

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR FOKLOR ARKETIPAL GUNUNG BUDEG



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCiptAAN SENI**

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang Seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

Moch. Abdul Rahman
NIM 181C/03-dk/04

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR FOKLOR ARKETIPAL GUNUNG BUDEG



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang Seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

Moch. Abdul Rahman
NIM 181C/DS-dk/04



KT003240

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR FOKLOR ARKETIPAL GUNUNG BUDEG

Oleh
Moch. Abdul Rahman
NIM 181C/DS-dk/04

Telah dipertahankan pada tanggal 17 Juli 2006
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari



Drs M. Umar Hadi, MS
Pembimbing Utama



Drs Soeprapto Soedjono, MFA, PhD
Penguji Cognate



Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
Ketua

Tesis ini telah diuji dan diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, ...**30 AUG. 2006**...

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs M. Dwi Marianto, MFA, PhD
NIP 131285252



Especially for :

Orang tuaku ayahanda Syahiddin (*in memoriam*)
dan ibunda Mariyam tersayang serta
istriku tercinta Anny Ruhamah
dan anakku tersayang Himnia Putri Cittanisi

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni yang saya ciptakan dan pertanggungjawabkan secara tertulis ini merupakan hasil karya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya ini, dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.

Yogyakarta, 17 Juli 2006

Yang membuat pernyataan,



Moch. Abdul Rahman
NIM. 181C/DS-dk/04

DESIGNING OF THE ARCHETYPAL FOLKLORE PICTORIAL STORY BOOK OF GUNUNG BUDEG

Written Project Report

Graduate Programme of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2006

By **Moch. Abdul Rahman**

ABSTRACT

One aspect of the human cultures that develop up to the present day is oral culture. The oral culture develops into its more advanced one, which is writing culture. It develops specifically in both oral and literary forms. The oral story telling in various regions emerges from the human view that is still surrounded by magical powers. Such view may found in the form of prose folklore as appeared in folklore. The folklore consists of legend, myth, mythology, tale, fairy tale, saga and other prose that are both real and unreal in nature.

There are various folklores that develop in certain society in form of oral stories. There are however, only a handful of them that are seriously worked into books or any other work and hence it is interesting to study them because of the limited number of the local folklores that are designed into a written literary work or into a pictorial story book. The designing process is attempt to revive the folklores in an oral narrative prose in the form of pictorial story book containing the text with visual illustration. The process of making the visual illustration in the pictorial story book is carried out through the study of the visual elements based on the objects exist in the place where they are collected

An archetypal approach is use in the presenting process of the designing of pictorial story book. There approach is analogical process that is recurrent, continuous, passed on from generation to generation in its supporting society.

Keywords: Designing, Folklore, Archetypal.

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR FOKLOR ARKETIPAL GUNUNG BUDEG

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2006
Oleh **Moch. Abdul Rahman**

ABSTRAK

Salah satu kebudayaan manusia yang berkembang hingga saat ini adalah budaya lisan yang disebut dengan *oral culture*. Budaya lisan tersebut pada perkembangannya menjadi lebih maju hingga munculnya budaya tulis (*writing culture*). Budaya lisan berkembang secara spesifik dalam bentuk sastra, baik sastra naratif lisan maupun dalam bentuk naskah. Budaya penuturan secara lisan tentang cerita-cerita dari berbagai daerah berkembang dari pandangan manusia yang masih dilingkupi oleh kekuatan magis di sekitarnya. Pandangan tersebut menimbulkan prosa dalam bentuk cerita-cerita rakyat yang disebut fokolor (*folklore*). Cerita rakyat tersebut didalamnya meliputi legenda, mitos, mitologi, hikayat, dongeng, sage dan bentuk prosa lainnya baik yang bersifat nyata maupun tidak nyata dalam keberadaanya.

