

PENCIPTAAN BUKU *POP-UP* LEGENDA KETINTANG DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *MOVEABLE* SEBAGAI UPAYA KONSERVASI BUDAYA LOKAL SURABAYA

Feny Try N.A.¹⁾ Muh Bahruddin²⁾ Ir. Hardman Budiarto³⁾

S1 Desain Komunikasi Visual

Institute Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) Feny.trynur@gmail.com, 2) bahruddin@stikom.edu, 3) Hardman@stikom.edu

Abstract: The purpose of this Creation so that people in Surabaya, especially in the area know of the existence Legend of Ketintang. The creation of this book will use the qualitative method by conducting interviews, observation, and literature to obtain data to supplement and support in the creation of movable pop-up book about the legend of this Ketintang. The data that collected will be analyzed using several techniques, data reduction, data presentation, conclusions or verification, as well as editing a script that will be used in the creation of movable pop-up book is. After analyzing the data, which have been collected are then found a creative concept that is used in the creation of movable pop-up book is that, "Vibrant". "Vibrant" has the sense of the word spirit. The word refers to the spirit of the character Mbah Wijil as the main character, in his determination that wanted to make a haunted forest into the settlements. With the technique of movable pop-up kids will be in the spirit of play movable effects pop-ups that are in movable pop-up book about this Legend of Ketintang. So as to make the children to be interested in reading this book will be able to introduce the legend of Ketintang the movable pop-up book as conservation of local culture Surabaya.

Keywords: Legend of Ketintang, Movable pop-up, Book, Vibrant

Pelestarian budaya lokal merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan, dengan mengingat kisah-kisah legenda lokal sebagai salah satu produk budaya lokal. Agar kebudayaan lokal suatu daerah tidak hilang ditelan oleh *zaman modern* yang semakin hari semakin berkembang. Tidak sedikit generasi muda yang kurang menghargai budaya sendiri, termasuk terhadap legenda maupun cerita rakyat milik tanah air sendiri. Hal ini memberikan dampak yang sangat merugikan, baik sadar maupun tidak sadar generasi muda saat ini kurang menghargai apa yang dulu dijaga maupun diwariskan oleh para leluhur, sehingga nantinya akan berdampak pada terjadinya krisis identitas suatu bangsa.

Menurut Bascom (1965:4), legenda adalah prosa rakyat yang memiliki ciri-ciri yang mirip dengan *mite*, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dinggap suci. Menurut Jan Harold

Brunvand, legenda dapat digolongkan menjadi empat kelompok, yakni: Legenda keagamaan. Legenda alam gaib dan Legenda setempat. Legenda Ketintang merupakan termasuk dalam Legenda setempat, karena legenda tersebut mempunyai cerita yang berhubungan dengan suatu tempat, nama tempat, maupun bentuk topografi (Bascom, 1965:3-20). Legenda seringkali dipandang sebagai 'sejarah' kolektif (*folk history*), walaupun sejarah itu karena tidak tertulis dan telah mengalami suatu distorsi pada sisi ceritanya, sehingga seringkali dapat jauh berbeda dengan cerita aslinya. Oleh karenanya, jika ingin mempergunakan cerita legenda sebagai bahan untuk merekonstruksi suatu sejarah, kita harus membersihkan dahulu bagian-bagian yang mengandung sifat-sifat *folklore*.

Sejarah kampung Ketintang menurut Sardjiman (7 Februari 2011), selaku sesepuh dan ketua LKMK setempat. Ketintang dulunya adalah hutan anker.

Orang yang *babat alas* adalah Mbah Wijil atau Mbah Wazir (nama pemberian dari seorang pembesar Majapahit) profesinya petani dan *pande besi*, masih keturunan Mpu Gandring, anak Nyai Ayu & Abdullah dari Sidoarjo. Karena kesaktiannya Mbah Wijil berhasil *membabat* hutan angker menjadi persawahan dan mendirikan sebuah pemukiman yang terkenal dengan peralatan pertanian yang terbuat dari logam. Karena membuatnya dengan memukul logam besi yang dibakar hingga merah dengan menempa menggunakan palu maka suasana kampung itupun diiringi suara Ting...! Tang...! Ting...! Tang...! kemudian menjadikan daerah tersebut bernama Ketintang.

