

**CERITA BERGAMBAR LEGENDA OBJEK WISATA GOA PUTRI
MENGUNAKAN GAYA *PAPER CUT DIGITAL***

KARYA AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual Strata Satu*



Oleh :
Vergiawan Aldrianto Putra
19027087

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

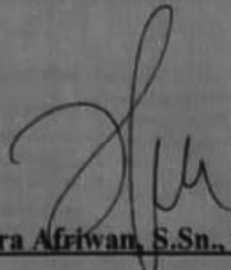
HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR
CERITA BERGAMBAR LEGENDA OBJEK WISATA
GOA PUTRI MENGGUNAKAN GAYA *PAPER CUT DIGITAL*

Nama : Vergiawan Aldrianto Putra
NIM : 19027087
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 14 Juni 2023

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing

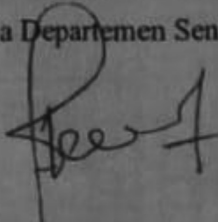


Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn

NIP : 19770401.200812.1.002

Mengetahui

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliva Pebriweni, S.Pd, M.Sn

NIP : 19830201.200912.2.001

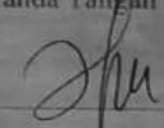


HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Penguji Karya Akhir
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni
Universitas Negeri Padang

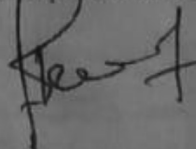
Judul : Cerita Bergambar Legenda Objek Wisata Goa Putri
Menggunakan Gaya *Paper Cut Digital*
Nama : Vergiawan Aldrianto Putra
NIM : 19027087
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 13 Juli 2023

Tim Penguji

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn</u> 19770401.200812.1.002	: 1. 
2. Penguji I	: <u>Dr. Budiwirman, M.Pd.</u> 19590417.198903.1.001	: 2. 
3. Penguji II	: <u>Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Sn</u> 199206012019031012	: 3. 

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP : 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, ~~Skripsi~~/Karya Akhir* dengan judul : **Cerita Bergambar Legenda Objek Wisata Goa Putri Menggunakan Gaya Paper Cut Digital** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun 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, 03 Juli 2023
Saya yang menyatakan,



Vergiawan Aldrianto Putra
NIM. 19027087

CERITA BERGAMBAR LEGENDA OBJEK WISATA GOA PUTRI MENGUNAKAN GAYA *PAPER CUT DIGITAL*

Vergiawan Aldrianto Putra ¹, Hendra Afriwan ²
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni
Email: vergiawanaldriantoputra@gmail.com

ABSTRAK

Buku merupakan salah satu media yang memberikan berbagai informasi dan pengetahuan pada setiap halamannya. Buku Cerita bergambar termasuk media yang sangat digemari oleh anak-anak karena berisikan ilustrasi-ilustrasi menarik didalamnya. Berbagai daerah di Indonesia mayoritas memiliki cerita rakyat atau legenda yang mengandung unsur budaya lokal yang kuat, salah satunya adalah legenda Goa Putri.

Pada saat ini legenda Goa Putri disampaikan melalui papan nama yang ada di depan pintu masuk objek wisata goa putri yang sudah pudar karena faktor cuaca. Selain itu juga legenda goa putri masih disampaikan secara lisan oleh orang tua kepada anak-anaknya secara turun temurun tanpa adanya media pendukung. Sehingga diperlukannya media komunikasi visual untuk menyampaikan legenda Goa Putri berupa buku cerita bergambar sebagai media informasi yang dapat menambah pengetahuan tentang budaya lokal yang ada. Maka dari itu perancangan ini digunakan untuk mendapatkan konsep rancangan dan membuat cerita bergambar berdasarkan hasil visualisasi dari legenda goa putri dengan menggunakan gaya *Paper Cut Digital* yang menerapkan *Shading*, gaya siluet, Persepsi kedalaman dan *detailing*.

