

PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR DAMPO AWANG SANG BANGSAWAN SOMBONG SEBAGAI LEGENDA MASYARAKAT REMBANG

Ima Wandasari, Martha Tisna Ginanjar Putri, Pandu Pramudita*

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka No.58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: pandu.pramudita11@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian adalah untuk merancang buku cerita bergambar legenda Dampo Awang berjudul *Bangsawan Yang Sombong*. Metode penelitian yang di gunakan adalah metode deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data dengan studi pustaka, observasi, dan wawancara. Hasil yang dicapai adalah buku cerita bergambar legenda Dampo Awang berjudul *Bangsawa Yang Sombong* ini di rancang sebagai sarana atas permasalahan yang ada di masyarakat mengenai penyebaran luasan cerita rakyat yang menjadi legenda di dalam daerah Nusantara. Membawa pesan serta hikmah yang bisa di petik di dalam isi buku cerita bergambar legenda Dampo Awang berjudul "Bangsawa Yang Sombong" ini. Buku cerita bergambar ini dimuat dengan konsep perancangan bagi anak anak dan orang tua. Berjenis kelamin perempuan dan laki laki dengan rentang usia 7-12 tahun dan berada di wilayah Jabodetabek. Berstatus ekonomi menengah atas. Perancangan buku cerita bergambar ini dimulai dari pembuatan *mindmapping* dan *moodboard* sebagai referensi konsep media. Menerapkan elemen elemen dan unsur unsur desain yang memiliki peran penting dalam pembuatan Konsep Desain Komunikasi Visual seperti pemilihan gaya ilustrasi dan paduan konsep skema warna.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Buku Cerita Bergambar, Dampo Awang, Sunan Bonang, Jangkar Kapal

Abstract: *The aim of the research is to design a story book depicting the legend of Dampo Awang entitled The Arrogant Bangsawan. The research method used is a qualitative descriptive method, data collection techniques using literature study, observation and interviews. The result achieved is a story book depicting the legend of Dampo Awang entitled Bangsawa Yang Arrogant, which was designed as a means of addressing problems in society regarding the spread of folk tales which have become legends in the archipelago. Brings messages and lessons that can be learned from the contents of this story book depicting the legend of Dampo Awang entitled "The Arrogant Bangsawa". This picture story book is filled with design concepts for children and parents. Female and male with an age range of 7-12 years and located in the Jabodetabek area. Upper middle economic status. The design of this picture story book started from making mindmapping and moodboards as references for media concepts. Apply design elements and elements that have an important role in creating a Visual Communication Design Concept, such as choosing an illustration style and combining color scheme concepts.*

Keywords: *Folklore, Story Books, Dampo Awang, Sunan Bonang, Ship Anchor*

Pendahuluan

Sebagai negara dengan berbagai suku, ras dan budaya Indonesia memiliki begitu banyak kebudayaan yang berbeda-beda yang menyebar dari Sabang hingga Merauke. Kebudayaan tersebut sendiri pun beragam dari pakaian adat, makanan khas, peninggalan, ornamen, dan masih banyak lagi. Termasuk di antaranya ialah cerita rakyat, dimana setiap daerah dan suku budaya pasti memilikinya sebagai cara menyampaikan pesan kepada generasi-generasi muda. Dari banyaknya cerita rakyat yang ada di Indonesia, cerita rakyat Dampo Awang ini merupakan salah satu cerita rakyat yang cukup dikenal luas oleh masyarakat yaitu sebagai cerita asal mula Rembang beserta peninggalan peninggalan yang ada saat ini. Sesuai dengan letak keberadaan peninggalan jangkar sebagai sumber cerita rakyat ini, cerita Dampo Awang berasal dari suku Jawa. Cerita Dampo Awang ini sendiri menceritakan tentang seorang Laksamana kapten sebuah kapal dari perairan Tionghoa.

Diceritakan dahulu Dampo Awang merupakan pedagang dan pelaut yang sangat tersohor pada tahun 1405 M beserta kapal kapal pengawal nya yang berisi prajurit kerajaan, dahulu ia hanyalah seorang kasim biasa namun dengan kepandaianya ia di angkat menjadi pelaut sekaligus pedagang ulung. Dalam memulai kegiatan perniagaan di Rembang utamanya di sekita Pelabuhan Lasem yang sekarang terletak di Desa Ndasun. Di Lasem sendiri terdapat sungai yang cukup besar yaitu Sungai Babagan yang terletak di perkampungan Pecinan dan Klenteng-klenteng. Dampo Awang sebagai orang asing yang melakukan kegiaiatan perniagaan dan tinggal sementara di Lasem boleh dibilang ia jampus menguasai perdagangan di Pesisir Rembang, dan di kisahkan ia memiliki kediaman sementara yang cukup besar dan di jaga ketat oleh pasukan gagah yang ia bawa dari negeri Tiongkok.

