital painting*. Buku cerita ini dirancang untuk menyampaikan nilai-nilai moral kejujuran, kecerdikan, kerjasama dan pengorbanan, komitmen, serta ajaran *karmaphala* kepada anak-anak sekolah dasar usia 6-12 tahun yang merupakan generasi muda, dengan menggabungkan elemen visual dan narasi berbasis cerita rakyat Bali secara menarik dan edukatif. Melalui jalinan kisah *I Lutung teken I Kekua*, anak dicontohkan tentang nilai moral yang positif dan negatif beserta akibat yang diterima. Visualisasi buku ini menggunakan ilustrasi yang dinamis, berbentuk gambar kartun dengan teknik *digital painting*, warna alami yang cerah dan kontras, serta font bernuansa informal yang mudah dibaca, yang sesuai dengan karakter anak-anak sehingga cocok untuk bacaan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Angga, A., & Devi, W. S. (2023). Kritik Sosial pada Cerita Rakyat Aceh "Si Raja Parkit" Karya Novi Kurnia Melalui Pendekatan Sosiologi Sastra. *Samasta 3*, 73–80. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/73-80

font.download. (2026). *Baby Sparkle*. https://font.download/search?q=Baby+Sparkle+

Guntara, M., Syakir, S., & Mujiyono, M. (2020). Perancangan Gambar Ilustrasi Personifikatif Teknik Digital dan Penerapanya pada

Merchandise. *Eduart: JurnalPendidikan Seni*, *9*(2), 70–80. https://doi.org/https://doi.org/10.15294/eduarts.v9i2.38519

Kurniawan, B., & Array, A. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM)*, *5*(1), 1–7. https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jsim/en/article/view/109

Masithah, S. A. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Cerita Bergambar pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas VIII di SLB-C YPPLB Makassar. *UNM (Universitas Negeri Makassar*, 1–18. https://eprints.unm.ac.id/22346/2/JURNAL.pdf

Masruroh, F., & Ramiati, E. (2022). Pembentukan Karakter Gemar Membaca pada Anak Usia Dini Melalui Media Buku Cerita Bergambar. *INCARE International Journal of Educational Resources*, *2*(6), 576–585. https://doi.org/https://doi.org/10.59689/incare.v2i6.353

Praheto, B. E., & Sayekti, O. M. (2019). Teras Library untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sejak Dini Di Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, *5*(3), 628–632.

Prasetyo, T. W., & Warsono. (2023, March 4). *Kilas Balik Sejarah Seni Digital: Dari John Whitney Hingga NFT*. National Geographic Indonesia. https://nationalgeographic.grid.id/read/133715199/kilas-balik-sejarah-seni-digital-dari-john-whitney-hingga-nft?page=all

Supir, I. K. (2024). *Keberlangsungan dan Perubahan Seni Prasi di Bali*. Nilacakra. https://penerbitnilacakra.com/product/keberlangsungan-dan-perubahan-seni-prasi-di-bali/

Susanto, M. I., Yurisma, D. Y., & Martono, S. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Psychological First Aid dengan Teknik Digital Painting sebagai Media Komunikasi Trauma Healing Anak Usia 6-12 Tahun Korban Bencana Kebakaran. *Jurnal Art Nouveau*, *9*(2), 76–81. https://jurnal.dinamika.ac.id/ArtNouveau/article/view/3058

Thorita, S. P. T. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media untuk Pembelajaran Penguatan Pendidikan Karakter. *Pendidikan Tematik Dikdas*, *5*(1), 30–40. https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jptd.v5i1.13533