



Pictorial book Asal-usul Candi Bajangratu: Media pelestarian cerita rakyat

Retno Suci Agustin^{1*}, Aran Handoko²

¹Solusi Distribusi Group

²Departemen Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta,
Jl. Colombo No. 1, Kabupaten Sleman, 55281, Indonesia

*Corresponding author : retnoanne@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pelestarian cerita rakyat di Kabupaten Mojokerto dengan menggunakan sebuah *picture book* yang efektif, efisien, dan komunikatif. Penelitian ini dilakukan karena kurangnya kesadaran masyarakat dalam menjaga dan melestarikan kebudayaan. Penelitian *Research & Development* (R&D) ini mengacu pada model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch pada tahun 2009. Analisis SWOT digunakan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pengembangan media. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan cara kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian berupa *picture book* berjudul Dewi Arimbi berukuran 23x23 cm dengan bahan kertas *ivory* 310 gram pada sampul dengan *finishing doff* dan *art paper* 150 gram pada isi buku. *Picture book* Dewi Arimbi disusun dengan tahapan pembuatan *layout* kasar, komprehensif *layout*, dan *final artwork*. Ilustrasi dibuat secara tradisional dengan gaya semirealis dan penggunaan dimensi *chromatic* menggunakan kombinasi teknik *wet on wet* dan *wet on dry* dengan media cat air di atas kertas. Buku ini dilengkapi dengan *merchandise* berupa *tote bag* dan kalender meja yang digunakan untuk membangun *awareness* audiens terhadap *picture book* Dewi Arimbi.

Kata Kunci: *Picture Book*, Cerita Rakyat, Candi Bajangratu, Kerajaan Majapahit, Kabupaten Mojokerto

ABSTRACT

This study aims to develop media for preserving folklore in Mojokerto Regency using an effective, efficient and communicative picture book. This research was conducted due to a lack of public awareness of maintaining and preserving culture. This Research & Development (R&D) method refers to the ADDIE research model developed by Robert Maribe Branch in 2009. SWOT analysis determines the supporting and inhibiting factors of media development. Data collection using observation, interview, questionnaire, and documentation techniques. Data analysis techniques use descriptive quantitative and qualitative means. The results of the study were in the form of a picture book entitled Dewi Arimbi on 23 x 23 cm with ivory paper material of 310 grams on the cover with doff finishing and 150 grams of art paper on the contents of the book. Dewi Arimbi's picture book is prepared with stages of making rough layouts, comprehensive layouts, and final artwork. The illustrations are traditionally made in a semi-realist style and use chromatic dimensions colours, combining wet on wet and wet on dry techniques with watercolour media on paper. This book is equipped with merchandise in the form of tote bags and desk calendars that are used to build audience awareness of Dewi Arimbi's picture book.

Keywords: *Picture book, Folklore, Bajangratu Temple, Majapahit Kingdom, Mojokerto Regency*

Riwayat artikel

Dikirim:
Juli 2023

Diterima:
Oktober 2023

Dipublikasikan:
Desember 2023

Sitasi:

Agustin, R. S., and Handoko, A. (2023). *Pictorial book Asal-usul Candi Bajangratu: Media pelestarian cerita rakyat. Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain dan Pembelajarannya* 2(2): 172-185.

PENDAHULUAN

Kurangnya peluang seni dan budaya untuk berkembang di tengah masyarakat pada saat ini memerlukan perhatian dalam upaya peningkatan kesadaran akan pentingnya seni dan budaya untuk menjaga serta melestarikan kebudayaan bangsa yang ada. Keberadaan budaya sebagai latar belakang terciptanya bangsa menjadi hal utama pada sebuah bangsa untuk mempertahankan dan selalu mengingat jati dirinya. Salah satu kebudayaan tersebut adalah cerita rakyat atau folklor. Cerita rakyat adalah bagian dari kebudayaan yang harus dijaga dan dilestarikan. Banyak cerita tentang leluhur dan sejarah-sejarah bangsa yang tersimpan dalam sebuah cerita rakyat (Kolang, et al., 2016).

Kabupaten Mojokerto memiliki beberapa cerita rakyat daerah. Salah satu cerita rakyat daerah tersebut adalah dongeng berjudul Dewi Arimbi. Dongeng ini merupakan salah satu folklor daerah yang dikaitkan dengan berdirinya Candi Bajangratu yang merupakan peninggalan dari Kerajaan Majapahit (Santosa, 2004).

Candi Bajangratu sebagai salah satu peninggalan kerajaan Majapahit memiliki daya tarik sendiri untuk para pengunjung baik wisatawan lokal dari dalam maupun luar Kabupaten Mojokerto. Akan tetapi, minat pengunjung untuk mendatangi situs peninggalan tersebut hanya untuk berwisata dan berekreasi tetapi kurang tertarik dengan sejarah atau cerita yang ada di baliknya sehingga cerita sejarah maupun cerita rakyat tentang situs peninggalan Kerajaan Majapahit kurang dikenal.