Banyak sekali cerita rakyat yang berkembang di masyarakat dalam bentuk cerita-cerita lisan. Kenyataannya dari cerita rakyat yang berkembang di masyarakat dalam bentuk penuturan lisan masih sedikit sekali yang diangkat dan dijadikan dalam bentuk garapan serius semisal buku atau garapan lainnya. Keterbatasan cerita rakyat dari daerah-daerah yang diangkat sebagai literatur dalam bentuk naskah tulis atau dalam cerita bergambar menjadikan masalah ini menarik untuk diperhatikan sebagai bahan perancangan ini. Adapun proses perancangan yang dimaksud adalah suatu upaya untuk mengangkat kembali cerita rakyat yang berupa prosa naratif lisan menjadi sebuah buku cerita bergambar dalam bentuk naskah dan ilustrasi visual. Proses pembuatan ilustrasi visual dalam buku cerita bergambar dilakukan melalui proses studi elemen-elemen visual berdasarkan objek-objek yang ada di tempat cerita tersebut diambil.

Proses penyajian yang dilakukan dalam perancangan ini menggunakan pendekatan arketipal (*archetypal*). Arketipal merupakan proses analogi yang memiliki sifat berulang, terus-menerus, turun-temurun, terhadap munculnya suatu cerita sebagai bagian dari masyarakat penyangganya.

Kata-kata kunci: Perancangan, Foklor, Arketipal.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, proses penyusunan dan penulisan tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan dan penyusunan karya tesis ini merupakan salah satu prasyarat dalam menempuh gelar Magister di Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam proses berlangsungnya penulisan laporan tesis ini telah banyak uluran tangan baik secara langsung maupun tidak langsung dari semua pihak. Maka tidak lupa bila ucapan terima kasih dan penghargaan yang tinggi saya sampaikan kepada :

1. Drs M. Dwi Marianto, MFA., PhD., Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta merangkap Ketua.
2. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., PhD., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai Penguji *Cognate*
3. Drs M. Umar Hadi, MS., Dosen Fakultas Seni Rupa Jurusan Disain Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai Pembimbing Utama Tesis.
4. Drs Subroto Sm., MHum., Asisten Direktur I Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai Sekretaris.
5. Anny Ruhamah yang selalu mendampingi, dan sabar memberikan motivasi serta kasih sayangnya yang tak terhingga dan anakku Himnia Putri Cittanisi yang selalu menghiburku.

6. Orang tuaku ayahanda Syahiddin (*in memoriam*), ibunda Mariyam tercinta, dan bapak M. Ngadeli dan ibu Siti Nafiaturrehman yang selalu mengiringi doa serta kakak, adik, dan saudara-saudaraku yang selalu memberikan dukungan moral dan material.
7. Seluruh *civitas akademika* Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan *civitas akademika* Universitas Negeri Malang.
8. Ultra Visitama Indonesia Yogyakarta, Computa Yogyakarta.
9. Teman-teman seangkatan di Pascasarjana Angkatan 2004 dan semua pihak yang telah membantu kegiatan ini.
10. Peristiwa Gempa Bumi 27 Mei 2006 yang mendorong untuk tetap *survive* dengan ide-ideku tentang '*natura artis magistra*'.

Dalam penyusunan dan penulisan karya tesis ini tentunya masih banyak kekurangan. Oleh karena itu sangat diharapkan kritik serta saran yang membangun guna mencapai kesempurnaan penulisan ini. Penulis juga berharap semoga tulisan ini mampu membuka ide dan cakrawala baru guna pengembangan yang lebih sempurna.

Yogyakarta, 8 Juli 2006

Penulis

Moch. Abdul Rahman

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
 I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Keaslian/Orisinalitas	5
D. Tujuan dan Manfaat	6
II. KONSEP PENCIPTAAN	8
A. Kajian Sumber Penciptaan	8
B. Landasan Penciptaan	18
C. Tema/Ide/Judul	26
D. Konsep Perwujudan/Penggarapan	26
III. METODE/PROSES PENCIPTAAN	30
A. Tahap Persiapan (<i>Preliminary Plan</i>)	33
B. Tahap Penciptaan (<i>Creative Plan</i>)	37
IV. ULASAN/PEMBAHASAN KARYA	45
A. Pra-Produksi (<i>Pre-production</i>)	46
B. Produksi (<i>Production</i>)	67
C. Pasca-produksi (<i>Post-production</i>)	100
V. PENUTUP	120
A. Kesimpulan	120
B. Saran-saran	122
KEPUSTAKAAN	123
LAMPIRAN	126