Metode yang digunakan dalam perancangan buku cerita legenda Goa Putri adalah metode *Glass Box*, dan untuk analisis data menggunakan metode 5W+1H. Pada perancangan ini selain buku bergambar sebagai media utama, terdapat media pendukung yang disajikan dalam bentuk media *E-Book*, *Paper Cut Shadow Box*, *Poster*, *ToteBag*, *Pouch*, Stiker, Pembatas Buku dan *Augmented Reality (AR)*

Kata kunci: Legenda Goa Putri, Cerita Bergambar, Paper Cut Digital

¹ Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing Dosen FBS Universitas Negeri Padang

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat, karunia dan segala nikmatnya penulis dapat menyelesaikan penulisan Karya Akhir yang berjudul **“Cerita Bergambar Legenda Objek Wisata Goa Putri Menggunakan Gaya *Paper Cut Digital*”**

Terselesainya penulisan Karya Akhir ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak yang telah bersedia memberikan waktu dan perhatiannya. Ucapan tiada tara kepada ibu tercinta, dengan hati yang penuh haru dan sukacita, saya ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada Ibu atas dukungan, cinta, dan inspirasi yang tak tergantikan selama perjalanan Tugas Akhir saya. Tidak ada kata-kata yang cukup kuat untuk menggambarkan betapa berharganya peran Ibu dalam mencapai pencapaian ini.

Selama proses ini, Ibu telah menjadi pilar yang teguh, memberikan semangat dan dorongan yang tak pernah pudar. Ketika saya menghadapi tantangan dan ketidakpastian, Ibu selalu ada di samping saya, memberikan nasihat bijaksana dan mendorong saya untuk terus maju. Tanpa Ibu, saya tidak akan pernah meraih keberhasilan ini.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih atas doa-doa dan kepercayaan yang Ibu berikan kepada saya. Dukungan moral dan spiritual Ibu telah memberi saya kekuatan tambahan untuk menghadapi tantangan dan menjaga semangat saya tetap terjaga. Ibu adalah teladan sejati bagi saya, dan saya berjanji untuk terus menghormati dan mengaplikasikan nilai-nilai yang Ibu

ajarkan kepada saya.

Semoga Ibu senantiasa diberkahi dengan kesehatan yang baik dan kebahagiaan yang abadi. Saya mencintai Ibu dengan segenap hati saya, dan akan selalu berusaha menjadi anak yang baik dan berbakti bagi Ibu.

Selain itu juga, saya ucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya penulis berikan kepada:

1. Bapak Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Karya Akhir yang telah sabar membimbing dan senantiasa memberikan arahan terhadap penulis ditengah-tengah kesibukannya, serta tidak henti-hentinya memberikan semangat kepada penulis.
2. Bapak Dr. Budiwirman, M.Pd. dan Bapak Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Sn, selaku Dosen penguji Karya Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Teman Sejawat DKV dan PSR angkatan 19 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang masih dalam perjuangan. Semangat kita pasti bisa melewati ini untuk sebuah gelar dan sejuta ilmu, aamiin
4. Teman seperjuanganku di Jurusan, Herman, Dewi, Dini, Atiqah, Yofri, Rezki, Tifa, Heru, Vina, Robin dan Adan, terima kasih telah menemani penulis di tanah perantauan. Tetap semangat buat kalian semua teman-teman.
5. Keluarga Villa Sriwijaya, terima kasih telah memberikan dukungan saudara seperjuangan di perantauan. Wong pacak, ngapo kito dak pacak!
6. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Ibu Eliya Febriyeni, S.Pd, M.Sn selaku Kepala Departemen Seni Rupa.
8. Seluruh Dosen Departemen Seni Rupa khususnya Program studi Desain

Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang.

9. Kepada Bapak Zul Anwar selaku Kepala Desa Padang Bindu, Kec Semidang Aji, Kab Ogan Komering Ulu.
10. Kepada Bapak Ferdinata selaku Tour Guide dan budayawan objek wisata goa putri.
11. Kepada Keluarga Besar Mans Family yang selalu memberikan dukungan kepada penulis. Kalian sebagai sumber kekuatan bagi saya tidak hanya dalam dukungan mental tetapi juga material.
12. Dan yang terakhir terima kasih untuk diriku sendiri. Terima kasih telah menjadi kuat dalam segala keadaan. Mari berjuang untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi lagi.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat dibutuhkan bagi penulis sebagai bahan koreksi dan pedoman dalam pelaksanaan Karya Tulis Ilmiah selanjutnya.

