

**BUKU CERITA BERGAMBAR LEGENDA TERCIPTANYA
LEMBAH HARAU**

KARYA AKHIR

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana
Desain Komunikasi Visual Strata Satu*



Oleh :

Qatrun Nada

NIM : 19027078

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN KARYA AKHIR

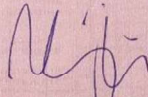
**BUKU CERITA BERGAMBAR LEGENDA TERCIPTANYA
LEMBAH HARAU**

Nama : Qatrun Nada
NIM : 19027078
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 26 Juni 2023

Disetujui dan Disahkan oleh:

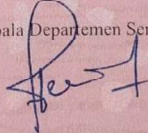
Dosen Pembimbing



Drs. Ariusmedi, M.Sn.
NIP. 19620602.198903.1.003

Mengetahui

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Febriveni, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

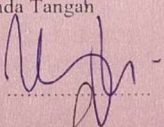
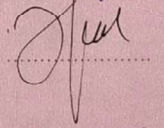

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji
Karya Akhir
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

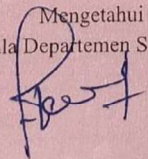
Judul : Buku Cerita Bergambar Legenda Terciptanya Lembah Harau
Nama : Qatrun Nada
NIM/BP : 19027078
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 12 Juli 2023

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	<u>Drs. Ariusmedi, M.Sn.</u> NIP. 19620602.198903.1.003	1. 
2. Penguji Satu	<u>Hendra Afriwan, M.Sn.</u> NIP. 19770401.200812.1.002	2. 
3. Penguji Dua	<u>Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Sn.</u> NIP. 19920601.201903.1.012	3. 

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa


Eliya Febriyeni, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, karya akhir dengan judul **"Buku Cerita Bergambar Legenda Terciptanya Lembah Harau"** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang ataupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama penggarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 21 Juli 2023
Saya yang menyatakan,



Qatrun Nada
NIM. 19027078

Buku cerita bergambar Legenda Terciptanya Lembah Harau

Qatrun Nada¹, Ariusmedi²
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni
Email : nadaqatrun1411@gmail.com

ABSTRAK

Buku cerita bergambar Legenda Terciptanya Lembah Harau adalah sebuah buku yang dirancang dengan membawakan cerita rakyat dari Harau. Buku cergam ini dibuat untuk melestarikan cerita rakyat lokal serta menjadi media pengenalan cerita rakyat kepada generasi muda. Saat ini minat generasi muda terhadap budaya semakin berkurang, sehingga banyak orang yang belum mengetahui cerita tentang Legenda ini. Dengan perancangan ini diharapkan Legenda Terciptanya Lembah Harau akan semakin dikenal oleh masyarakat luas sehingga menjadi identitas daerah dan kelestariannya terus terjaga. Ilustrasi dalam perancangan ini menggunakan gaya ilustrasi semi realis dan *full color* agar lebih mudah diterima dan diminati oleh generasi muda. Metode yang digunakan dalam perancangan buku bergambar ini adalah metode glass box berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi tentang cerita rakyat Legenda Terciptanya Lembah Harau. Dalam proses pemecahan masalah, digunakan analisis 5W+1H. Perancangan ini menghasilkan sebuah media utama berupa buku cerita bergambar dengan judul “Legenda Terciptanya Lembah Harau”. Pilihan media pendukung yang dipakai yaitu pembatas buku, *e-book*, *x-banner*, kipas tangan, *mini notebook*, poster dan *tote bag*.

Kata kunci: Legenda Lembah Harau, Cerita Bergambar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini. Tidak lupa shalawat beserta salam kita haturkan untuk junjungan umat Islam Nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan terbaik dalam menjalani kehidupan di dunia ini.

Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual Strata satu (S1) di Prodi Desain Komunikasi Visual Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan karya akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Eliya Pebriyeni S. Pd, M. Sn selaku Kepala Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dini Faisal, S. Ds, M. Ds selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual
3. Bapak Maltha Kharisma S. Pd., M. Pd selaku Sekretaris Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
4. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn., selaku dosen pembimbing karya akhir yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam membimbing, memberikan motivasi, arahan, masukan serta saran untuk karya akhir penulis.

