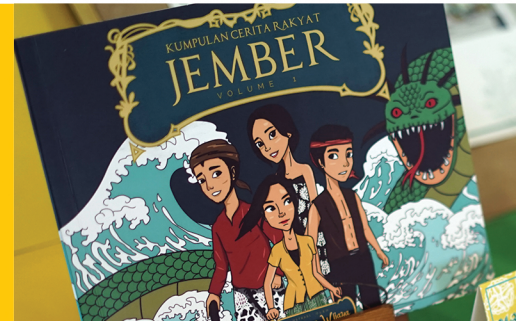




MURAL FEST
Kelirana



Tugas Akhir 141558

PERANCANGAN MURAL CERITA RAKYAT JEMBER SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA

Jossua Novan Wijaya
NRP. 3412100062

Dosen pembimbing:
Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds.
NIP. 19830410 200604 2001

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
TAHUN 2017



TUGASAKHIR - 141558

**PERANCANGAN MURAL CERITA RAKYAT JEMBER SEBAGAI MEDIA
PELESTARIAN BUDAYA**

Mahasiswa:

Jossua Novan Wijaya
NRP. 3412100062

Dosen Pembimbing:

Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds.
NIP. 19830410 200604 2001

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017



FINALPROJECT- 141558

DESIGN OF JEMBER FOLKTALE MURAL AS A CULTURAL PRESERVATION MEDIA

Student:

Jossua Novan Wijaya
NRP. 3412100062

Lecturer:

Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds.
NIP. 19830410 200604 2001

DEPARTMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN

Visual Communication Design

Faculty of Civil Engineering and Planning Sepuluh

Nopember Institute of Technology

Surabaya 2017

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN MURAL CERITA RAKYAT JEMBER SEBAGAI
MEDIA PELESTARIAN BUDAYA**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh ;

Jossua Novan Wijaya

NRP: 3412100062

Surabaya, 1 Agustus 2017

Periode Wisuda : 116 (September 2017)

Mengetahui
Ketua Departemen Desain Produk



Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui
Dosen Pembimbing

Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds.

NIP. 19830410 200601 2001

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk,
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Jossua Novan Wijaya

NRP : 3412100062

Dengan ini menyatakan bahwa karya Tugas Akhir yang saya buat dengan judul
**PERANCANGAN MURAL CERITA RAKYAT JEMBER SEBAGAI MEDIA
PELESTARIAN BUDAYA** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan Tugas Akhir tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 2 Agustus 2017
Yang membuat pernyataan



Jossu
(JOSSUA NOVAN WIJAYA)
NRP.3412100062

PERANCANGAN MURAL CERITA RAKYAT JEMBER SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA

Oleh: Jossua Novan Wijaya

NRP: 3412100062

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Email: jossuanovanwijaya@gmail.com

Abstrak

Kabupaten Jember memiliki berbagai macam budaya, salah satunya adalah cerita rakyat. Menurut penelitian yang dilakukan penulis kepada 227 anak kelas 4-6 SD di 6 SD di Kabupaten Jember, 222 anak tidak mengetahui cerita rakyat dari daerah asalnya tersebut, sebaliknya mereka mengetahui cerita-cerita dongeng dari luar negeri.. Maka dari itu diperlukan sebuah media untuk melestarikan cerita rakyat dari Jember agar cerita rakyat dari Jember tidak punah dan tidak tergerus oleh cerita dongeng dari luar negeri.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah penelitian primer dan sekunder. Penelitian primer meliputi wawancara ke budayawan, *mural artist* dan juga observasi ke tempat peninggalan cerita rakyat, serta kuisisioner ke anak-anak kelas 4-6 SD sebagai studi kasus. Sedangkan penelitian sekunder menggunakan data yang didapat dari buku yang berkaitan dengan cerita rakyat Jember, budaya, serta visualisasi masyarakat Jember di masa lampau.