Pictorial book atau buku cerita bergambar merupakan kombinasi buku yang terdiri dari teks verbal dan gambar-gambar visual yang biasa digunakan dalam buku-buku anak. Perry Nodleman berpendapat bahwa buku bergambar atau *pictorial book* merupakan kombinasi dari teks verbal dan visualisasi gambar. Dalam tulisannya ia juga mengemukakan bahwa gambar mampu mengomunikasikan maksud sebuah teks secara alami atau natural dan jelas. Gambar tersebut akan mampu membuat pembacanya memahami konteks bacaan yang sedang dibacanya (Hunt & Ray, 1996).

Penggunaan ilustrasi pada buku bergambar adalah daya tarik utama agar cerita rakyat dapat kembali populer di kalangan masyarakat terutama di daerah Kabupaten Mojokerto sendiri. Buku bergambar dengan ilustrasi di dalamnya memancing anak untuk mencintai kegiatan membaca selama mungkin atau bisa disebut *longlife love of reading* (Hladikova, 2014). Penelitian pengembangan ini ditujukan untuk mengembangkan cerita rakyat daerah dari Kabupaten Mojokerto karena kurangnya ketertarikan dan eksistensi cerita rakyat tersebut. Usia 7–15 tahun dipilih menjadi target *audience* dalam penelitian ini karena secara umum pada kategori usia tersebut, individu memiliki karakteristik mengikuti dan aktif dalam perkembangan zaman sehingga terbawa arus akulturasi budaya dan cenderung kurang mengenal kebudayaannya sendiri.

Berdasarkan penjabaran di atas, sebuah cerita rakyat berjudul Dewi Arimbi akan dikembangkan dalam bentuk sebuah buku cerita bergambar untuk merespons permasalahan terkait pelestarian cerita rakyat daerah. Pengembangan *picture book* Asal-usul Candi Bajangratu ini diharapkan sebagai upaya meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kebudayaan di sekitarnya dengan media efektif, efisien, dan komunikatif.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2012). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pelestarian cerita rakyat daerah berupa *picture book* atau disebut juga sebagai buku bergambar.

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. (1) Pada tahap analisis (*Analyze*), peneliti menganalisis masalah dan menemukan potensi dari masalah yang ada. Tahapan ini diperoleh melalui observasi dan pengumpulan data sekunder berupa pengunjung Candi

Bajangratu tiga tahun terakhir. Pada tahap perancangan (*Design*), produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *picture book* dari sebuah cerita rakyat berjudul Dewi Arimbi yang berasal dari Kabupaten Mojokerto.

Pada penelitian ini dibuat sebuah rancangan pengembangan media yang efektif dan efisien untuk melestarikan cerita rakyat daerah agar tetap terjaga dan lestari dengan langkah-langkah sebagai berikut. *Petama*, pada tahap awal dilakukan observasi terhadap kurangnya media pelestarian cerita rakyat dari Kabupaten Mojokerto. *Kedua*, menyusun indikator-indikator kelayakan sebuah media visual dengan memperhatikan prinsip-prinsip dasar seni rupa dan desain. *Ketiga*, merancang tahapan-tahapan pengembangan produk sesuai metode yang telah ditentukan. *Keempat*, melakukan validasi untuk mendapatkan evaluasi terhadap kelayakan *picture book* yang dikembangkan.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan (*Development*), peneliti mengembangkan produk dengan tahapan-tahapan sebagai berikut. *Pertama*, pembuatan karakter tokoh-tokoh pada cerita rakyat Dewi Arimbi. *Kedua*, pembuatan *layout* kasar berupa sketsa ilustrasi *picture book* Dewi Arimbi, pembuatan komprehensif *layout*, dan penyusunan *final artwork*. *Ketiga*, validasi kelayakan *picture book* dibuat dan diuji coba kelayakan *picture book* Dewi Arimbi kepada masyarakat. Pada tahap implementasi (*Implementation*), pelaksanaan uji coba melibatkan target *audiens* yang telah ditentukan di awal yakni pada rentang usi 7–15 tahun. Uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pelestarian cerita rakyat di masyarakat. Pada tahap evaluasi (*Evaluation*), evaluasi dilakukan pada setiap tahapan penelitian untuk melakukan revisi produk pada setiap tahapan pengembangan agar lebih efektif dan efisien dalam prosesnya.