5. Bapak Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji 1 yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis.
6. Bapak Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Sn. selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam perancangan karya akhir ini. Maka dari itu, penulis mengharapkan adanya kritikan dan saran untuk menyempurnakan segala kekurangan dari karya akhir ini. Penulis juga berharap semoga karya akhir ini dapat memberikan manfaat kepada penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin.

Padang, 24 Juni 2023

Penulis,

Qatrun Nada

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rendah hati penulis persembahkan tugas akhir ini :

1. Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan kekuatan, kesabaran, petunjuk, serta melancarkan setiap langkah dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Alizar dan Ibu Yasnawati, atas doa, dukungan, kesabaran, dan pengorbanan yang tiada henti dalam mendidik dan membimbing penulis sepanjang hidup.
3. Pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Lima Puluh Kota, serta masyarakat Lembah Harau.
4. Sahabat-sahabat saksi perjalanan perjuangan penulis. Kepada Almh. Sisi Kurnia, Eray Yasin Caca, Friska Aulia Putri, Aisyah Rahmatul Husna, Nur Aini, Queen Azzahra, Melisa Andriani, Zahra Hanisah, dan *Bargad Foundation*. Terimakasih atas segala dukungan, bantuan dan kasih sayang yang telah diberikan.
5. Teman-teman seperjuangan dalam mengejar ilmu, khususnya teman-teman Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
6. Dosen pembimbing dan dosen pengampu kuliah yang telah banyak memberikan ilmu serta membimbing penulis hingga saat ini.
7. Pihak-pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam perancangan tugas akhir ini, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Orisinalitas	6
F. Tujuan Berkarya.....	6
G. Manfaat Berkarya.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Praksis	8
1. Teori Cerita Rakyat.....	8
2. Cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau	9
B. Kajian Teoritis	14
1. Teori Ilustrasi	14
2. Teori Cerita Bergambar	16
3. Teori Warna	18
4. Teori <i>Layout</i>	19
5. Teori Tipografi.....	20
C. Karya Relevan.....	21
D. Kerangka Konseptual.....	23
BAB III METODE PERANCANGAN	24
A. Metode Perancangan.....	24
B. Metode Pengumpulan Data.....	25
1. Data Primer	25