Media luaran dari perancangan ini adalah kegiatan mural partisipatori di taman kota yang dapat diikuti oleh masyarakat Jember, buku cerita anak, serta *merchandise*. Ada 3 cerita yang diangkat pada perancangan ini yaitu Asal Usul Nama Jember, Watu Ulo, dan Asal Usul Desa Umbulsari. Dengan adanya media pelestarian cerita rakyat dari Jember ini diharapkan cerita rakyat dari Jember dapat dilestarikan dan dikenal oleh komponen masyarakat dan tidak akan hilang tergerus oleh jaman.

Kata kunci: Folklor, Cerita Rakyat, Jember, *Storytelling*, Mural

Halaman ini sengaja dikosongkan

**DESIGN OF JEMBER FOLKTALE MURAL AS A CULTURAL
PRESERVATION MEDIA**

Oleh: Jossua Novan Wijaya
NRP: 3412100062

Visual Communication Design Study Program, Product Design Department,
Faculty of Design and Creative Industry
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya
Email: jossuanovanwijaya@gmail.com

Abstract:

Jember has many cultures, one of those cultures is folktale. According to research conducted by the author to 227 4-6 grade students at 6 elementary schools in Jember, 222 children didn't know Jember's folktales, but they knew foreign folktales. Therefore, a media is needed to preserve Jember folktales so it won't extinct and won't eroded by foreign folktales.

The research methods used in this design are primary research and secondary research. Primary research includes interview of humanist, mural artist, observations to the relics of Jember's folktale and quisionaires to children. While secondary research using data obtained from the book related to Jember's folktales, cultures, and visualization of Jember from the past.

The output of this final project will be a participatory mural event in Jember's central park that will be joined by Jember's people, children book, and merchandise. There are 3 stories adapted into this mural design, those are Asal Usul Nama Jember, Watu Ulo, and Asal Usul Desa Jembersari With these media, Jember's folktale can be preserved and recognized by the public hence it won't extinct.

Keywords: Folklore, Folktales, Jember, Storytelling, Mural.

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Mural Cerita Rakyat Jember sebagai Media Pelestarian Budaya.”

Kelancaran dan keberhasilan penulis tak lepas dari bantuan banyak pihak. Pada kesempatan kali ini penulis secara khusus mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua saya Papa Sapto Utomo dan Mama Enik Herlihayani, serta bude Ningsih, kakak saya Tabita dan adik saya Angelique atas semua dukungan dan doanya.
2. Ibu Senja Aprela Agustin ST., M.Ds. selaku dosen pembimbing dan Bapak Sayatman, SSn., M.Si., Bapak Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., M.T., Bapak Rabendra Yudistira S.T., M.Ds., dan Nugrahardi Ramadhani, SSn., MT.; selaku dosen penguji. Terimakasih atas ilmu dan saran yang telah diberikan.
3. Danis, Ian, Laura, Virnanda, Basel, Devi, Bani, Oji, Piranti, Andini, Eng, Edo, Dendy, Akbar, Yodi, Meli, Haris, Devina, Iren, Kak Mega, Kak Fitta, Kak Eve, Kak Sarah, Om Galih, teman-teman seperjuangan Tugas Akhir, penghuni ruang Tugas Akhir 108, dan teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu, mendukung, dan mendoakan selama proses Tugas Akhir.
4. Seluruh dosen dan karyawan Despro ITS.

Demikian laporan Tugas Akhir ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Apabila ada kekurangan dalam laporan ini, penulis menerima kritik dan saran demi kebaikan tugas akhir ini.