Pemilihan legenda Ketintang sebagai cerita utama dalam pembuatan buku pop-up ini adalah karena kurangnya kesadaran akan cerita legenda lokal asal Surabaya. Mulai anak-anak hingga dewasa masih jarang mendengar mengenai cerita legenda Ketintang ini, padahal legenda Ketintang ini layak untuk dipertahankan sebagai identitas suatu daerah sekaligus sebagai salah satu budaya lokal. Bahwa cerita legenda Ketintang adalah salah satu dari berbagai macam cerita legenda yang berasal dari kota Surabaya.

Hasil dan Analisa Data

Analisa data merupakan proses yang sistematis dalam pencarian dan pengaturan transkrip dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka yang telah dikumpulkan. Hal ini guna meningkatkan pemahaman terhadap materi-materi dan data yang sudah didapat dalam penelitian ini.

Hasil Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data. Dalam penelitian ini teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data primer. Teknik ini merupakan tanya jawab lisan yang berfungsi untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang dihadapi.

Wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan data serta informasi sedetail mungkin mengenai Legenda Ketintang. Adapun informasi yang dipilih adalah Bpk. Muhammad Arifin selaku tetua yang mengetahui cerita Legenda Ketintang secara turun-temurun. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dapat memperoleh cerita lebih detail mengenai cerita Legenda Ketintang itu sendiri. Menurut buku yang pernah mengangkat cerita Legenda Ketintang berjudul "Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara" oleh Sumbi Sambangsari, dalam buku tersebut kurang detail dijelaskan saat Mbah Wijil menyerang para penghuni hutan. Sehingga melalui wawancara ini peneliti dapat mengetahui secara detail bagaimana peristiwa lebih lengkapnya.

Menurut Bpk. Arifin (dalam wawancara pada 22 September 2015), Mbah Wijil melakukan kesepakatan dengan para penghuni hutan tersebut. Beliau membawa sebuah batu, barangsiapa yang bias mengangkat batu tersebut bisa menjadi penghuni hutan tersebut selamanya, namun bila tidak bisa mengangkat batu tersebut maka para penghuni hutan tersebut harus pergi dari hutan selamanya. Merasa diremehkan oleh Mbah Wijil para penghuni hutan tersebut pun menerima kesepakatan tersebut. Sebelumnya sudah diberi '*jampi-jampi*', '*jampi-jampi*' tersebut akan membuat batu tersebut membesar saat dipegang oleh makhluk halus. Setelah menerima batu tersebut ternyata tidak ada satu pun dari mereka yang dapat mengangkat batu tersebut. Akhirnya mereka menerima kekalahan tersebut dan pergi dari hutan.

Hasil wawancara diatas dapat melengkapi cerita yang hilang dari buku yang pernah ditulis oleh sumbi sambangsari. Sehingga peneliti dapat mengetahui lebih jelas dan mendetail mengenai peristiwa yang terjadi dalam cerita rakyat Legenda Ketintang tersebut.

Hasil Observasi

Observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dan melakukan pencatatan

secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang menjadi target pengamatan.

Berdasarkan hasil observasi dalam beberapa buku, jurnal, dan website yang telah dilakukan peneliti. Didapatkan berbagai macam data yang berhubungan dengan Legenda Ketintang. Hasil Observasi ini dapat diketahui bahwa cerita rakyat Legenda Ketintang ini memiliki kisah yang dapat dijadikan contoh dan suri tauladan yang baik untuk anak-anak, sikap saling tolong menolong, dan dipercaya sebagai cerita yang mampu membangun serta mengasuh nilai-nilai budaya lokal.

Menurut Sabuda (www.robertsabuda.com diakses 26 November 2015), buku pop-up memiliki kelebihan, yakni:

“Buku pop-up dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagian yang digeser, bagian yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda aslinya.”

Efek-efek visual itulah yang memberikan kelebihan tersendiri sehingga buku pop-up mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga dapat lebih terasa. Gambar yang tiba-tiba muncul dari balik halaman akan memberikan efek kejutan sehingga pembaca akan tertarik untuk terus membacanya.

Studi Kompetitor



Gambar 1
Cover Buku
Cerita Rakyat
Nusantara

Sumber :

www.goodreads.com

Dalam studi kompetitor ini, kompetitor yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah buku yang ditulis oleh Sumbi Sambangsari berjudul “

Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara”. Buku yang diterbitkan oleh Kaah Media ini memuat 67 cerita rakyat dari 33 provinsi di Indonesia. Salah satu cerita rakyat yang berasal dari Jawa Timur adalah cerita rakyat Legenda ketintang. Berikut adalah keunggulan dan kelemahan dari buku ini:

- a. Kelebihan buku
Kelebihan dari buku ini adalah dari segi bahasa, penggunaan bahasa yang sederhana membuat buku ini mudah dipahami oleh anak-anak.
- b. Kelemahan buku
Banyak gambar ilustrasi yang gambarnya tidak sesuai dengan teks dalam halamannya, sehingga menyulitkan anak-anak untuk berimajinasi dan membayangkan jalan ceritanya.

Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP)

Pada penciptaan buku pop-up Legenda Ketintang, konsumen yang akan dituju adalah sebagai berikut :

- a. Target Audience : Anak-anak
Usia : 6 – 12 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki
Jenjang Pendidikan : SD Kelas 1 - 6
- b. Target Market : Para Orang tua
Usia : 30 – 50 tahun
Pendidikan : Sarjana S1
Profesi : Pegawai negeri/swasta, ibu rumah tangga, Wiraswasta
Pendapatan : Rp. 5.000.000,- – Rp. 10.000.000 ,-
Kelas Sosial : Kelas atas.

Analisis SWOT

Analisa SWOT diperuntukkan untuk mencari keunggulan dari sebuah produk melalui analisa-analisa dari kondisi internal maupun eksternal berdasarkan *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunity* (peluang), dan *threat* (ancaman).

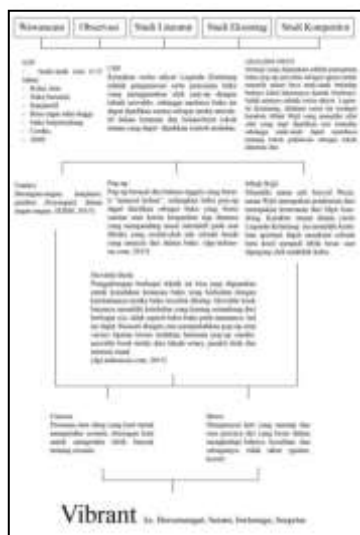
Strategi Utama : Menciptakan buku pop-up cerita rakyat Legenda Ketintang sebagai upaya konservasi budaya lokal Surabaya.

Alur cerita yang memiliki genre mistis pada awalnya serta sifat-sifat dari Mbah Wijil yang dapat menjadi suri tauladan menjadikan cerita ini menarik dibaca untuk anak-anak usia 6-12 tahun, sehingga anak-anak dapat membaca tentang tokoh pahlawan sebagai tokoh identitas diri.

Unique Selling Proposition (USP)

Sebuah produk akan menjadi sangat menarik apabila memiliki keunikan tersendiri di dalam sebuah persaingan bisnis. Hal tersebut dapat menjadi nilai plus dari kompetitornya sehingga memiliki kekuatan lebih untuk menarik pasar. Dalam hal ini *Unique Selling Proposition* yang dimiliki oleh cerita Legenda Ketintang adalah keunikan dari pengemasan serta penyajian buku yang menggunakan efek pop-up dengan teknik *movable*, sehingga nantinya buku ini dapat dijadikan sarana sebagai media interaktif dalam bermain dan belajar.

Pemilihan *keyword* dari perancangan ini yang berjudul “Penciptaan Buku *Pop-Up* Legenda Ketintang dengan Menggunakan Teknik *Moveable* sebagai Upaya Konservasi Budaya Lokal Surabaya”, dipilih menggunakan analisis-analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini. *Keyword* diambil berdasarkan data yang sudah terkumpul dari hasil studi literature dan eksisting, wawancara, observasi, dokumentasi data kompetitor, serta analisa SWOT, STP, dan USP.



Gambar 2 Bagan Keyword

Sumber : Hasil olahan peneliti, 2015

Deskripsi Konsep

Konsep dalam penciptaan buku pop-up cerita Legenda Ketintang menggunakan teknik *movable* sebagai upaya konservasi budaya lokal Surabaya ini adalah *Vibrant*. Bermula dari kata *curious* dipilih karena ‘rasa ingin tahu’ yang mencerminkan ketertarikan terhadap cerita rakyat legenda Ketintang yang memiliki unsur pop-up, serta kata *brave* yang berarti berani ini diambil sebagai perwakilan dari salah satu sifat dari Mbah Wijil yang paling menonjol pada awal cerita.