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Ekspresi visual dinding gua Lascaux	9
Gb. 2. Guratan visual dinding gua Chauvet	9
Gb. 3. Ilustrasi visual kain permadani tepestri Bayeux	10
Gb. 4. Penggambaran visual pada <i>relief</i> Candi Borobudur.....	11
Gb. 5. Lukisan Bali kuno sebagai wujud penggambaran visual	12
Gb. 6. Adegan gambar dalam gulungan wayang beber	13
Gb. 7. Karya Annibale Carracci yang diadopsi dari Bibel	23
Gb. 8. Diagram kerja proses perancangan buku	31
Gb. 9. Detail diagram perancangan buku cerita bergambar	32
Gb. 10. Gunung Budeg sebagai figur Jaka Bodho	38
Gb. 11. Reco Pentung sebagai pembatas kota Tulungagung	40
Gb. 12. Karakter Raksasa Laki-laki Ki Gerot	49
Gb. 13. Karakter Raksasa perempuan Nyai Gerot	50
Gb. 14. Karakter Putri Roro Kembangore	51
Gb. 15. Karakter Mbok Rondo Dadapan	52
Gb. 16. Karakter Jaka Bodho	53
Gb. 17. Sketsa adegan cerita pertama	55
Gb. 18. Sketsa adegan cerita kedua	56
Gb. 19. Sketsa adegan cerita ketiga	57
Gb. 20. Sketsa adegan cerita keempat	58
Gb. 21. Sketsa adegan cerita kelima	59
Gb. 22. Sketsa adegan cerita keenam	60
Gb. 23. Sketsa adegan cerita ketujuh	61
Gb. 24. Sketsa adegan cerita kedelapan	62
Gb. 25. Sketsa adegan cerita kesembilan	63
Gb. 26. Sketsa adegan cerita kesepuluh	64
Gb. 27. Sketsa adegan cerita kesebelas	65
Gb. 28. Sketsa adegan cerita keduabelas	66
Gb. 29. Model karakter raksasa laki-laki Ki Gerot	68
Gb. 30. Model karakter raksasa perempuan Nyai Gerot	69
Gb. 31. Model karakter Putri Roro Kembangore	70
Gb. 32. Model karakter Mbok Rondo Dadapan	71
Gb. 33. Model karakter Jaka Bodho	72
Gb. 34. Model rumah, elemen alam, dan peralatan tradisional	73
Gb. 35. <i>Outline</i> pada adegan cerita pertama	75
Gb. 36. <i>Outline</i> pada adegan cerita kedua	76
Gb. 37. <i>Outline</i> pada adegan cerita ketiga	77
Gb. 38. <i>Outline</i> pada adegan cerita keempat	78
Gb. 39. <i>Outline</i> pada adegan cerita kelima	79
Gb. 40. <i>Outline</i> pada adegan cerita keenam	80
Gb. 41. <i>Outline</i> pada adegan cerita ketujuh	81