Pada penelitian ini juga digunakan analisis SWOT untuk menerapkan strategi pengembangan dan perancangan *picture book* Dewi Arimbi sehingga dapat diketahui faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan *picture book* Dewi Arimbi.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat penelitian di Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto tepatnya di Candi Bajangratu, Pusat Informasi Majapahit (PIM) atau lebih dikenal dengan sebutan Museum Majapahit dan Pendopo Agung Trowulan yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2022.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah sistematis untuk memperoleh data yang akurat dari responden. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, teknik observasi digunakan untuk mendapat data untuk awalan penelitian. Pengumpulan data dengan teknik observasi dilakukan di Pusat Informasi Majapahit (PIM) atau lebih dikenal dengan Museum Majapahit, Candi Bajangratu, dan Pendopo Agung Trowulan untuk mendapatkan gambaran keadaan pada zaman Kerajaan Majapahit. *Kedua*, Teknik wawancara digunakan untuk memperkuat data yang didapat dari hasil observasi. Wawancara dilakukan dengan narasumber dari PIM. *Ketiga*, teknik kuesioner digunakan untuk mendapatkan data dari responden dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada validator pada tahap validasi produk dan responden pada tahap uji coba. *Keempat*, teknik dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang diperlukan. Data ini dapat berupa tulisan, gambar, maupun karya historis seseorang. Dokumentasi diperlukan sebagai bukti kredibilitas penelitian.

Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan setelah data diperoleh melalui instrumen penelitian yang dikumpulkan dari jawaban responden. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui penilaian serta pendapat responden terkait *picture book* yang dibuat. Data kualitatif deskriptif yang diperoleh dari hasil dari observasi dan wawancara akan diolah dan dijadikan informasi dasar dalam pengembangan *picture book* Dewi Arimbi. Data kuantitatif diperoleh dari pengisian angket yang diberikan kepada validator saat validasi produk dan responden umum pada tahap uji kelayakan produk. Data ini kemudian dianalisis dengan menghitung skor rata-rata yang didapat dari skala *likert*. Penghitungan rata-rata skor pada setiap indikator akan dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = persentase validitas

f = jumlah skor yang diperoleh dari aspek yang divalidasi

N = skor maksimal

Untuk memperoleh data kuantitatif dari kuesioner yang diberikan, pada validator dan responden digunakan skala likert untuk menilai setiap indikator yang diujikan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan empat alternatif jawaban skor dengan jangkauan sebagai berikut.

Tabel 1. Pemberian Skor Skala Likert

No	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	4
2	Setuju (S)	3
3	Tidak Setuju (TS)	2
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Penggunaan skor dimaksudkan agar penelitian mendapatkan data kuantitatif dan menghindari jawaban aman “Kurang Setuju” agar didapat data yang empiris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pelestarian cerita rakyat dari Kabupaten Mojokerto berupa *picture book* dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model penelitian ADDIE. Pembahasan dalam penelitian ini diimplementasikan pada media pelestarian cerita rakyat yang efektif, efisien, dan komunikatif untuk mengenalkan dan melestarikan kembali cerita rakyat dari Kabupaten Mojokerto. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah *picture book* dalam bentuk cetak dan digital juga disertai dengan *merchandise* sebagai media pendukung.

Analisis Potensi dan Masalah (*Analyze*)

Langkah pertama yang dilakukan adalah analisis tentang kurangnya media pelestarian cerita rakyat di Kabupten Mojokerto, Jawa Timur. Analisis SWOT digunakan untuk mengetahui faktor-faktor penghambat dan pendukung dalam pengembangan *picture book* Dewi Arimbi. Berikut hasil analisis SWOT pada penelitian pengembangan ini, yaitu (a) *Strength* (kekuatan): media *picture book* adalah media yang *simple* dan mudah untuk diakses serta digunakan; (b) *Weakness* (kelemahan): adanya media sejenis yang mengusung tema sama; (c) *Opportunity* (kesempatan): belum banyak media pelestarian cerita rakyat dari Kabupaten Mojokerto; dan (d) *Thread* (tantangan): media sejenis dan perkembangan teknologi.

Perancangan (*Design*)

Perancangan media pelestarian cerita rakyat dari Kabupaten Mojokerto dilakukan berdasarkan hasil pengambilan data yang diperlukan untuk proses pembuatan ilustrasi *picture book*. Tahap-tahap perancangan desain buku cerita tersebut dijabarkan sebagai berikut. (1) Pemilihan cerita dan pembuatan narasi, cerita rakyat Dewi Arimbi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dongeng yang dikaitkan dengan berdirinya Candi Bajangratu di Kabupaten Mojokerto namun secara faktual cerita rakyat ini tidak ada kaitannya sama sekali dengan candi Bajangratu. (2) Konsep visual, digunakan untuk mempermudah pengerjaan *pictorial book* sehingga lebih efektif dan efisien. Selain itu, penentuan konsep visual akan membuat produk lebih matang. Pengembangan *pictorial book* Dewi Arimbi ini menggunakan teknik pembuatan ilustrasi dengan menggunakan media cat air. Kombinasi teknik *wet on wet* dan teknik *wet on dry* digunakan dalam proses pembuatan karya untuk menciptakan ilustrasi yang akan disajikan dalam *pictorial book* Dewi Arimbi, sedangkan gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi semirealis.