Surabaya, 2 Agustus 2017

Penulis

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR KEASLIAN	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Perancangan	7
1.6 Ruang Lingkup.....	8
1.6.1 Ruang Lingkup Studi	8
1.6.2 Output.....	8
1.7 Manfaat Perancangan	8
1.8 Metode Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Landasan Teori.....	11
2.1.1 Cerita Rakyat.....	11
2.1.1.1 Definisi Cerita Rakyat.....	11
2.1.1.2 Jenis Cerita Rakyat.....	12
2.1.1.3 Cerita Rakyat dari Jember	13
2.1.1.4 Budaya Jember	16
2.1.2 Kajian Anak Kelas 4-6 SD Sebagai Studi Kasus	17
2.1.2.1 Perkembangan dalam Masa Anak Sekolah	17
2.1.2.2 Perkembangan Fantasi Anak.....	18
2.1.2.3 Perkembangan Pola Berpikir Anak	19
2.1.2.4 Penulisan Buku Cerita Anak usia 9-11 tahun	20
2.1.3 Kajian Desain	22

2.1.3.1 Desain Sosial	22
2.1.3.2 Desain Grafis Lingkungan	22
2.1.3.3 Interpretasi	23
2.1.3.4 Desain Informasi	24
2.1.3.5 Antropometri dan Persentil	25
2.1.4 Kajian Mural	28
2.1.4.1 Definisi Mural	28
2.1.4.2 Teknik Mural.....	29
2.1.4.2.1 Tahap Persiapan	29
2.1.4.2.2 Teknik Melukis di Dinding	30
2.1.4.2.3 Tahap Post-Mural.....	33
2.1.4.3 Material Dinding	34
2.1.4.3.1 <i>Precast Concrete</i>	34
2.1.4.3.2 Multipleks	35
2.1.4.3.3 Papan GRC.....	35
2.1.5 Kajian Visual.....	36
2.1.5.1 Ilustrasi Cerita	36
2.1.5.2 Layout Halaman Cerita Anak	40
2.1.5.3 Tipografi.....	44
2.1.5.4 Warna	45
2.2 Studi Eksisting	46
2.2.1 Mural	46
2.2.1.1 <i>Mixed Media Storytelling</i> Mural	46
2.2.1.2 The Legend of Gazi.....	47
2.2.2 Gaya Gambar	48
2.2.2.1 Frozen.....	48
2.2.2.2 Buku Sofia The First	49
2.2.3 Cerita	51
2.2.3.1 Buku Cerita Rakyat dari Jember	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
3.1 Alur Riset	53
3.2 Protokol Riset.....	54
3.2.1 Data Primer	54
BAB IV ANALISA HASIL PENELITIAN.....	59

4.1 Hasil Penggalian Data.....	59
4.1.1 Hasil Observasi.....	59
4.1.2 Hasil Wawancara dengan Pak Lilik	66
4.1.3 Hasil Wawancara dengan Mega Ekklesia	70
4.1.4 Hasil Kuisisioner.....	75
4.2 Analisa Riset	81
4.2.1 Analisa Cerita	81
4.2.2 Analisa Desain.....	82
4.2.3 Analisa Karakter.....	83
BAB V KONSEP DESAIN	85
5.1 Konsep Dasar dan Kriteria Desain.....	85
5.1.1 Deskripsi Perancangan	85
5.1.2 Output Perancangan	85
5.1.3 <i>Keyword</i> Perancangan	86
5.1.4 Kriteria Desain	90
5.2 Struktur Konten Cerita Rakyat.....	91
5.2.1 Penjelasan Konten Keseluruhan.....	91
5.2.2 Penjabaran Isi Konten	92
5.2.2.1 Konten Mural	92
5.2.2.2 Konten Buku	101
5.3 Teknis Konstruksi Mural.....	122
5.4 Konsep Kegiatan	127
5.5 Alur Mural.....	131
5.6 Konsep Visual	132
5.6.2 <i>Layout</i>	132
5.6.2.1 <i>Layout</i> Mural.....	132
5.6.2.2 <i>Layout</i> Buku	133
5.6.3 Ilustrasi.....	135
5.6.4 Tipografi.....	137
5.6.5 Warna	139
5.6.6 Gaya Bahasa.....	141
5.7 Proses Desain	141
5.8 Implementasi Desain.....	152
5.8.1 Tipografi.....	152