Gb. 42. <i>Outline</i> pada adegan cerita kedelapan	82
Gb. 43. <i>Outline</i> pada adegan cerita kesembilan	83
Gb. 44. <i>Outline</i> pada adegan cerita kesepuluh	84
Gb. 45. <i>Outline</i> pada adegan cerita kesebelas	85
Gb. 46. <i>Outline</i> pada adegan cerita keduabelas	86
Gb. 47. Pewarnaan pada adegan cerita pertama	88
Gb. 48. Pewarnaan pada adegan cerita kedua	89
Gb. 49. Pewarnaan pada adegan cerita ketiga	90
Gb. 50. Pewarnaan pada adegan cerita keempat	91
Gb. 51. Pewarnaan pada adegan cerita kelima	92
Gb. 52. Pewarnaan pada adegan cerita keenam	93
Gb. 53. Pewarnaan pada adegan cerita ketujuh	94
Gb. 54. Pewarnaan pada adegan cerita kedelapan	95
Gb. 55. Pewarnaan pada adegan cerita kesembilan	96
Gb. 56. Pewarnaan pada adegan cerita kesepuluh	97
Gb. 57. Pewarnaan pada adegan cerita kesebelas	98
Gb. 58. Pewarnaan pada adegan cerita keduabelas	99
Gb. 59. Sampul depan dan sampul belakang	102
Gb. 60. Sampul dalam bagian depan	103
Gb. 61. Lembar buku cerita bergambar halaman 1	104
Gb. 62. Lembar buku cerita bergambar halaman 2	105
Gb. 63. Lembar buku cerita bergambar halaman 3	106
Gb. 64. Lembar buku cerita bergambar halaman 4	107
Gb. 65. Lembar buku cerita bergambar halaman 5	108
Gb. 66. Lembar buku cerita bergambar halaman 6	109
Gb. 67. Lembar buku cerita bergambar halaman 7	110
Gb. 68. Lembar buku cerita bergambar halaman 8	111
Gb. 69. Lembar buku cerita bergambar halaman 9	112
Gb. 70. Lembar buku cerita bergambar halaman 10	113
Gb. 71. Lembar buku cerita bergambar halaman 11	114
Gb. 72. Lembar buku cerita bergambar halaman 12	115
Gb. 73. Lembar buku cerita bergambar halaman 13	116
Gb. 74. Sampul dalam bagian belakang	117

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keragaman suku dan etnis yang ada di Indonesia secara otomatis memperkaya aset budaya bangsa. Berbagai macam jenis budaya muncul karena sistem dan aturan tiap daerah yang berlainan. Keberagaman tersebut salah satunya tentang budaya komunikasi serta penyampaian pesan kepada sesama yang disebut budaya lisan. Budaya lisan tersebut bermuara pada tata cara bicara yang meliputi intonasi, logat bicara, cara penuturan dan pesan-pesan yang akan disampaikan. Salah satu implementasi dari budaya lisan yang sampai saat ini masih ada di masyarakat berupa cerita dalam bentuk naratif lisan. Cerita naratif lisan ini umumnya merupakan hasil komunikasi berupa wacana tentang cerita yang turun-temurun dalam bentuk cerita rakyat (*foklor/folklore*) dari berbagai daerah. Cerita naratif lisan dalam bentuk cerita rakyat, pada mulanya muncul sebagai tahap penyampaian dan penuturan pemikiran mistis, dimana manusia masih merasakan dirinya terkepung oleh kekuatan-kekuatan gaib yang ada di sekitar lingkungannya.

Cerita naratif lisan dalam bentuk cerita rakyat kini keberadaanya mulai tergeser oleh cerita dari luar negeri, sehingga kemungkinan hilangnya cerita-cerita lokal lama akan mungkin terjadi apabila tidak ada suatu tindakan dan usaha untuk merevitalisasinya. Kesenian lisan yang disebut dengan cerita naratif lisan ini meliputi; cerita, drama, puisi, nyanyian, peribahasa, teka-teki, dan permainan kata-kata. Berbagai macam jenis dan bentuk cerita naratif lisan yang berkembang di dunia baik dalam bentuk cerita nyata maupun cerita tidak nyata, namun

kesemuanya merupakan cerita yang umumnya dipercayai oleh masyarakat atas munculnya cerita tersebut.

Keberadaan cerita naratif lisan yang terdapat Indonesia sebenarnya merupakan kekayaan sastra yang sangat tinggi nilainya sebagai *local genius* bangsa. Banyak sekali cerita-cerita dalam bentuk cerita naratif lisan yang berkembang di Indonesia, namun masih sedikit sekali cerita naratif lisan tersebut yang diangkat dalam bentuk naskah sastra tulis. Melihat kenyataan tersebut maka diperoleh asumsi, bahwa masih sedikit cerita naratif lisan yang diangkat sebagai sumber ide untuk membuat cerita anak-anak terutama jenis cerita bergambar yang merupakan bentuk lain dari komik.