Pemilihan penggunaan media cat air bertujuan untuk memberikan kesan klasik sesuai dengan tema cerita yang dipilih. Pada tahap perancangan ini ditentukan juga kombinasi warna dari ilustrasi yang akan dibuat untuk *Picture book* Dewi Arimbi yakni warna-warna natural. Penyusunan *layout picture book* Dewi Arimbi diterapkan penggunaan *modular grids* untuk menyusun objek-objek pada *picture book* karena lebih fleksibel untuk pengaturannya, juga kebebasan dalam membentuk zona spasial sehingga pengelolaan informasi yang disajikan dapat disampaikan secara maksimal.

Pada pengembangan media *picture book* ini digunakan gambar sebagai informasi utama pada media. Jenis *font* yang digunakan dalam *picture book* Dewi Arimbi adalah *font sans serif* dan jenis *font* dekoratif. Narasi yang disajikan bersama dengan visualisasi ilustrasi digunakan jenis *font sans serif*. Penggunaan *sans serif* dipilih karena memiliki karakter yang sederhana dan praktis sehingga teks pada *picture book* akan lebih terbaca dan terlihat jelas. Pada sampul buku, *font* dekoratif digunakan pada penulisan judul cerita dengan personalisasi pada setiap karakter huruf sehingga diperoleh kesan kontemporer dan klasik yang akan mendukung visualisasi cerita yang bernuansa klasik.

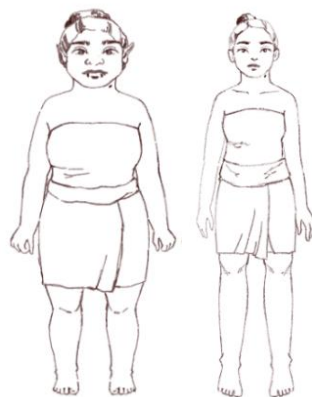
Pengembangan (Development)

Tahap ini mulai dirancang karakter tokoh-tokoh pada cerita rakyat Dewi Arimbi. Dalam cerita Dewi Arimbi ini terdapat seorang tokoh utama dan tiga tokoh pendukung sepanjang cerita. Selain itu ditambahkan pula perubahan tokoh utama, Dewi Arimbi sesosok raksasa yang kemudian menjadi seorang manusia dan akhirnya menjadi permaisuri dalam cerita tersebut. Visualisasi tiap tokoh pada cerita ini didapatkan dari deskripsi dalam buku *Cerita Rakyat Dari Kabupaten Mojokerto* (Santoso, 2004) yang dipadukan dengan hasil data yang didapatkan sebelumnya. Berikut ini adalah tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Dewi Arimbi.

Tabel 2. Tokoh dalam cerita rakyat Dewi Arimbi

Nama Tokoh	Karakter	Visualisasi Figur
Dewi Arimbi	Ceria namun berubah menjadi pemurung, penuh tekad, dan ambisius	Berbangsa raksasa, berwajah menyeramkan, bermata lebar, dan bertaring keluar dari mulut
Prabu Brawijaya	Berwibawa dan baik hati	Gagah dan tampan
Ki Raseksa	Penyayang, bijak, dan sakti	Berbangsa raksasa, berwajah menyeramkan, bermata lebar, dan bertaring keluar dari mulut
Ni Raseksa	Penyayang	Berbangsa raksasa, berwajah menyeramkan, bermata lebar, dan bertaring keluar dari mulut

Layout kasar dari visualisasi tokoh-tokoh dalam cerita tersebut adalah sebagai berikut. (1) Dewi Arimbi dalam cerita ini Dewi Arimbi dikisahkan merupakan seorang dari bangsa raksasa dengan ciri-ciri yang menyeramkan. Dewi Arimbi bermata lebar, bergigi besar, dan bertaring yang keluar dari mulutnya.



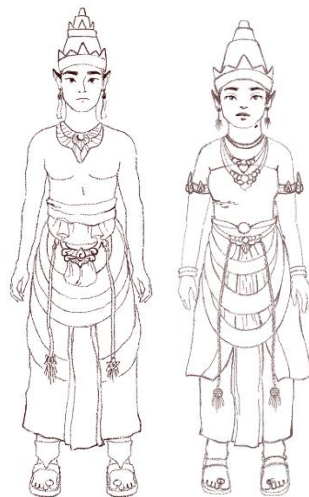
Gambar 1. Sketsa karakter Dewi Arimbi Raksasa (kiri) dan Manusia (kanan)

(2) Ki Raseksa dan Ni Raseksa merupakan orang tua dari Dewi Arimbi. Ki Raseksa dan Ni Raseksa merupakan bangsa raksasa yang digambarkan memiliki wujud yang mengerikan dengan taring yang mencuat keluar dari mulut. Mereka berdua sangat menyayangi Dewi Arimbi dan mampu melakukan apa saja untuk putrinya.