2. Data Sekunder.....	29
C. Metode Analisis Data.....	29
1. Metode Analisis 5W+1H.....	29
D. Pendekatan Kreatif.....	31
1. Tujuan Kreatif.....	32
2. Strategi Kreatif.....	32
3. Target Audiens.....	34
E. Program Media.....	35
1. Media Utama.....	35
2. Media Pendukung.....	35
F. Jadwal Kegiatan.....	38
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	39
A. Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Terciptanya Lembah Harau.....	39
1. Media Utama.....	40
2. Media Pendukung.....	41
B. Program Kreatif.....	44
1. Pendekatan Verbal.....	44
2. Pendekatan Visual.....	44
C. Eksekusi Perancangan.....	48
1. <i>Storyline</i>	48
2. Visualisasi / teks.....	56
3. <i>Emphasis</i>	57
4. <i>Layout</i> Media Utama.....	58
5. <i>Layout</i> Media Pendukung.....	78
B. Uji Kelayakan <i>Design</i>	88
BAB V PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	91
DAFTAR RUJUKAN.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Buku Cergam Pesan Putri Cantik di Karampuang (Doc: Sri Wulandari)	21
Gambar 2. Hasil survei remaja di Kabupaten Lima Puluh Kota (Doc: Qatrun Nada 2022)...	27
Gambar 3. Hasil survei remaja di Kabupaten Lima Puluh Kota (Doc: Qatrun Nada 2022)...	27
Gambar 4. Hasil survei remaja di Kabupaten Lima Puluh Kota (Doc: Qatrun Nada 2022) ...	28
Gambar 5. Hasil survei remaja di Kabupaten Lima Puluh Kota (Doc: Qatrun Nada 2022)...	28
Gambar 6. Batu Tambatan Perahu (Doc : Qatrun Nada 2022)	34
Gambar 7. Palet warna dalam perancangan buku (Doc : Qatrun Nada 2023)	45
Gambar 8. Break Dance Font (Doc : Qatrun Nada 2023).....	46
Gambar 9. Franklin Gothic Book Font (Doc : Qatrun Nada 2023)	46
Gambar 10. Comic Sans MS Font (Doc : Qatrun Nada 2023).....	47
Gambar 11. Layout kasar cover (Doc : Qatrun Nada 2023)	58
Gambar 12. Layout komprehensif cover (Doc : Qatrun Nada 2023).....	58
Gambar 13. Batu Tambatan Perahu (Doc : Qatrun Nada 2023)	59
Gambar 14. Layout kasar hal. pengantar (Doc : Qatrun Nada 2023).....	59
Gambar 15. Layout kasar hal. 1-2 (Doc : Qatrun Nada 2023)	60
Gambar 16. Layout kasar hal. 3-4 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	60
Gambar 17. Layout kasar hal. 5-6 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	60
Gambar 18. Layout kasar hal. 7-8 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	61
Gambar 19. Layout kasar hal. 9-10 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	61
Gambar 20. Layout kasar hal. 11-12 (Doc : Qatrun Nada 2023)	61
Gambar 21. Layout kasar hal. 13-14 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	62
Gambar 22. Layout kasar hal. 15-16 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	62
Gambar 23. Layout kasar hal. 17-18 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	62
Gambar 24. Layout kasar hal. 19-20 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	63
Gambar 25. Layout kasar hal. 21-22 (Doc : Qatrun Nada 2023)	63
Gambar 26. Layout kasar hal. 23-24 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	63
Gambar 27. Layout kasar hal. 25-26 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	64
Gambar 28. Layout kasar hal. 27-28 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	64
Gambar 29. Layout kasar hal. 29-30 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	64
Gambar 30. Layout kasar hal. 31-32 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	65
Gambar 31. Layout kasar hal. 33-34 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	65
Gambar 32. Layout komprehensif hal. pengantar (Doc : Qatrun Nada 2023)	65
Gambar 33. Layout komprehensif hal. 1-2 (Doc : Qatrun Nada 2023)	66
Gambar 34. Layout komprehensif hal. 3-4 (Doc : Qatrun Nada 2023)	66
Gambar 35. Layout komprehensif hal. 5-6 (Doc : Qatrun Nada 2023)	66
Gambar 36. Layout komprehensif hal. 7-8 (Doc : Qatrun Nada 2023)	67
Gambar 37. Layout komprehensif hal. 9-10 (Doc : Qatrun Nada 2023)	67
Gambar 38. Layout komprehensif hal. 11-12 (Doc : Qatrun Nada 2023)	67