Padang,03 Juli 2023

Vergiawan Aldrianto Putra
19027087

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Orisinalitas	5
F. Tujuan Perancangan	6
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Praksis	7
B. Kajian Teoritis	12
C. Karya Yang Relevan	29
D. Kerangka Konseptual	33

BAB III	34
METODE PERANCANGAN	34
A. Metode Perancangan	34
B. Metode Pengumpulan Data.....	36
C. Metode Analisis Data	39
D. Jadwal Kegiatan	42
BAB IV	43
PERANCANGAN VISUAL	43
A. KONSEP DESAIN.....	43
1. SEGMENTASI	43
2. PENDEKATAN KREATIF	44
3. STRATEGI MEDIA	49
B. DESAIN FINAL.....	57
1. SKETSA/THUMBNAIL	57
2. KOMPREHENSIF.....	66
3. FINAL	76
C. UJI KELAYAKAN	90
BAB V	91
PENUTUP	91
A. Simpulan.....	91
B. Saran.....	92
DAFTAR RUJUKAN	93
LAMPIRAN	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	30
Gambar 2.2	31
Gambar 2.3	32
Gambar 3.1	37
Gambar 3.2	39
Gambar 4.1	46
Gambar 4.2	47
Gambar 4.3	47
Gambar 4.4	47
Gambar 4.5	57
Gambar 4.6	57
Gambar 4.7	58
Gambar 4.8	58
Gambar 4.9	58
Gambar 4.10	59
Gambar 4.11	59
Gambar 4.12	59
Gambar 4.13	60
Gambar 4.14	60
Gambar 4.15	60
Gambar 4.16	61

Gambar 4.17.....	61
Gambar 4.18.....	61
Gambar 4.19.....	62
Gambar 4.20.....	62
Gambar 4.21.....	62
Gambar 4.22.....	63
Gambar 4.23.....	63
Gambar 4.24.....	64
Gambar 4.25.....	64
Gambar 4.26.....	65
Gambar 4.27.....	65
Gambar 4.28.....	65
Gambar 4.29.....	66
Gambar 4.30.....	67
Gambar 4.31.....	67
Gambar 4.32.....	67
Gambar 4.33.....	68
Gambar 4.34.....	68
Gambar 4.35.....	68
Gambar 4.36.....	69
Gambar 4.37.....	69
Gambar 4.38.....	69
Gambar 4.39.....	70

Gambar 4.40.....	70
Gambar 4.41.....	70
Gambar 4.42.....	71
Gambar 4.43.....	71
Gambar 4.44.....	71
Gambar 4.45.....	72
Gambar 4.46.....	72
Gambar 4.47.....	72
Gambar 4.48.....	73
Gambar 4.49.....	73
Gambar 4.50.....	74
Gambar 4.51.....	75
Gambar 4.52.....	75
Gambar 4.53.....	75
Gambar 4.54.....	76
Gambar 4.55.....	77
Gambar 4.56.....	77
Gambar 4.57.....	78
Gambar 4.58.....	78
Gambar 4.59.....	79
Gambar 4.60.....	79
Gambar 4.61.....	80
Gambar 4.62.....	80