Gambar 2. Karakter Ki Raseksa (kiri) dan Karakter Ni Raseksa (kanan)

(3) Prabu Brawijaya dalam cerita ini digambarkan sebagai seorang raja Kerajaan Majapahit yang tampan dan gagah.



Gambar 3. Sketsa karakter Prabu Brawijaya (kiri) dan Dewi Arimbi (kanan)



Gambar 4. Komprehensif *layout* karakter *picture book* Dewi Arimbi

b) Pembuatan Layout (*Layout* kasar, komprehensif *layout*, *final artwork*)

Pembuatan *layout* kasar digunakan untuk mempermudah proses pembuatan sketsa ilustrasi *picture book* Dewi Arimbi. *Layout* ini juga termasuk sebagai sketsa cerita secara keseluruhan yang telah diurutkan sesuai narasi cerita yang dibuat dan dijadikan sebagai pedoman pembuatan sketsa agar prosesnya lebih efektif dan efisien.

Setelah pembuatan *layout* kasar, tahap selanjutnya yakni pembuatan komprehensif *layout* berisi garis besar visualisasi narasi yang telah dipilih dan disederhanakan dari cerita. Pada tahap ini ilustrasi dibuat lebih detail dari *layout* kasar. Komprehensif *layout* dibuat secara digital menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop 2020*. Setelah melalui tahapan tersebut maka dibuat digital *final artwork* secara digital menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop 2020*. Pada tahap ini disusun tampilan *picture book* Dewi Arimbi menjadi *file* siap cetak.

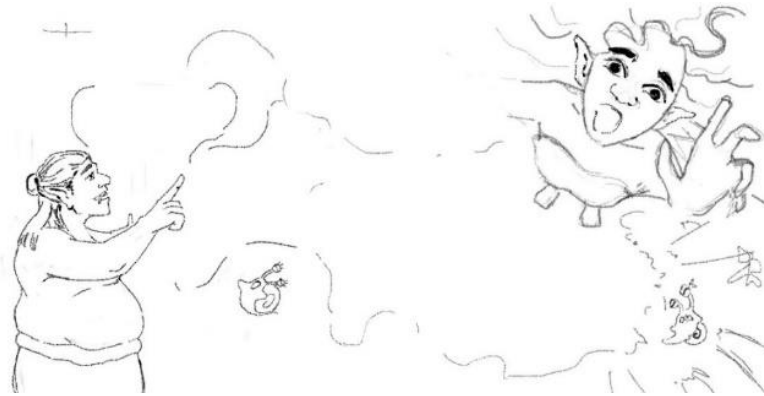


Gambar 5. *Layout* kasar *picture book* Dewi Arimbi

(c) Pembuatan Ilustrasi

Tahapan awal dalam pembuatan ilustrasi adalah pembuatan sketsa dan pewarnaan sketsa yang telah dibuat. Sketsa dibuat secara digital menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop 2020* dengan tujuan untuk di cetak dan di *tracing* pada media kertas cat air. Setelah pembuatan *layout* kasar telah selesai, ilustrasi dibuat berdasarkan *layout* kasar yang ada.

(1) Proses pembuatan sketsa, sketsa dibuat menggunakan *brush* digital, pembuatan sketsa ilustrasi ini didasarkan pada *layout* kasar yang telah dibuat dengan menyesuaikan narasi yang telah dibuat. Sebelas sketsa yang telah dibuat sebagai isi dari *picture book* Dewi Arimbi divisualisasikan dari setiap narasi.