5.8.2 Elemen Visual	153
5.8.3 <i>Layout</i>	154
5.8.4 Simulasi.....	156
5.9 Media Pendukung	157
5.10 Konsep Pengembangan	158
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	161
6.1 Kesimpulan	161
6.2 Saran.....	163
Daftar Pustaka.....	164
Lampiran	
Biografi Penulis	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Buku cerita rakyat Nusantara di Gramedia Jember.....	2
Gambar 1.2 Buku Cerita Rakyat dari Jember	3
Gambar 1.3 Diagram media cerita rakyat yang sering digunakan anak	4
Gambar 1.4 Mural terdahulu di SDN Jember Lor 1.....	5
Gambar 2.1 Modul Budaya Jawa Timur	16
Gambar 2.2 Corak batik Jember.....	17
Gambar 2.3 Ukuran tinggi badan kelompok dewasa	26
Gambar 2.4 Ukuran tinggi badan kelompok anak	27
Gambar 2.5 Teknik <i>sponging</i>	30
Gambar 2.6 Teknik <i>stipling</i>	31
Gambar 2.7 Teknik <i>stenciling</i>	32
Gambar 2.8 Teknik <i>antiqing</i>	33
Gambar 2.9 Teknik <i>glazing</i>	33
Gambar 2.10 Pagar panel beton	34
Gambar 2.11 Multipleks.....	35
Gambar 2.12 Papan GRC	36
Gambar 2.13 Gambar ilustrasi naturalis.....	37
Gambar 2.14 Gambar ilustrasi dekoratif.....	38
Gambar 2.15 Gambar kartun.....	38
Gambar 2.16 Gambar karikatur.....	39
Gambar 2.17 Cerita bergambar	39
Gambar 2.18 Ilustrasi buku pelajaran	40
Gambar 2.19 Ilustrasi khayalan.....	40
Gambar 2.20 <i>Layout</i> ilustrasi <i>boxed</i>	41
Gambar 2.21 Contoh ilustrasi <i>vignettes</i>	42
Gambar 2.22 Contoh <i>spot</i>	43
Gambar 2.23 Ilustrasi <i>fullbleed</i>	43
Gambar 2.24 <i>Mixed Media Storytelling Mural</i> oleh Kathryn Sjorgen	46
Gambar 2.25 The Legend of Gazi.....	47
Gambar 2.26 Disney Frozen	48
Gambar 2.27 Ilustrasi buku cerita anak Frozen dalam bentuk 2D.....	49
Gambar 2.28 <i>Layout vignettes</i> dan <i>fullbleed</i> buku Sofia The First.....	50

Gambar 2.29 <i>Layout vignettes</i> dan <i>spot</i> buku Sofia The First	50
Gambar 2.30 Cerita Rakyat dari Jember	51
Gambar 3.1 Bagan alur riset perancangan mural cerita rakyat Jember.....	53
Gambar 4.1 Watu Ulo	60
Gambar 4.2 Pantai Pasir Putih Malikan	61
Gambar 4.3 Sumber air Desa Umbulsari	61
Gambar 4.4 Gunung Besek	62
Gambar 4.5 <i>Portrait</i> masyarakat Jember	63
Gambar 4.6 Suasana Alun-alun Jember pada pagi hari saat <i>weekdays</i>	64
Gambar 4.7 Suasana Alun-alun Jember pada pagi hari saat hari Minggu	65
Gambar 4.8 Area berbentuk lingkaran di setiap sudut Alun-alun.....	65
Gambar 4.9 Jalan lorong di sekitar kebun <i>palm</i>	66
Gambar 4.10 Area Adipura	66
Gambar 4.11 Wawancara dan diskusi dengan Bapak Lilik	69
Gambar 4.12 Denah Alun-alun Jember.....	71
Gambar 4.13 Area lingkaran di sudut Alun-alun Jember	72
Gambar 4.14 Sketsa tata letak mural area lingkaran.....	73
Gambar 4.15 Area Adipura Alun-alun Jember	73
Gambar 4.16 Tata letak <i>backdrop</i> mural di area Adipura Alun-alun Jember	74
Gambar 4.17 Sketsa mural di dinding <i>backdrop</i>	75
Gambar 5.1 Keyword mural cerita rakyat Jember	86
Gambar 5.2 Kriteria desain Kelirana	90
Gambar 5.3 Sketsa konstruksi dinding mural	122
Gambar 5.4 Pemasangan rangka besi ke dalam tanah	124
Gambar 5.5 Pemasangan papan GRC pada rangka besi	125
Gambar 5.6 Pemasangan papan GRC ke besi menggunakan mur dan baut	126
Gambar 5.7 3D rencana pemasangan rangka konstruksi	126
Gambar 5.8 Logo Kelirana Mural Fest	127
Gambar 5.9 Panel ilustrasi tanpa warna	128
Gambar 5.10 Kertas panduan mewarnai bagian luar	129
Gambar 5.11 Kertas panduan mewarnai bagian dalam.....	129
Gambar 5.12 Buku Kumpulan Cerita Rakyat Jember.....	131
Gambar 5.13 Alur Mural.....	132
Gambar 5.14 Penjabaran Layout Mural	133