Awalnya masyarakat menerima Dampo Awang dengan baik karena keramahannya tapi setelah ia merasa kaya dan sukses dalam berdagang ia menjadi sombong dan congkak bahkan terkasan semena-mena terhadap rakyat setempat. Berita inipun sampai ke Sunan Bonang Selaku sesepuh di Lasem dan sekiranya, Lasem yang saat itu sudah dikenal sebagai kota yang religius dengan Sunan Bonang sebagai orang yang di tetuakan. Karena banyak mendengarkan keluhan dari banyak warga dan santrinya Sunan Bonang pun mengunjungin kediaman Dampo Awang yang tidak jauh dari pelabuhan lasem bermaksud untuk menanyakan tentang hal ini. Beliau datang bersama kedua santrinya mereka dihadap oleh prajurit yang menjaga kediaman Dampo Awang dengan membawa tamen dan tombak yang runcing.

Namun terlihat dari sikap penjaganya bahwa mereka meremehkan kedatangan Sunan Bonang dan mengejeknya sebagai rakyat jelata yang tidak pantas untuk bertemu dengan tuannya Dampo Awang. Tiba dimana Sunan Bonang di perkenankan untuk masuk ke dalam dan mulai menuturkan maksud kedatangannya disini untuk menyampaikan dan mempertanyakan benar atau tidaknya atas tuduhan rakyat kepada Dampo Awang, namun terlihat sikap Dampo Awang dalam merespon maksud Sunan Bonang ia merasa murka, tidak terima dan merasa harga dirinya telat di rendahkan dengan tuduhan tersebut. Namun dengan segan Sunan Bonang akhirnya mengikuti alur Dampo Awang dalam menyelesaikan masalah yaitu dengan kekerasan, hingga suatu sore mau tidak mau Sunan Bonang pun mempersiapkan para prajurit santrinya untuk melawan Dampo Awang.

Hingga terjadilah perang di pagi harinya yang berada di pantai dekat pondok Sunan Bonang dengan keduanya yang sama sama kuat dalam strategi peperangan, prajurit Sunan Bonang terdapat banyak yang terkapar meninggal dalam peperangan tersebut dan membuat Sunan Bonang pun terus menaiki bukit dan dari atas bukit tersebut ia mengeluarkan aji-aji kanoraganya tepat mengenai kapal Dampo Awang dan hancurlah kapal yang sangat besar itu

beserta isinya berhamburan dan kapal terpendal sejauh 15km hingga ke perairan Rembang, layarnya membatu dan kini menjadi Bukit Layar di desain Bonang Kecamatan Lasem, Jangkarnya yang besar terpendal sampai di Pantai Kartini Rembang dimana sekarang pantai tersebut berubah nama menjadi Pantai Dampo Awang Beach, tiang kapalnya menancap dekat persujudan Sunan Bonang di desa Bonang, lambung kapalnya tengkurap yang kini menjadi Gunung Bugel (lereng gunung Lasem) diantara Lasem dan Kecamatan Pancur.

Konsep Media

Konsep media yang dipilih dalam penyampaian cerita rakyat Dampo Awang ini ialah buku cerita bergambar, yang menurut Mitchell (dalam Adipta, 2016:989) adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, di mana gambar serta kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan saling bergantung agar menjadisebuah kesatuan cerita. pada usia 7-12 pemilihan penggunaan buku cerita bergambar merupakan salah satu pilihan yang bagus karena pada usia tersebut anak-anak masih menyukai cerita dan gambar yang penuh warna. Sedangkan menurut Rothlein dan Meinbach (1991:90) berpendapat bahwa cerita bergambar adalah sebuah buku yang memuat pesan melalui ilustrasi yang berupa gambar dan tulisan. Gambar dan tulisan membentuk kesatuan yang utuh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas secara garis besar buku cerita bergambar merupakan cerita yang ditulis dengan gaya bahasa ringan yang dilengkapi dengan gambar yang menjadi satu kesatuan utuh. Tema yang digunakan dalam sebuah buku cerita bergambar juga seringkali berkenaan dengan pengalaman dengan tujuan memudahkan para pembaca dalam mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta suatu tindakan melalui perwatakan tokoh tokohnya yang sudah dibuat.