Gambar 6. Sketsa Ilustrasi *picture book* Dewi Arimbi

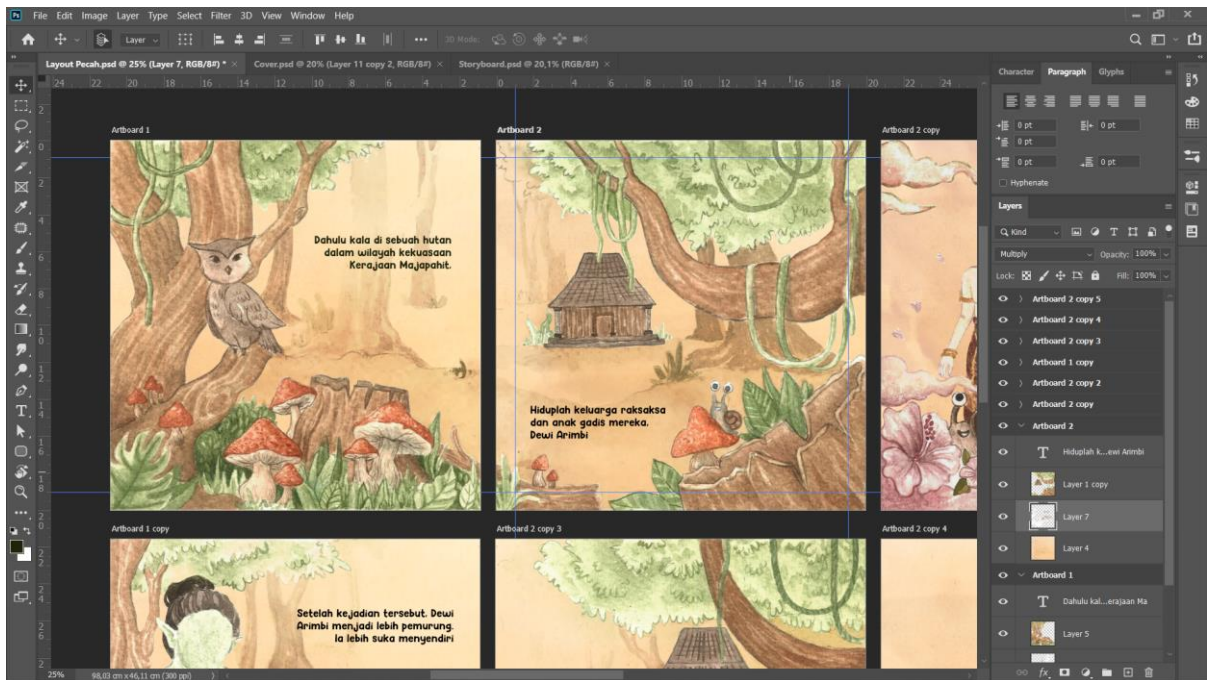
(2) Pewarnaan sketsa, pada tahap pewarnaan, sketsa yang sudah dibuat di kertas *watercolor* selanjutnya diwarnai menggunakan media cat air dengan teknik kombinasi *wet on dry* dan *wet on wet*. Pada tahap ini warna-warna yang digunakan dalam pewarnaan sketsa adalah warna dari *color pallet* yang sudah ditentukan, yakni warna warna bumi atau lebih sering disebut dengan *earthy tone*.



Gambar 7. Proses pewarnaan sketsa menggunakan media cat air di atas kertas

(d) Penyusunan *layout picture book* Dewi Arimbi

Langkah ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop 2020. Langkah pertama yang dilakukan adalah *men-scan* hasil ilustrasi yang sudah diwarnai menggunakan media cat air lalu merapikan ilustrasi tersebut. Setelah itu, disusun narasi yang sudah disederhanakan dari sinopsis cerita Dewi Arimbi.



Gambar 8. Proses *layouting picture book* Dewi Arimbi

(e) Pencetakan *picture book* Dewi Arimbi

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengubah format desain menjadi PDF. Proses ini dilakukan untuk mempermudah proses pencetakan sehingga gambar tidak berubah atau bergeser saat dicetak di kertas. Pada tahap ini dipilih kerta *ivory* 310 gram sebagai sampul dengan *finishing doff* karena memiliki karakter yang tebal dan kuat sehingga cocok untuk dijadikan sampul buku. Pada isi *picture book* Dewi Arimbi digunakan kertas art paper 150 gram karena memiliki hasil tampilan yang menarik dan tidak mudah kusut. *Picture book* Dewi Arimbi dicetak dengan ukuran 23 x 23 cm yang dimaksudkan untuk kenyamanan pembaca dalam penggunaan dan penyimpanan, serta penggunaan format 1:1 untuk kenyamanan pembaca dalam melihat gambar dan teks yang ada pada buku. Pemilihan ukuran tersebut juga digunakan dengan mempertimbangkan faktor ergonomis produk pada media cetak sehingga tidak terlalu kecil atau terlalu besar dengan biaya produksi yang terjangkau.



Gambar 9. *Picture Book* Dewi Arimbi yang telah dicetak

(f) Pembuatan *merchandise*

Langkah ini ditujukan untuk membantu promosi *picture book*. Dengan dibuatnya *merchandise* akan membantu *picture book* Dewi Arimbi untuk lebih dikenal, sehingga tujuan utama pengembangan *picture book* Dewi Arimbi sebagai media pelestarian cerita rakyat di Kabupaten Mojokerto dapat tercapai dengan maksimal. Pada penelitian ini digunakan dua *merchandise* untuk mendukung promosi *picture book* Dewi Arimbi yakni sebuah *totebag* dan kalender meja.