Tujuan Kreatif

Tujuan dari penciptaan buku pop-up cerita rakyat Legenda Ketintang ini adalah dengan menggunakan teknik-teknik pop-up yang bersifat *movable* diharapkan nantinya buku ini akan memberikan pengaruh besar guna mempengaruhi *target audience* sehingga dapat menarik minat baca mereka terhadap cerita ini. Dengan nilai-nilai pesan moral yang terkandung dalam cerita ini sekaligus dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam memperkenalkan cerita rakyat yang merupakan salah satu budaya lokal daerah Surabaya.

Strategi Kreatif

Penciptaan buku pop-up Legenda Ketintang menggunakan teknik *movable* sebagai upaya konservasi budaya lokal Surabaya memerlukan sebuah strategi kreatif dalam penciptaan tampilan visualnya. Dengan pengemasan secara berbeda yakni mengusung tema *movable* pop-up yang nantinya akan disesuaikan dengan konsep perancangan yang ditentukan sebelumnya yakni *vibrant* dengan eksekusi pemilihan bentuk media yang unik.

Ukuran dan Format

- a. Jenis buku : Buku Pembelajaran
- b. Dimensi buku : 20 cm x 25 cm

- c. Jumlah halaman : 20 halaman
- d. Gramaterur isi buku : 260 gr
- e. Gramaterur cover : 150 gr + laminasi doff
- f. Finishing : *Hard Cover*

Bahasa

Penggunaan bahasa verbal yang mudah untuk dimengerti dan tidak terlalu berat dapat mempermudah anak dalam membaca serta mengerti isi cerita yang akan disampaikan. Sehingga tujuan dari penelitian ini pun akan terpenuhi dan mereka akan mempunyai minat untuk membaca cerita rakyat sebagai produk budaya lokal.

Teknik Visualisasi

Buku ini akan menggunakan teknik vektor dalam penggambarannya. Karena vektor menjelaskan titik dan garis membentuk *line drawing* yang dibuat menggunakan perhitungan sistematis.

Warna

Warna *vibrant* biasa dikenal dengan warna-warna berani merupakan golongan warna yang cerah, tegas, dan kontras. Warna ini mampu menimbulkan kesan yang modern, kontemporer, ekspresif yang dapat menimbulkan kesan dramatis. Sehingga warna-warna vibrant sangat cocok untuk anak-anak karena warna *vibrant* memiliki warna cerah yang dapat menarik minat baca anak-anak.



Gambar 3 Warna *Vibrant*.

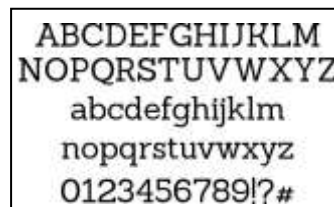
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Sedangkan untuk warna dari masing-masing karakter yang terdapat dalam penciptaan buku ini digunakan **Ajaran Kosmogoni Jawa keblat papat kelimo pancer**. warna hitam menunjukkan nafsu *lauwamah*, warna merah bersifat nafsu *hamarah*, warna k uning melambangkan

nafsu *supiah*, warna putih yang melambangkan sifat *mutmainah*, serta warna hijau yang melambangkan sifat *kama*.

Tipografi

Huruf yang akan digunakan dalam penciptaan buku ini adalah jenis huruf Sans serif dan Serif. Jenis huruf ini memiliki kesan kuat, kokoh, modern, kontemporer, dan efisien.



Gambar 4 Contoh font Serif.

Sumber : Hasil olahan peneliti (2015).



Gambar 5 Contoh Font Sans Serif.

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Karakter

Mbah Wijil

Karakter Mbah Wijil divisualisasikan dengan menggunakan jubah berwarna putih yang merupakan ciri khas dari karakter-karakter para penyebar agama islam yang identik dengan jubah berwarna putih dengan penutup kepala. Setelah itu untuk menekankan kesan karakter yang bijaksana wajah karakter ini akan disesuaikan, sehingga akan dapat menyamakan kesan dari sifat Mbah Wijil.



Gambar 6 Sketsa Karakter Mbah Wijil

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 7 Hasil Digital Karakter Mbah Wijil

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Penghuni Hutan

Penghuni hutan ini merupakan bentukan dari genderuwo. Bentuk ini dipilih karena dari hasil FGD yang peneliti lakukan, genderuwo merupakan salah satu makhluk halus yang tinggal di hutan dan sudah menjadi ikon apabila sebuah hutan tersebut hutan angker maka akan terdapat makhluk ini didalamnya dan juga makhluk ini termasuk salah satu makhluk yang juga suka mengganggu para manusia.