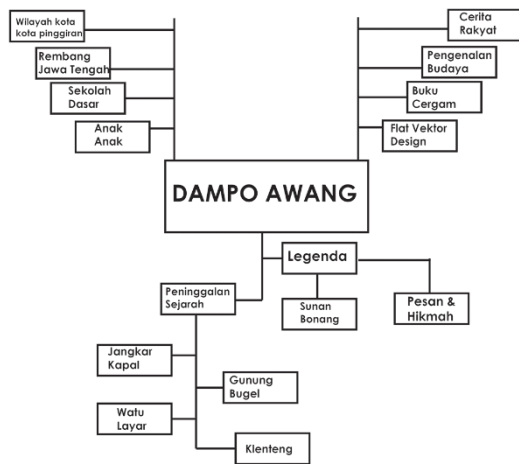
Pemilihan buku cerita bergambar sebagai media penyampaian cerita rakyat Dampo Awang ialah karena buku cerita bergambar menurut Mitchell (dalam Halim & Munthe, 2019:205) memiliki peranan penting untuk membantu siswa belajar tentang alam, orang lain, dan pengembangan perasaan sehingga anak dapat memahami dan menghubungkan dengan pikiran dan imajinasi pribadinya. Buku cerita bergambar juga memiliki fungsi sebagai bahan bacaan, sumber belajar, dan media penyampaian pembelajaran yang menarik bagi anak. Selain itu Halim dan Munthe (2009:204) mengatakan bahwa gambar pada buku cerita bergambar akan mempermudah anak untuk membayangkan isi dan alur cerita yang disampaikan, sehingga buku cerita bergambar ialah buku yang saling terkait antara gambar dengan teks yang merupakan kesatuan sebuah cerita.

Dalam penyusunannya, buku sendiri memiliki struktur dan bagian-bagiannya yang tersusun menjadi sebuah buku dengan kesatuan yang utuh. Farenda (2018:8) menjelaskan struktur buku cerita bergambar berdasarkan pada struktur buku secara umum yaitu cover (depan dan belakang), halaman preliminaries (halaman judul, catatan hak cipta, kata pengantar, daftar isi, pengenalan tokoh), bagian isi (judul bab, alinea, ilustrasi), dan bagian postliminary (daftar pustaka, biografi penulis).

Konsep Perancangan

Mind mapping dan mood board

Dalam membuat perancangan diperlukanya *mind mapping* untuk acuan ide dalam perancangan. *Mind mapping* menurut Windura (dalam Varieta dkk., 2017) merupakan suatu teknik mencatat yang menggunakan kata kata, warna, garis, simbol serta gambar dengan memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi. Untuk *mind mapping* pada penelitian ini dimulai dengan kata kunci Dampo Awang sebagai objek utama penelitian dan perancangan buku cerita bergambar ini. Kemudian dari kata Dampo Awang diperoleh hubungan dengan anak yang akan mengarah pada target khalayak, buku bergambar yang mengarah pada media, legenda dan cerita rakyat yang mengarah pada pembahasan dan pesan yang hendak disampaikan.



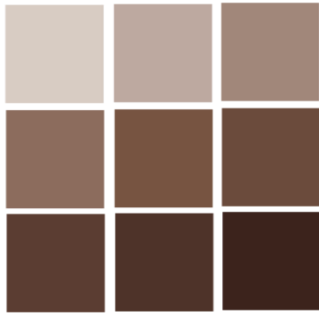
Gambar 1. *Mind mapping dan mood board*

Skema warna

Warna dibagi menjadi dua menurut asal kejadian warna, yaitu warna additive dan subtractive (Sanyoto, 2005: 17-19) warna additive warna yang berasal dari cahaya dan di sebut spektrum. Sedangkan warna subtractive adalah warna yang berasal dari bahan dan di sebut

pigmen. Warna adalah fenomena alam berupa cahaya yang mengandung warna spektrum atau pelangi dan pigmen, pigmen adalah warna yang bisa larut dalam cairan pelarut.