Gambar 4.63	81
Gambar 4.64	81
Gambar 4.65	82
Gambar 4.66	82
Gambar 4.67	83
Gambar 4.68	83
Gambar 4.69	84
Gambar 4.70	84
Gambar 4.71	85
Gambar 4.72	85
Gambar 4.73	86
Gambar 4.74	86
Gambar 4.75	87
Gambar 4.76	87
Gambar 4.77	88
Gambar 4.78	88
Gambar 4.79	89
Gambar 4.80	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.....	42
Tabel 4.1.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Buku adalah jendela dunia yang dimana terdapat kejutan pada setiap halamannya. Berbagai informasi dan pengetahuan dapat diperoleh melalui sebuah buku. Namun sayangnya, minat baca anak-anak di Indonesia masih sangat rendah dibandingkan dengan negara lain. Berdasarkan hasil studi PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2019 yang diterbitkan oleh *Organizer for Economic Co-operation and Development (OECD)*, Indonesia berada di peringkat 72 dari 77 negara dalam kategori *Comparing countries' and economies performance in reading*, diantara 10 negara terbawah dalam kategori literasi.

Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca di Indonesia, salah satunya adalah berkembangnya teknologi *smartphone*. Menurut Pradana anak-anak lebih tertarik bermain game di *smartphone* dibandingkan membaca buku. Hal ini bisa menurunkan minat baca anak-anak untuk membaca buku. Hal tersebut dapat menyebabkan rendahnya minat anak-anak untuk membaca (dalam Rohim, 2020:3). Anak-anak saat ini telah menjadi konsumen aktif produsen *smartphone*, dan banyak dari produsen produk ini menargetkan anak-anak sebagai target pasarnya. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang dapat membangkitkan minat anak terhadap buku. Pentingnya peran dan tanggung jawab orang tua untuk memberikan dorongan ataupun motivasi dalam mengenalkan buku-buku untuk menimbulkan minat baca pada anak.

Berdasarkan hal tersebut, langkah pertama yang dilakukan bagi orang tua adalah membacakan buku tersebut seperti mendongeng. Dari kegiatan mendongeng, anak-anak dapat memilah dan memilih mana yang baik dan buruk (Shofwan, 2020:271). Mendongeng kepada anak dapat menimbulkan atau merangsang rasa keingintahuan anak terhadap cerita yang didongengkan. Dengan pembacaan yang berbeda di setiap tokohnya akan membuat anak tidak bosan dan tidak lelah untuk terus menyimak dongeng tersebut, sehingga akan menimbulkan rasa ingin mencoba membaca buku dongeng itu sendiri. Anak-anak tentunya membutuhkan contoh dan media pengajaran yang menarik supaya memudahkan mereka dalam mempelajari sesuatu tanpa paksaan atau perintah dari orang tua.

Buku cerita bergambar termasuk media yang paling digemari dan sangat disukai oleh anak-anak karena berisikan ilustrasi-ilustrasi yang dapat merangsang imajinasi anak-anak yang membacanya. Ilustrasi dalam buku bergambar sangat diutamakan untuk mendukung teks cerita, karena dengan adanya ilustrasi-ilustrasi tersebut akan lebih mempermudah dalam menjelaskan maksud atau isi dalam buku cerita (Apriliani, 2020:996). Sehingga buku cerita bergambar dapat tergolong layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar-mengajar bagi siswa kelas rendah (Nurjanah & Hakim, 2018:72).

Berbagai daerah di Indonesia mayoritas memiliki cerita legenda atau cerita asal usul mengandung unsur budaya yang kuat. Legenda merupakan cerita rakyat dari zaman dahulu yang diyakini sebagai kejadian atau peristiwa nyata

yang terjadi di daerah tersebut. Pada sebuah cerita rakyat terdapat banyak nilai-nilai moral yang bisa dipetik dari setiap ceritanya.