Gambar 8 Sketsa Karakter penghuni hutan

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 9 Hasil Digital Karakter penghuni hutan

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Implementasi Karya



Gambar 10 Cover depan dan belakang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016



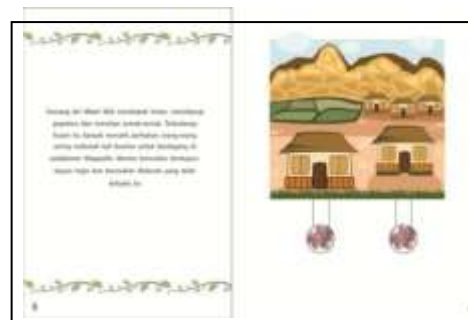
Gambar 11 Halaman pembuka
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 13 Halaman 3 dan 4
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016



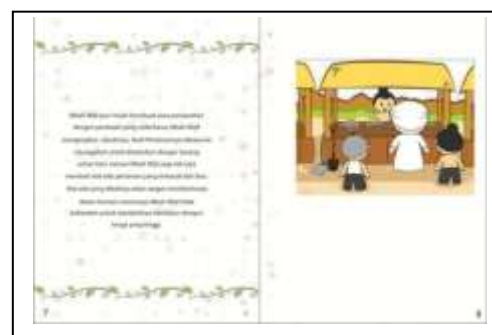
Gambar 11 Halaman hak cipta
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016



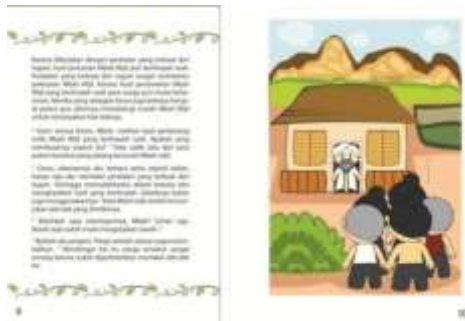
Gambar 14 Halaman 5 dan 6
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 12 Halaman 1 dan 2
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016



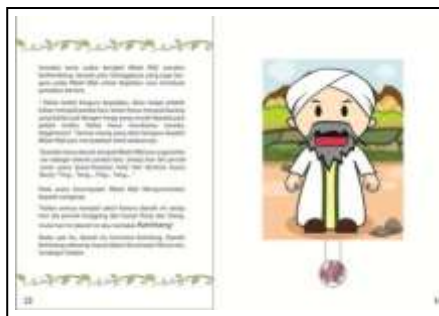
Gambar 15 Halaman 7 dan 8
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 16 Halaman 9 dan 10
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 17 Halaman 11 dan 12
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 8 Halaman 13 dan 14
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Kesimpulan

Buku movable pop-up dapat memberikan suatu yang berbeda dibandingkan dengan buku biasa. Buku jenis ini memberikan sensasi dalam menikmati cerita menjadi lebih menarik. Manfaat yang dapat diperoleh dari buku ini sangatlah banyak mulai dari mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku, lebih mendekatkan

anak dengan orang tua, dapat mengembangkan kreatifitas anak, merangsang imajinasi anak, menambahkan pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda,.selain itu buku movable pop-up juga dapat dijadikan sebagai media interaktif dalam bermain dan belajar. Sehingga lebih dapat menanamkan kecintaan terhadap membaca buku.

Cerita legenda Ketintang semakin jarang terdengar. Anak-anak sekarang jauh lebih mengenal cerita-cerita dari luar negeri dari pada cerita dalam negeri. Semoga dengan adanya buku ini semakin menambah variasi buku dengan cerita dalam negeri sehingga anak-anak lebih menyukai produk budaya lokal khususnya Surabaya.

Daftar Pustaka

- Carter, Diaz. 1999. *Elements of Pop Up*. Little Simon. New York
- Jackson, Paul. 2000. *The Pop-Up Book*. Singapore: Anness Publishing Limited.
- Jennings, Simon, 1981. *Complete Guide To Illustration And Design : Techniques And Materials*. Chartwell Books, London.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Montanaro, Ann. 1993. *A Concise History of Pop Up and Movable Books*. New York
- Ndraha, Roswitha. 2009 *Mendisiplin Anak Dengan Cerita*. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Santrock, John W. 2008. *Perkembangan Anak: Jilid 2 Edisi 11*. Erlangga. Jakarta.