Warna-warna yang digunakan didominasi oleh warna coklat sebagai penggambaran latar waktu kejadian Dampo Awang yaitu ketika Dampo awang beserta pasukannya tiba di perairan Lasem dimana tempat kediaman Sunan Bonang berada dan dengan kejengkelan serta murkanya Dampo Awang sehingga terjadilah peperangan di pesisir pantai tersebut. Warna Coklat yang digunakan merupakan berbagai tone warna coklat mulai dari coklat muda hingga coklat tua.



Gambar 2 . Skema Warna

Pemilihan Huruf

Tipografi menurut Roy Brewer (1971) tipografi memiliki pengertian yang sangat luas yang mencakup penyusunan dan bentuk halaman, atau setiap barang cetak, tipografi dapat juga di artikan pemilihan, penataan dan berbagai hal yang berhubungan dengan pengaturan baris baris serta susunan huruf (*typeset*), tidak termasuk didalamnya bentuk ilustrasi dan unsur unsur lain yang bukan susunan huruf pada halaman cetak.

Font yang digunakan untuk judul utama ialah *Sweet talk* yang termasuk jenis *font* dekoratif yaitu jenis *font* tidak berpatok pada aturan formal *font* melainkan memiliki kebebasan layaknya seni dan memiliki keunikan tersendiri. Untuk sub judul, sinopsis, dan judul bab menggunakan *font sweet talk*, sedangkan untuk teks cerita menggunakan *212 Baby Girl*. Kedua *font* tersebut termasuk *font* jenis *sans serif* yaitu jenis *font* yang tidak memiliki kait atau kaki dan tangan pada hurufnya. Jenis *font* ini memiliki kesan modern dan lebih santai dan sederhana dibandingkan dengan *font* jenis *serif* sehingga cocok untuk digunakan pada buku cerita anak *Font* tersebut di pilih dikarenakan memudahkan pada anak anak untuk membaca dan tidak terlalu rumit untuk memahami isi cerita pada gambar tersebut.



Gambar 3. Huruf Font 212 Baby Girl

Sketsa Ilustrasi

Menurut Kusnadi (dalam sketsa dan gambar:2013) Sketsa dibagi menjadi dua jenis sketsa yang berbeda, yang pertama berfungsi sebagai media ekspresi. Sedangkan jenis sketsa yang kedua sebagai media studi. Jadi bila dibandingkan dengan sketsa jenis *voor studie*, maka sketsa

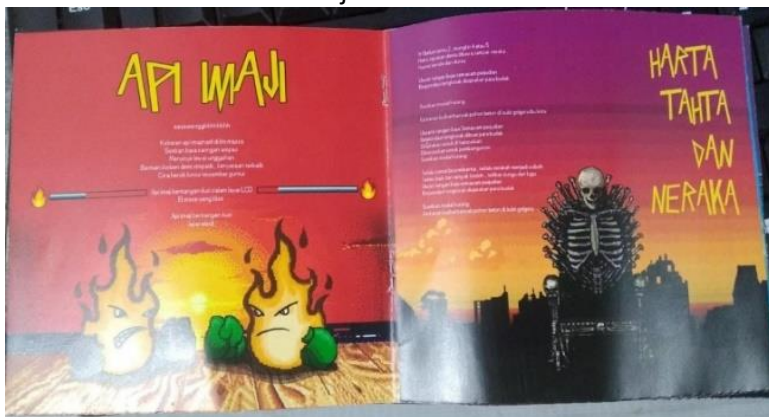
murni lebih ekspresif, karena sketsa murni dapat dijadikan media untuk berekspresi, yang tidak terlalu terikat dengan masalah bentuk, proporsi, anatomi dan sebagainya serta tidak pernah dilanjutkan menjadi sebuah karya seni rupa lainnya, tetapi selesai sebagai karya sketsa murni atau berdiri sendiri. Proses pembuatan awalnya melalui sketsa secara manual melalui buku gambar lalu di kembangkan kembali dengan menggunakan media digital *Adobe Illustrator*.