(1) *Totebag* atau tas kantung serbaguna dipilih menjadi salah satu *merchandise* untuk *picture book* Dewi Arimbi karena berbentuk sederhana dan berfungsi untuk membawa apa saja sehingga cocok untuk dijadikan sebagai media promosi. Penggunaan *totebag* di kalangan anak muda karena bentuk yang sederhana juga menjadi faktor utama untuk menjadi media promosi *picture book* Dewi Arimbi. Desain *totebag* dipilih dari sampul *picture book* Dewi Arimbi yang menggambarkan keseluruhan cerita rakyat. Dimensi *totebag* yang digunakan adalah 40 X 36 x 5 cm dengan bahan *canvas* agar lebih kuat serta fleksibel digunakan untuk membawa berbagai macam barang.



Gambar 10. Totebag Dewi Arimbi

(2) Kalender meja atau kalender duduk merupakan salah satu bentuk kalender yang *simple* dan *modern*. Penggunaan kalender yang terpasang di atas meja atau laci dan *buffet* dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk mempromosikan *picture book* Dewi Arimbi. Kalender dibuat menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator 2020. Desain kalender diambil dari *final artwork* pada *picture book* Dewi Arimbi. Kalender berukuran 21 X 14,8 cm dengan format *portrait*. Bahan yang dipilih adalah *art paper* 120 gr dengan jenis dudukan *hard cover* agar lebih kuat dan tahan lama.



Gambar 11. Kalender meja Dewi Arimbi

(g) Validasi Produk

Pada tahap ini dilakukan validasi produk untuk menjamin kelayakan *picture book* yang dibuat untuk diujicobakan pada target *audience* pada tahap selanjutnya dan uji coba produk pada target *audience*. Validasi dilakukan oleh ahli media dan juga ahli bahasa. Penilaian media dilakukan oleh tiga ahli. Validator pertama adalah Bapak Fajar Sungging yang memiliki karier profesional sebagai seorang ilustrator dan komikus sekaligus seorang dosen di Akademi Seni Rupa dan Desain MSD Yogyakarta. Validator kedua adalah Bapak Roni Siswo Setiaji, S.Pd., M.Pd. yang merupakan seorang dosen di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta. Validator ketiga adalah Bapak Angga Sukma Permana S.Sn., M.Sn. yang merupakan seorang seniman lukis dan grafis serta dosen di Program Studi Pendidikan Seni Kriya, Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi dilakukan dengan memberikan *picture book* Dewi Arimbi yang sudah dicetak dan juga lembar penilaian media. Penghitungan rata-rata skor pada setiap indikator dihitung dengan rumus dibawah ini untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan:

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100 \% \\ &= \frac{64}{80} \times 100 \% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh hasil persentase 80% pada penilaian media yang telah dikembangkan. Dengan skor tersebut maka didapat kesimpulan bahwa media *picture book* Dewi Arimbi dikatakan layak berdasarkan kriteria persentase produk.

Penilaian ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Muhammad Rasyid Ridlo, S.S., M.Pd. yang merupakan seorang dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi dilakukan dengan memberikan *picture book* Dewi Arimbi yang sudah dicetak dan juga lembar penilaian Bahasa.

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100 \% \\ &= \frac{38}{40} \times 100 \% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa diperoleh hasil persentase 95% pada penilaian bahasa dalam *picture book* Dewi Arimbi yang telah dikembangkan. Dengan skor tersebut maka didapat kesimpulan bahwa media *picture book* Dewi Arimbi dikatakan sangat layak untuk diujicobakan berdasarkan kriteria persentase produk.

Implementasi (Implementation)

Uji coba *picture book* Dewi Arimbi dilakukan pada tanggal 14–16 Maret 2023. Uji coba melibatkan 10 orang responden pada rentang usia 7–15 tahun dengan pendampingan orang dewasa untuk usia di bawah 10 tahun. Responden diberikan hasil cetakan *picture book* Dewi Arimbi untuk mengisi kuesioner berisi indikator penilaian. Kuesioner disajikan dalam Google Form untuk mempermudah responden dalam memberikan penilaian sehingga nantinya menjadi lebih efisien karena tidak perlu mencetak dan mengisi lembar penilaian secara manual pada kertas. Berdasarkan data hasil uji coba, penghitungan rata-rata skor pada setiap indikator dihitung dengan rumus di bawah ini untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan pada tahap uji coba:

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100 \% \\ &= \frac{36,3}{40} \times 100 \% \\ &= 90,75\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan skor di atas, diperoleh hasil persentase 90,75% pada penilaian uji coba kelayakan *picture book* Dewi Arimbi yang telah dikembangkan. Dengan skor tersebut maka didapat

kesimpulan bahwa media *picture book* Dewi Arimbi dikatakan sangat layak berdasarkan kriteria persentase produk.

Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan penelitian untuk melakukan revisi produk pada setiap tahapan pengembangan agar lebih efektif dan efisien dalam prosesnya.