Salah satu cerita rakyat atau legenda yang menjadi bagian dari warisan budaya lokal adalah Legenda Goa Putri. Goa Putri adalah objek wisata yang berada di Desa Padang Bindu, Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU), Baturaja, Sumatera Selatan. Pentingnya mengenalkan cerita lokal atau legenda Goa Putri untuk merevitalisasi identitas lokal. Karena identitas lokal merupakan salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari budaya. Apabila cerita rakyat tidak dilestarikan, maka budaya yang mengakar dalam kehidupan sehari-hari tentu tidak dapat lagi dilestarikan dan mudah dipengaruhi oleh budaya asing. Nilai moral dan kearifan lokal sangat melekat pada cerita rakyat atau legenda bisa menjadi sarana komunikasi atau media pembelajaran untuk anak-anak sebagai generasi penerus supaya menjadi seorang yang bermoral dan berilmu.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 18 Januari 2023 terhadap beberapa masyarakat yang berada disekitar objek wisata Goa Putri di desa Padang Bindu, seperti bapak Ferdinata menjelaskan bahwa memperkenalkan cerita rakyat atau Legenda Goa Putri kepada anak-anak diperlukan sebuah media komunikasi visual yang dapat meningkatkan minat baca dan pengetahuan tentang legenda yang ada di Desa Padang Bindu tersebut. Karena media penyampaian legenda atau cerita rakyat masih disampaikan melalui media berupa plang atau papan nama yang berada di dekat pintu masuk Wisata Goa Putri. Papan nama yang berisikan sinopsis legenda Goa Putri tersebut

sudah pudar karena faktor cuaca. Selain papan nama, penyampaian cerita rakyat atau legenda Goa Putri ini masih disampaikan secara lisan oleh orang tua kepada anaknya tanpa adanya media pendukung.

Maka dari itu, penulis memvisualisasikan cerita rakyat atau legenda Goa Putri dengan teknik *Paper Cut Art Digital*. Dengan tujuan anak-anak berkeinginan untuk melihat dan membaca demi mengenal budayanya sendiri. Teknik *Paper Cut Art Digital* ini dipilih karena memiliki keunikan aspek visual yang menerapkan gelap terang (*shading*), gaya siluet, persepsi kedalaman, *detailing*, dan teknik gradasi. Sehingga dapat membuat ketertarikan pada anak-anak dalam melihat dan membaca.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis merancang karya akhir yang berjudul “**Cerita Bergambar Legenda Objek Wisata Goa Putri Menggunakan Gaya *Paper Cut Digital*”**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disajikan, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Minat anak membaca buku masih kurang, sehingga anak-anak membutuhkan buku cerita bergambar yang menarik.

1. Masih kurangnya informasi tentang keberadaan objek wisata Goa Putri di Desa Padang Bindu, Kabupaten OKU, Baturaja
2. Belum optimalnya media penyampaian legenda objek wisata Goa Putri di Desa Padang Bindu, Kabupaten OKU, Baturaja, karena media

penyampiannya hanya berupa papan nama di depan pintu masuk objek wisata.

3. Belum adanya media yang digunakan untuk mengenalkan legenda objek wisata Goa Putri di Desa Padang Bindu, Kabupaten OKU, Baturaja dalam bentuk cerita bergambar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dalam identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah yaitu: Belum adanya buku cerita bergambar untuk mengenalkan legenda objek wisata Goa Putri di Desa Padang Bindu, Kabupaten OKU, Baturaja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu: Bagaimana merancang buku cerita bergambar legenda objek wisata Goa Putri di Desa Padang Bindu, Kabupaten OKU, Baturaja sebagai media penyampaian informasi yang efektif bagi anak-anak?

E. Orisinalitas

Keorisinalitas perancangan karya akhir ini diangkat dari suatu permasalahan yang ada karena belum adanya karya mengangkat dengan tema, judul, daerah dan tempat yang sama seperti ini sebelumnya dan pemecahan masalah perancangan yang dikemukakan jauh dari duplikasi dan penjiplakan. Pengenalan legenda objek wisata Goa putri di Desa Padang Bindu, Kabupaten OKU, Baturaja dalam bentuk buku bergambar belum pernah dilakukan, dalam

hal ini perancang membuat media penyampaian cerita tanpa melakukan plagiat dari pihak manapun.

F. Tujuan Perancangan

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan buku bergambar sebagai media informasi yang dapat menambah pengetahuan dan minat baca pada anak tentang legenda objek wisata Goa Putri di Desa Padang Bindu, Kabupaten OKU, Baturaja dalam menghidupkan kembali identitas lokal dan melestarikan nilai-nilai budaya yang terkandung didalam cerita.