Gambar 39. Layout komprehensif hal.13-14 (Doc : Qatrun Nada 2023)	68
Gambar 40. Layout komprehensif hal. 15-16 (Doc : Qatrun Nada 2023)	68
Gambar 41. Layout komprehensif hal. 17-18 (Doc : Qatrun Nada 2023)	68
Gambar 42. Layout komprehensif hal. 19-20 (Doc : Qatrun Nada 2023)	69
Gambar 43. Layout komprehensif hal. 21-22 (Doc : Qatrun Nada 2023)	69
Gambar 44. Layout komprehensif hal. 23-24 (Doc : Qatrun Nada 2023)	69
Gambar 45. Layout komprehensif hal. 25-26 (Doc : Qatrun Nada 2023)	70
Gambar 46. Layout komprehensif hal. 27-28 (Doc : Qatrun Nada 2023)	70
Gambar 47. Layout komprehensif hal. 29-30 (Doc : Qatrun Nada 2023)	70
Gambar 48. Layout komprehensif hal. 31-32 (Doc : Qatrun Nada 2023)	71
Gambar 49. Layout komprehensif hal. 33-34 (Doc : Qatrun Nada 2023)	71
Gambar 50. Layout final hal. pengantar (Doc : Qatrun Nada 2023).....	71
Gambar 51. Layout final hal. 1-2 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	72
Gambar 52. Layout final hal. 3-4 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	72
Gambar 53. Layout final hal. 5-6 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	72
Gambar 54. Layout final hal. 7-8 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	73
Gambar 55. Layout final hal. 9-10 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	73
Gambar 56. Layout final hal. 11-12 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	73
Gambar 57. Layout final hal. 13-14 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	74
Gambar 58. Layout final hal. 15-16 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	74
Gambar 59. Layout final hal. 17-18 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	74
Gambar 60. Layout final hal. 19-20 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	75
Gambar 61. Layout final hal. 21-22 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	75
Gambar 62. Layout final hal. 23-24 (Doc : Qatrun Nada)	75
Gambar 63. Layout final hal. 25-26 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	76
Gambar 64. Layout final hal. 27-28 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	76
Gambar 65. Layout final hal. 29-30 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	76
Gambar 66. Layout final hal. 31-32 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	77
Gambar 67. Layout final hal. 33-34 (Doc : Qatrun Nada 2023).....	77
Gambar 68. Layout final hal. About illustrator (Doc : Qatrun Nada 2023).....	77
Gambar 69. Layout kasar cover e-book (Doc : Qatrun Nada 2023).....	78
Gambar 70. Layout kasar bookmark (Doc : Qatrun Nada 2023).....	78
Gambar 71. Layout kasar poster (Doc : Qatrun Nada 2023).....	79
Gambar 72. Layout kasar x-banner (Doc : Qatrun Nada 2023).....	79
Gambar 73. Layout kasar kipas tangan (Doc : Qatrun Nada 2023).....	80
Gambar 74. Layout kasar notebook (Doc : Qatrun Nada 2023).....	80
Gambar 75. Layout kasar tote bag (Doc : Qatrun Nada 2023).....	81
Gambar 76. Layout komprehensif e-book (Doc : Qatrun Nada 2023).....	81
Gambar 77. Layout komprehensif bookmark (Doc : Qatrun Nada 2023).....	82
Gambar 78. Layout komprehensif poster (Doc : Qatrun Nada 2023).....	82
Gambar 79. Layout komprehensif x-banner (Doc : Qatrun Nada 2023).....	83

Gambar 80. Layout komprehensif kipas tangan (Doc : Qatrun Nada 2023).....	83
Gambar 81. Layout komprehensif E-notebook (Doc : Qatrun Nada 2023)	84
Gambar 82. Layout komprehensif tote bag (Doc : Qatrun Nada 2023).....	84
Gambar 83. Layout final e-book (Doc : Qatrun Nada 2023)	85
Gambar 84. Layout final bookmark (Doc : Qatrun Nada 2023)	85
Gambar 85. Layout final poster (Doc : Qatrun Nada 2023)	86
Gambar 86. Layout final x-banner (Doc : Qatrun Nada 2023)	86
Gambar 87. Layout final kipas tangan (Doc : Qatrun Nada 2023)	87
Gambar 88. Layout final notebook (Doc : Qatrun Nada 2023)	87
Gambar 89. Layout final tote bag (Doc : Qatrun Nada 2023)	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal kegiatan.....	38
Tabel 2. Media plan	48
Tabel 3. Storyline.....	49
Tabel 4. Uji kelayakan	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai negara kepulauan yang luas, Indonesia terkenal dengan kekayaan dan keberagaman budayanya. Keanekaragaman yang sangat besar di Indonesia, beberapa di antaranya tidak terdokumentasikan atau bahkan mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Sangat disayangkan, sebuah budaya yang seharusnya menjadi elemen kekayaan identitas nasional bangsa Indonesia hilang karena klaim budaya oleh bangsa lain. Maka oleh sebab itu, keanekaragaman budaya bukan hanya menjadi suatu kebanggaan namun juga tantangan, seperti sebuah pernyataan dalam buku *Kebudayaan dan Lingkungan* (1993) oleh Adimihardja “kebudayaan Indonesia yang beragam menjadi suatu kebanggaan sekaligus tantangan untuk mempertahankan serta mewarisi ke generasi selanjutnya”.

Salah satu warisan kebudayaan yang memperlihatkan secara tradisional tradisi dan kehidupan suatu daerah adalah sastra lisan. Perkembangan sastra lisan yang ada di masyarakat dijaga melalui cerita-cerita tentang kehidupan masyarakat tersebut dari waktu ke waktu. Menyinggung contoh sastra lisan yang paling banyak ditemui di Indonesia adalah cerita rakyat. Sebagaimana pernyataan Astika dan Yasa (2014:67) yang berpendapat “Indonesia sangat kaya akan cerita rakyat atau cerita lisan”.