Gambar 4. Sketsa Ilustrasi

Konsep *Layout*

Tata letak/ *Layout* adalah acuan dalam penyusunan halaman pada saat membuat sebuah desain. Menurut Jefkins dalam (1995:390) karya desain yang diciptakan dimulai dari tahan pemikiran rancangan awal dengan ditentukannya sebuah rancangan yang paling tepat dan ideal. Proses tersebut dikenal dengan istilah *layout*. *Layout* atau tata letak merupakan perencanaan semua unsur naskah seperti tulisan, gambar, ilustrasi, teks, nama, alamat, dan sebagainya, dengan pengukuran seksama. Tujuan dari penyusunan *layout* adalah untuk mendukung tampilan menjadi lebih tertata rapi, komunikatif dan sesuai dengan elemen gambar dan teks dalam desain. Konsep yang akan digunakan adalah konsep *layout* Column Grid dan kosnsep Rebus, dimana letak keduanya adalah jenis yang sering digunakan untuk membagi halaman serta rebus menunjukkan bahwa ini adalah suatu buku cerita yang saling berkaitan.



Gambar 5. Konsep tata layout buku.

Hasil Perancangan

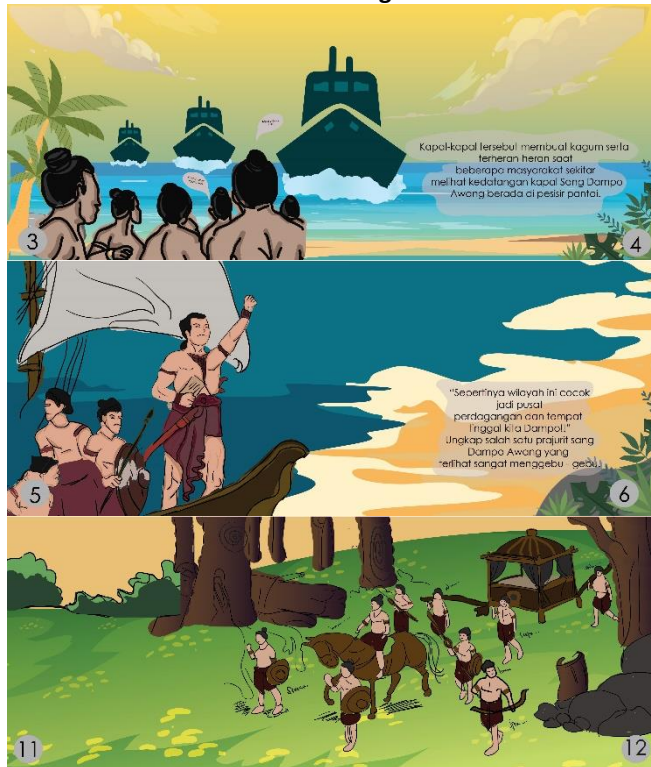
Sampul Buku

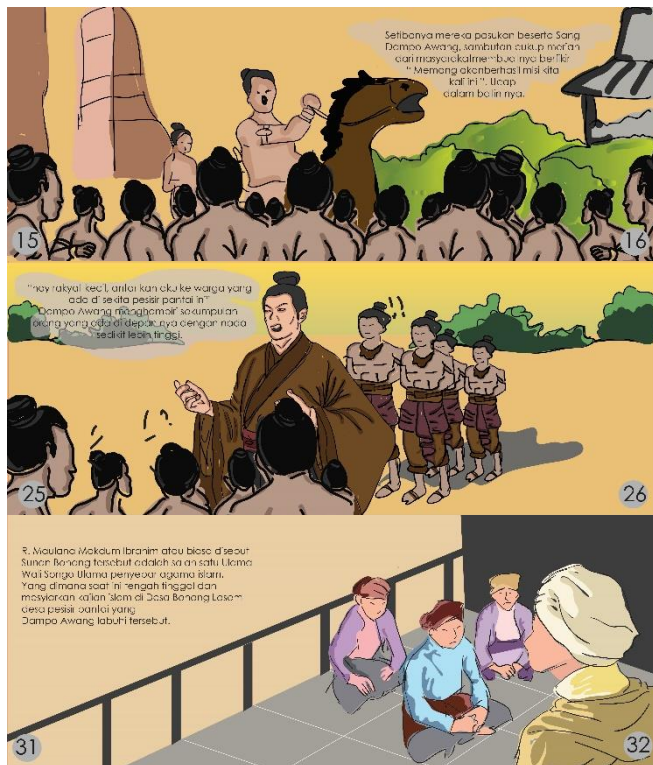


Gambar 6. Tampilan Sampul Buku

Gambar 6 memperlihatkan tampilan sampul buku ilustrasi. Buku ilustrasi ini berukuran 23 x 18 cm dengan sampul hard cover dalam posisi landscape dan finishing melalui jilid lem panas. Sampul buku ilustrasi ini menggambarkan ilustrasi karakter Dampo Awang dengan memperlihatkan sifat keangkuhannya disertai dengan judul dari buku ilustrasi ini dengan hiasan elemen Laut dan Kapal.