Revisi Produk dilakukan untuk memperbaiki *picture book* Dewi Arimbi berdasarkan masukan dan saran dari ahli media dan juga ahli bahasa berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan selama memvalidasi *picture book* Dewi Arimbi. Berikut beberapa saran dan masukan yang disampaikan oleh ahli media dan ahli bahasa untuk merevisi *picture book* Dewi Arimbi. Validator memberikan masukan dan saran terkait dengan objek-objek yang diilustrasikan pada *picture book* Dewi Arimbi.



Gambar 12. Halaman 7 dan 8 *picture book* Dewi Arimbi sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 13. Penambahan ilustrasi pada halaman 19 dan 20

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, penelitian dengan judul “Pengembangan *Pictorial Book* Asal-usul Candi Bajangratu Sebagai Pelestarian Cerita Rakyat Daerah” ini dapat disimpulkan bahwa *picture book* Dewi Arimbi yang ditujukan untuk mengenalkan kembali cerita rakyat dari Kabupaten Mojokerto dinyatakan layak dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian *ADDIE*, *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), dan *evaluate* (evaluasi). Analisis SWOT juga digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui faktor-faktor penghambat dan pendukung dalam pengembangan *picture book* Dewi Arimbi.

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan sebuah *picture book* dengan ukuran 23x23 cm, pada kertas *ivory* 310 gr dengan *finishing doff* untuk bagian sampul dan *art paper* 150 gr pada bagian isi. *Picture book* Dewi Arimbi disusun dengan tahapan pembuatan *layout* kasar, komprehensif *layout*, dan *final artwork*. Ilustrasi dibuat secara tradisional dengan gaya semi-realis dan penggunaan dimensi *chromatic* menggunakan kombinasi teknik *wet on wet* dan *wet on dry* dengan media cat air di atas kertas. Buku ini dilengkapi dengan *merchandise* berupa *totebag* dan kalender meja yang digunakan untuk membangun *awareness audiens* terhadap *picture book* Dewi Arimbi.

Pengembangan media *picture book* Dewi Arimbi ini telah melewati tahap validasi dan telah memenuhi kriteria kelayakan sebuah media. Validasi dilakukan oleh para ahli di bidang media dan bahasa dengan total skor 80% dari validator media dan 95% dari validator bahasa yang dinyatakan layak untuk diujicobakan. Uji coba penilaian kelayakan *picture book* Dewi Arimbi melibatkan 10 (sepuluh) orang responden dengan rentang usia 7–15 tahun. Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelayakan yang dilakukan oleh responden diperoleh skor 90,75% yang berarti bahwa *picture book* Dewi Arimbi dinyatakan layak sebagai media yang efektif dan efisien untuk melestarikan cerita rakyat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basics design 08: Design thinking*. Ava Publishing.
- An, L., Wang, Y., & Sun, Y. (2017). Reading words or pictures: Eye movement patterns in adults and children differ by age group and receptive language ability. *Frontiers in Psychology*, 8(MAY), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00791>

- Arntson, A. E. (5.). (2006). *Graphic design basics*.
- Badan pusat statistik kab Mojokerto. (2013). Kabupaten mojokerto. 1–8.
- Chaer, A. (2012). *Folklor Betawi: Kebudayaan & kehidupan orang Betawi*. Masup Jakarta.
- Danandjaja, J. (1994). *Folklore Indonesia*.
- Santosa, E. (2004). *Cerita rakyat dari Mojokerto, Jawa Timur*. Grasindo.
- Freeman, Michael. (2). (1988). *Collin Photography Workshop The Image*, Collins.
- Hunt, P., & Ray, S. G. B. (2.). (1996). *International companion encyclopedia of children's literature* (P. Hunt (ed.); 2nd Editio). Routledge.
- Ismoyo & Pamadhi, H. (2021). Life Values in Gapura Bajangratu. In 4th International Conference on Arts and Arts Education (ICAAE 2020). Atlantis Press.
- Kebudayaan.kemdikbud.go.id, 24 Juni 2014, Gapura Bajangratu, diakses Mei 2022. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbajim/candi-bajang-ratu/>
- Landa, R. (4.). (2018). *Graphic design solutions*. Cengage Learning.
- Lidwell, W., Butler, J., & Holden, K. (2003). *Universal principles of design*. Gloucester: Rockport publishers.
- Paige, W. (2004). *Picture and word together: Using illustration analysis and reader generated drawings to improve reading comprehension*.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2012). *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Alfabeta.
- Sundari, F., Sinaga, E., Ritonga, N., & Ekomila, S. (2017). Penerapan program FOS (Folktale Speaking) sebagai pembentuk karakter anak usia dini. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*, 9(1), 106-115.
- Susanto, M. (2002). *Diksi rupa: Kumpulan istilah seni rupa*. Kanisius.
- Taufik, M., & Wandini, A. I. (2012). Pengembangan website obyek wisata dan budaya di Kabupaten Mojokerto. *Geoid*, 8(1), 14. <https://doi.org/10.12962/j24423998.v8i1.698>