Salah satu dari sekian banyaknya cerita rakyat di Sumatera Barat yang harus dilestarikan adalah Legenda Terciptanya Lembah Harau. Namun, saat ini penulis mengamati animo masyarakat Indonesia terhadap cerita rakyat sudah mulai berkurang terkhususnya pada generasi muda. Seperti pendapat Gusnawaty dkk (2019:3) “Namun jika melihat kondisi saat ini upaya pembangunan nasional mengalami tantangan yang cukup berat, utamanya jika melihat kondisi generasi muda yang tak lagi memiliki perhatian dalam menggali, memelihara dan melestarikan warisan budaya berbentuk sastra lisan, begitu pula pada warisan sastra lisan berbentuk cerita rakyat”. Saat ini bahkan banyak ditemukan masyarakat Sumatera Barat yang tidak mengetahui cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Fakta tersebut dapat disubstansikan berdasarkan hasil survei terhadap beberapa kalangan remaja usia Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Lima Puluh Kota yang menunjukkan ketidaktahuan generasi muda terhadap cerita rakyat Legenda Terciptanya Lembah Harau. Hal tersebut semakin diperparah oleh banyaknya program di berbagai media seperti novel, komik, televisi, youtube, maupun buku cerita bergambar yang berkonten cerita-cerita fiksi *modern* sehingga menenggelamkan cerita tradisional atau cerita rakyat.

Banyaknya masyarakat yang masih belum mengetahui tentang cerita legenda Terciptanya Lembah Harau ini disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama adalah karena kurangnya media yang efektif untuk menyampaikan cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau kepada masyarakat. Hal ini diketahui dalam

wawancara secara tidak langsung melalui *WhatsApp* pada tanggal 30 November 2022 yang penulis lakukan dengan salah seorang aktivis di Lembah Harau bernama Rince Rahma. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa bentuk pelestarian Legenda Terciptanya Lembah Harau saat ini hanya melalui randai saja yang dikenal dengan *Randai Puti Sari Banilai*. Dari hasil observasi yang telah penulis lakukan, diketahui bahwa buku tentang Cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau bahkan belum ada di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Lima Puluh Kota. Inilah yang kemudian menyebabkan tidak bisanya dilakukan publikasi cerita rakyat Legenda Terciptanya Lembah Harau ini oleh lembaga yang terkait kepada masyarakat Kabupaten Lima Puluh Kota dikarenakan media yang belum ada. Pada media digital seperti *blog* atau *website* ditemukan Cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau yang hanya sebatas teks tanpa ilustrasi pendukung dengan alur cerita yang masih kurang lengkap.

Cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau sudah pernah dibuatkan buku cerita bergambar sebelumnya yang berjudul *Puti Sari Banilai* (oleh Fajar Wahyu Putra, 2018). Walaupun buku cerita bergambar tentang Legenda Terciptanya Lembah Harau sudah pernah dibuat sebelumnya, namun pada karya tersebut penulis menemukan beberapa kekurangan. Penulis berpendapat bahwa buku cergam Legenda Terciptanya Lembah Harau yang sebelumnya lebih efektif ditargetkan untuk segmentasi dewasa. Alasannya adalah karena teks yang lebih mendominasi daripada ilustrasi, sehingga jika karya ini ditujukan kepada remaja dan anak-anak, dikhawatirkan target audiens akan cepat jenuh karena teks yang

terlalu padat pada tiap lembaran buku. Karena sejatinya segmentasi remaja dan anak-anak lebih tertarik kepada buku bacaan yang mengandung banyak gambar daripada teks. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Nurgiyantoro (2010:152), buku bergambar merupakan salah satu strategi dalam menarik perhatian anak dan pembaca pada umumnya. Buku bergambar menjadi daya tarik untuk semangat membaca buku.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis bermaksud untuk melestarikan cerita rakyat di kalangan masyarakat Kabupaten Lima Puluh Kota, terutama di kalangan remaja usia 13-18 tahun (Sekolah Menengah). Berdasarkan survei yang telah penulis lakukan terhadap beberapa siswa SMP dan SMA di Kabupaten Lima Puluh Kota, diketahui masih banyak di antara mereka yang tidak mengetahui tentang cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau. Selain karena minimnya pengetahuan kalangan remaja terhadap cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau, alasan menjadikan remaja sebagai target karena mereka sedang berada di usia labil. Masa remaja dianggap sebagai masa labil yaitu di mana individu berusaha mencari jati dirinya dan mudah sekali menerima informasi dari luar dirinya tanpa ada pemikiran lebih lanjut (Hurlock, 1980). Oleh karena itu, penting untuk merangkul dan mendekatkan mereka kepada hal-hal yang mengandung banyak nilai moral ataupun nasehat, salah satunya yaitu dengan membaca cerita rakyat. Penulis memilih buku cerita bergambar sebagai media penyampaian cerita rakyat Legenda Terciptanya Lembah Harau.