Tata Letak dan Isi Buku Cerita Bergambar





Gambar 7. Tata Letak Isi Buku

Gambar 7 memperlihatkan tata letak serta tampilan isi buku cerita bergambar Legenda Dampo Awang Bangsawa yang Sombong. Ilustrasi diproses dengan pewarnaan digital menggunakan *software Adobe Illustrator* dengan menyesuaikan kembali alur cerita yang akan di sampaikan melalui buku cerita bergambar tersebut. Penggabungan ornamen dan latar belakang cerita seperti penggabungan elemen batik khas Lasem dan latar belakang cerita laut serta pegunungan untuk memberikan kesan nyata dalam cerita tersebut.

Simpulan

Melalui perancangan buku cerita bergambar Legenda Dampo Awang Bangsawan Yang Sombong ini dapat di simpulkan beberapa hal. Pertama, Perancangan buku cerita bergambar ini merupakan upaya penulis dalam memberikan solusi atas masalah yang terjadi di masyarakat saat ini yaitu dimana cerita rakyat Nusantara termasuk Dampo Awang mulai terlupakan keberadaannya terutama di kalangan anak-anak. Kedua, Proses perancangan buku ini telah melalui alur yang panjang mulai dari pengumpulan bahan, penciptaan ide, penentuan konsep, pencarian berbagai referensi, hingga perancangan buku ini sendiri sehingga terciptalah buku cerita bergambar dari cerita rakyat Legenda Dampo Awang yang berjudul *Bangsawa yang Sombong*. Ketiga, Cerita rakyat juga memiliki berbagai unsur yang dapat dikaitkan dengan bidang DKV seperti karakter, latar tempat, dan alur cerita yang dapat diwujudkan menjadi suatu bentuk visual dengan salah satu bidang DKV yaitu ilustrasi. Ilustrasi inilah yang mewujudkan perancangan buku cerita bergambar berjudul *Bangsawan yang Sombong* ini.

Daftar Pustaka

- Anafiah, S. (2017). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Alternatif Bacaan bagi Anak. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1(2). 128-133. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v1i2.839>
- Arsana, B. (2013). *Sketsa Dan Gambar*. Jakarta: Gramedia.
- Bunanta, M. (1998). *Problematika Penulisan Cerita Rakyat Untuk Anak Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Danandjaya, J. 2002, *Foklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongen, Dan Lain-lain*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hatmansyah, S. A. (2017). Strategi dan Metode Dakwah Walisongo. *Al-Hiwar: Jurnal Ilmu Dan Teknik Dakwah*, 3(1), 10-17
- Juanda, N. I., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 11.
- Kemendikbud. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V*. Jakarta: Kemendikbud.
- Morissan. (2010). *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu: Edisi Pertama*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Mulyadi, AJ. (2012) *Kepariwisata dan Perjalanan*, Jakarta: Raja Grafindo persada.
- Musman, A. (2021). *Sunan Bonang Wali Keramat: Karomah, Kesaktian dan Ajaran-Ajaran Hidup sang Waliullah*. Araska Publisher.
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo.
- Radian, K. I. (2022). TA: Perancangan Ebook Rambu-Rambu Lalu Lintas dengan Teknik Ilustrasi Digital guna Mengedukasi Anak Usia 7–12 Tahun (*Tugas Akhir, Universitas Dinamika*).
- Rangkuti. (2011) *Penjualan Marketing Strategi & Competitive, Positioning Menguku Segmentasi, Targetting, dan Positioning*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sunyoto, A. (2012). *Atlas Walisongo*. Tangerang: Pustaka Iman
- Tahwin, M. (2003). Pengembangan Obyek Wisata Sebagai Sebuah Industri Studi Kasus Kabupaten Rembang. *Jurnal Gemawisata*, 1(3), 236-249.
- Tinarbuko, S. (2015). *DKV Desain Komunikasi Visual – Penanda Masyarakat Global: Cetakan Pertama*. Yogyakarta: PT Buku Seru.
- Ulfah, R. (2013). Mistik Sunan Bonang. *Jurnal Theologia*, 24(2), 139-162.
- Zuhdi, M. H. (2012). Dakwah dan Dialektika Akulturasi Budaya. *Religia*, 15(1), 46-46.