Gambar 5.15 <i>Layout fullbleed</i>	134
Gambar 5.16 <i>Layout vignettes</i> dan <i>spot</i>	135
Gambar 5.17 Desain karakter.....	136
Gambar 5.18 Salah satu ilustrasi mural Puteri Jembersari.....	136
Gambar 5.19 Salah satu halaman cerita Asal Usul Nama Jember	137
Gambar 5.20 Salah satu halaman cerita Watu Ulo	137
Gambar 5.21 Katy Berry dan Kindergarten	138
Gambar 5.22 Festival seni budaya Pendhalungan.....	139
Gambar 5.23 <i>Moodboard</i> warna	139
Gambar 5.24 Pallet warna buku	140
Gambar 5.25 Pallet warna mural Watu Ulo (ki) dan Puteri Jembersari (ka)	141
Gambar 5.26 <i>Breakdown</i> konten mural	142
Gambar 5.27 Alternatif karakter	143
Gambar 5.28 Sketsa buku	144
Gambar 5.29 Contoh sketsa awal.....	145
Gambar 5.30 Tahap 1 digitalisasi sketsa.....	146
Gambar 5.31 Tahap 2 digitalisasi sketsa.....	147
Gambar 5.32 Tahap 3 digitalisasi sketsa.....	148
Gambar 5.33 Tahap 4 digitalisasi sketsa.....	149
Gambar 5.34 Hasil digital 1	149
Gambar 5.35 Hasil digital 2	150
Gambar 5.36 Hasil digital 3	150
Gambar 5.37 Hasil digital 4	151
Gambar 5.38 Hasil digital 5	151
Gambar 5.39 Penerapan judul di panel mural	152
Gambar 5.40 Penerapan teks narasi mural.....	153
Gambar 5.41 Penerapan teks narasi buku	153
Gambar 5.42 Tata letak mural.....	154
Gambar 5.43 Tata letak <i>fullbleed</i>	155
Gambar 5.44 Tata letak <i>spot</i>	155
Gambar 5.45 Tata letak <i>vignettes</i>	156
Gambar 5.46 Implementasi mural di dinding 1	156
Gambar 5.47 Implementasi mural di dinding 2	157
Gambar 5.48 Implementasi mural di dinding 3	157