Oleh karena itu, penulis ingin merancang buku cerita bergambar tentang Legenda Terciptanya Lembah Harau kembali dengan konsep yang cocok dan efektif untuk target audiens kalangan remaja dan anak-anak. Penulis akan mengangkat cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau menurut versi Ramita Zurnia dengan menggunakan buku cergam *Puti Sari Banilai* karya Fajar Wahyu Putra sebagai bahan rujukan perancangan. Cerita ini menceritakan betapa dramatisnya kisah hidup seorang *Puti Sari Banilai* yang termakan sumpah sendiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Antusias yang semakin berkurang dari masyarakat Kabupaten Lima Puluh Kota terkhususnya dikalangan remaja terhadap pelestarian cerita rakyat Legenda Terciptanya Lembah Harau.
2. Kurangnya media yang efektif untuk menyampaikan Cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau kepada masyarakat.
3. Kepopuleran Cerita Legenda Terciptanya Lembah Harau belum ada.

C. Pembatasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan permasalahan dalam perancangan ini, perlu dilakukan pembatasan masalah yaitu : Efektivitas buku cergam tentang Legenda Lembah Harau bagi anak-anak dan remaja sebagai target audiensnya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah yaitu : Bagaimana merancang buku cergam “Legenda Terciptanya Lembah Harau” dari Sumatera Barat yang efektif untuk target audiens kalangan remaja dan anak-anak sebagai bentuk upaya melestarikan cerita rakyat?

E. Orisinalitas

Buku cerita bergambar cerita rakyat “Legenda Terciptanya Lembah Harau” merupakan rancangan yang orisinal, karena dalam penggarapan karya, penulis mengerjakannya berdasarkan hasil penelitian sendiri dan literatur yang berhubungan. Suatu karya dapat diketahui keasliannya yaitu dari gagasan serta ide dari sang perancang itu sendiri. Buku cerita bergambar tentang Legenda Terciptanya Lembah Harau sudah pernah dijadikan buku cergam sebelumnya, namun penulis memakai konsep penyajian yang berbeda dengan karya terdahulu baik dari segi format buku, layout, gaya gambar, ataupun gaya bahasa yang dipakai dalam karya yang akan dirancang nantinya.

F. Tujuan Berkarya

Adapun tujuan dari perancangan buku cerita bergambar cerita rakyat “Legenda Terciptanya Lembah Harau” adalah sebagai salah satu bentuk upaya untuk melestarikan cerita rakyat Sumatera Barat sebagai warisan budaya dari nenek moyang untuk generasi berikutnya dan dikenal lebih luas lagi oleh khalayak.”

G. Manfaat Berkarya

1. Menjadi acuan bagi mahasiswa lain dalam bidang Desain Komunikasi Visual, serta menumbuhkan ide dan kreativitas untuk menciptakan karya yang mudah dipahami.
2. Memberikan kontribusi tertulis dalam perancangan buku bergambar cerita rakyat di Universitas Negeri Padang sehingga dapat dijadikan referensi yang dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya Desain Komunikasi Visual.
3. Memberikan variasi lain dari buku cergam tentang Legenda Terciptanya Lembah Harau.
4. Perancangan karya ini mampu menambah pengetahuan serta pengalaman dalam merancang buku ilustrasi, sekaligus mendokumentasikan cerita rakyat lokal dalam rangka menyelamatkan nilai-nilai budaya dari kepunahan. Ini juga merupakan salah satu upaya untuk mengungkapkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat setempat.