Kenyataan lain yang nampak bahwa anak-anak lebih mengetahui cerita-cerita asing dibanding cerita dalam negeri. Anak-anak tersebut tidak juga yang harus dipersalahkan, namun yang perlu ditanyakan, mengapa sedikit sekali buku cerita anak-anak baik dalam bentuk komik, cerita bergambar, atau media lainnya yang mengangkat cerita saduran sastra dan cerita dari dalam negeri.

Selanjutnya dasar pemikiran tersebut di atas memberikan gambaran nyata bahwa perlu adanya upaya untuk mengangkat cerita-cerita rakyat yang belum pernah disajikan sebelumnya. Adapun cerita yang akan diangkat memiliki beberapa pesan yang dalam sebagai pesan moral atas munculnya cerita tersebut. Isi pesan yang dikandung dalam cerita yang diangkat dalam perancangan ini bahwa legenda yang diangkat memiliki *point* menarik bersifat universal. Adapun *point* cerita yang dimaksud bahwa ketakutan membuat orang menjadi berani, cinta membuat orang melakukan sesuatu yang terlihat tidak masuk akal, kemarahan

yang umumnya sering membuat orang membuat sumpah serapah yang fatal akibatnya, dan penyesalan yang tidak berguna.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Melihat kenyataan yang ada di masyarakat sekarang ini, terutama dalam dunia informasi berupa bacaan baik itu dalam bentuk buku maupun media lainnya, terdapat asumsi bahwa budaya asing sangat kuat mempengaruhi budaya asli dalam negeri. Pengaruh budaya asing merupakan reorientasi budaya lokal yang sebenarnya harus dipertimbangkan. Sebenarnya budaya dalam negeri memiliki muatan makna dan pesan filosofis yang dalam bila dikaji dan dipahami lebih jauh. Pengaruh budaya asing sekarang ini dapat terlihat dalam garapan naskah karya sastra yang berbentuk buku misalnya novel, komik, cerita anak-anak, serta garapan lainnya berbentuk multi media seperti film dan *software game*. Bila diamati, sekarang ini anak-anak lebih mengenal tokoh-tokoh cerita luar negeri dibandingkan dengan tokoh-tokoh cerita dalam negeri.

Sesuai dengan latar belakang yang telah disebutkan di atas maka rumusan ide penciptaan perancangan ini untuk memberikan usaha pemecahan terhadap masalah tersebut. Usaha yang dimaksud berupa proses realisasi bagaimana masalah tersebut dapat diatasi melalui sebuah perancangan buku cerita rakyat bergambar. Pada perancangannya berusaha membawa muatan karakter pesan lokal dan nilai tambah bagi masyarakat penyangganya.

Adapun cerita naratif lisan yang diangkat berupa cerita rakyat dalam negeri yang berbentuk legenda dari daerah selatan pulau Jawa tepatnya daerah

Tulungagung propinsi Jawa Timur. Cerita naratif lisan berupa cerita rakyat dalam bentuk legenda inilah yang nantinya diangkat dalam perancangan dan pembuatan buku cerita bergambar untuk anak-anak, sebagai Tugas Akhir Penciptaan Magister Program Pascasarjana. Cerita rakyat yang dimaksud adalah cerita dalam bentuk legenda tentang asal-usul terjadinya nama Gunung Budeg di daerah Tulungagung, Jawa Timur. Jaka Budeg adalah nama julukan dari tokoh Jaka Bodho yang dikutuk karena perbuatannya, dalam bahasa Jawa '*jaka*' artinya jejak atau remaja, '*budeg*' artinya tuli. Cerita asal-usul terjadinya nama Gunung Budeg tersebut diangkat dari cerita dalam Babad Tulungagung tentang cerita Mbok Rondo Dadapan, dan sekarang menjadi nama suatu dusun di daerah munculnya cerita legenda tersebut.