Gambar 5.49 Sampul buku.....	158
Gambar 5.50 <i>Merchandise</i> Kelirana	159

DAFTAR TABEL

Gambar 3.1 Protokol pengambilan data <i>environment</i> dengan metode observasi .	54
Gambar 3.2 Protokol pengambilan data Alun-alun dengan metode observasi	54
Gambar 3.3 Protokol pengambilan data dengan metode kuisisioner.....	55
Gambar 3.4 Protokol <i>depth interview</i> (budayawan)	56
Gambar 3.5 Protokol <i>depth interview</i> (<i>mural artist</i>).....	56
Gambar 4.1 Hasil kuisisioner gambar yang paling disuka	75
Gambar 4.2 Hasil kuisisioner karakter	76
Gambar 5.1 <i>Breakdown</i> konten mural	92
Gambar 5.2 <i>Breakdown</i> konten buku.....	101
Gambar 5.3 <i>Timeline</i> kegiatan Kelirana.....	130

BAB I

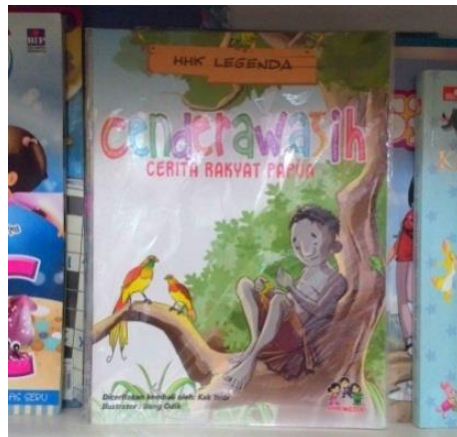
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan cerminan identitas bagi suatu bangsa termasuk bangsa Indonesia. Indonesia sendiri merupakan negara yang di dalamnya memiliki banyak sekali kebudayaan yang diwariskan oleh nenek moyang terdahulu. Jenis budaya di Indonesia memang sangat beragam mulai dari pakaian adat, tarian, lagu daerah, cerita rakyat, dan sebagainya. Keberagaman ini menjadikan negeri ini kaya akan kebudayaan dari masing – masing daerah. Saat ini pada era globalisasi, terdapat banyak sekali budaya asing yang masuk ke Indonesia. Dari waktu ke waktu budaya asing banyak sekali diterima secara langsung oleh komponen masyarakat termasuk anak - anak. Tanpa memperdulikan budaya tersebut merusak atau tidak, tampaknya masyarakat Indonesia lebih senang menghadapi budaya asing tersebut dibandingkan dengan menjaga keutuhan budaya sendiri. Maka secara tidak langsung nilai budaya lokal yang dimiliki oleh masing – masing daerah sedikit demi sedikit akan tergerus dengan masuknya budaya asing tersebut. Budaya lokal tersebut juga meliputi cerita rakyat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerita rakyat adalah cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Cerita rakyat dapat menjadi ciri khas dari setiap daerah karena mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing – masing daerah.

Jember merupakan sebuah kabupaten yang terletak di selatan provinsi Jawa Timur, Indonesia yang memiliki berbagai macam peninggalan budaya, salah satunya adalah cerita rakyat. Jember sendiri memiliki beberapa cerita rakyat seperti Asal Usul Nama Jember, Terjadinya Pantai Pasir Putih, Pangeran Puger dan Dewi Sari, Ragil Kuning, Dewi Teratai, Terjadinya Gunung Watu Pecah, Asal Usul Watu Kodhok dan Gunung Kajang, Asal Usul Nama Desa Bangsalsari, Hancurnya Kerajaan Mayang,

dan Asal Usul Pantai Watu Ulo¹. Cerita – cerita rakyat tersebut telah menjadi salah satu warisan kebudayaan yang dimiliki oleh Kabupaten Jember. Saat ini, banyak masyarakat termasuk anak – anak di Kabupaten Jember yang tidak mengetahui warisan kebudayaan yang berasal dari daerah asalnya dan sebaliknya anak – anak tersebut lebih mengetahui cerita – cerita dongeng Walt Disney dan Hans Christian Andersen seperti Cinderella, Si Cantik dan Si Buruk Rupa, Putri Salju, Putri Duyung, Frozen dan sebagainya. Sebagai studi kasus penulis mengambil sample anak kelas 4-6 SD yaitu anak dengan umur 9-11 tahun karena menurut Benny Rhamdani, usia emas anak dalam membaca adalah usia 8-12 tahun dan pada usia ini anak-anak mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita.²