Perancangan dalam bentuk pembuatan buku cerita bergambar untuk anak ini memiliki dua nilai tambah. Pertama perancangan ini bermaksud mengangkat cerita rakyat dengan pendekatan arketipal (*archetypal*) untuk melestarikan cerita dari bentuk naratif lisan ke dalam bentuk buku cerita rakyat bergambar. Nilai tambah kedua yaitu cerita rakyat yang diangkat tersebut bagaimana pesan yang terkandung dalam isi ceritanya dapat menjadi pelajaran tentang sifat baik-buruk, sebagai media pelajaran dan pendidikan serta petuah bagi anak-anak.

C. Keaslian / Orisinalitas

Keterbatasan tema-tema cerita lokal dari dalam negeri yang diangkat untuk cerita bergambar yang beredar sekarang ini menjadikan pertanyaan dan permasalahan yang harus dijawab melalui suatu perencanaan dan perancangan nyata untuk merealisasikannya. Kenyataannya masih sedikit sekali ditemukan cerita-cerita bergambar yang dirancang dengan dasar pendekatan arketipal dalam penyajiannya. Hal inilah yang menjadikan mengapa perlu sekali diadakan perancangan buku dalam bentuk cerita bergambar yang sesuai dengan karakter dan filosofi penokohan cerita yang diangkat yang mencerminkan budaya bangsa Indonesia. Belum banyak buku cerita bergambar yang dibuat berdasarkan pendekatan arketipal yang merujuk pada penggarapan isi dan pesan ceritanya. Maka masalah inilah yang menjadikan perancangan ini bersifat orisinal. Pendekatan cerita naratif lisan dengan menggunakan kajian arketipal ini umumnya berkembang dalam dunia sastra, dimana kajian ini lebih menekankan pada suatu keberadaan yang sifatnya turun-temurun, berpola yang sama, elemen-elemen generik, berulang, dan konvensional dalam sastranya.

Melalui pendekatan kajian arketipal isi dan penokohan ceritanya maka diharapkan metode ini menjadi wacana baru dalam pembuatan buku-buku cerita anak dalam bentuk buku cerita bergambar seperti perancangan ini. Jika umumnya cerita-cerita lokal diangkat dalam bentuk cerita visual umumnya selalu didistorsi isi ceritanya maupun karakter penokohan. Namun dalam perancangan cerita bergambar ini, proses penyajiannya berusaha dirancang menurut cerita narasi lisan

sebenarnya dengan penokohan yang sesuai dengan keadaan dimana tema cerita itu diadopsi.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menggali dan mengangkat budaya lisan dari suatu daerah yang berupa cerita rakyat naratif lisan yang mulai tenggelam di masyarakat.
- b. Perancangan ini untuk mengangkat kembali cerita dari cerita naratif lisan berupa cerita rakyat (foklor/folklore) menjadi suatu bentuk garapan buku cerita bergambar.
- c. Perancangan buku cerita bergambar ini diciptakan untuk *segmen* anak-anak dengan visualisasi yang menarik dengan psikologi anak.
- d. Pendekatan arketipal yang digunakan untuk perancangan buku cerita rakyat bergambar ini untuk menelusuri isi cerita yang sifatnya turun temurun.

2. Manfaat

- a. Melalui perancangan ini diharapkan mampu menjadi salah satu tindakan untuk melestarikan dan proses mengangkat budaya lisan dari suatu daerah berupa cerita naratif lisan yang selama ini mulai terabaikan.
- b. Perancangan ini diharapkan menjadi langkah awal untuk dasar pada penelitian maupun perancangan berikutnya yang lebih maju.
- c. Hasil dari perancangan buku cerita bergambar yang berorientasi untuk *segmen* anak-anak ini, diharapkan mampu memberikan pesan filosofis

makna yang sesuai isi cerita naratif lisan dari daerah yang diangkat, yaitu memberikan pelajaran, perumpamaan, dan pesan-pesan secara implisit maupun eksplisit dalam isi ceritanya.