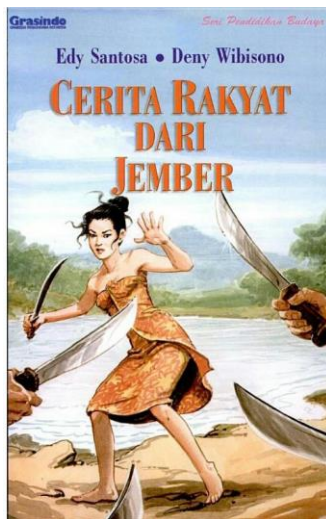
Gambar 1.1 Buku cerita rakyat Nusantara di Gramedia Jember
(Sumber: Wijaya, 2015)

Penulis melakukan wawancara kepada 163 anak berusia 9 – 11 tahun di 6 SD di Kabupaten Jember, dan hasilnya hanya ada 5 anak yang mengetahui cerita rakyat dari Jember. Itupun mereka hanya mengerti salah satu cerita dari sekian banyak cerita rakyat yang dimiliki kabupaten Jember dan juga hanya sekedar pernah mendengar

¹ Edy Santosa dan Deny Wibisono, *Cerita Rakyat dari Jember*, Grasindo, Jakarta, 2004.

² Benny Rhamdani, “Buku Anak yang Cocok Untuk Umurnya”, Aksaraku, diakses dari <http://www.bennyrhamdani.com/2012/08/buku-anak-yang-cocok-untuk-umurnya.html?m=1>, pada tanggal 30 Oktober 2015 pukul 22.59

dan tidak terlalu memahami cerita rakyat tersebut. Sedangkan untuk cerita dongeng dari luar negeri seperti Cinderella, Putri Salju, dan yang terbaru yaitu Frozen, semua anak mengetahuinya. Buku – buku cerita di toko buku pun saat ini di dominasi oleh cerita – cerita dongeng dan fiksi yang berasal dari luar negeri, sedangkan untuk buku cerita rakyat Nusantara jumlahnya bisa dihitung dengan jari.



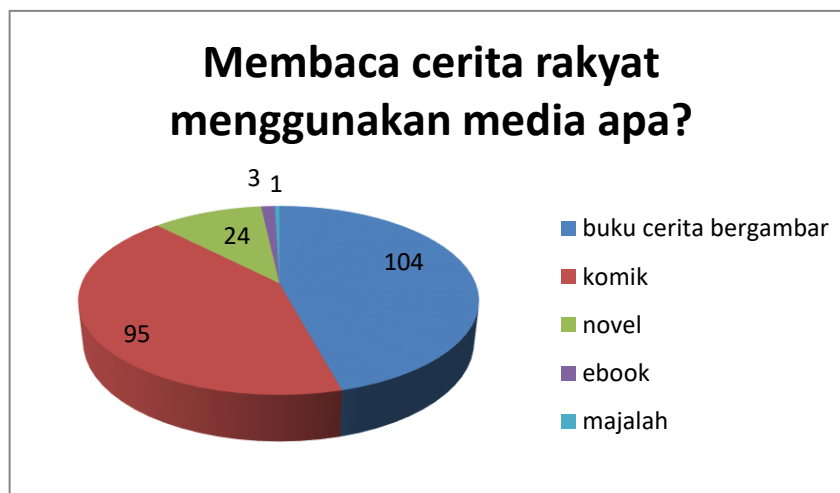
Gambar 1.2 Buku Cerita Rakyat dari Jember

(Sumber: image.google)

Penulis melakukan observasi di salah satu toko buku di Jember dan mendapati bahwa hanya ada 2 buah jenis buku cerita rakyat Nusantara. Kedua jenis buku tersebut yaitu 100 Cerita Rakyat Nusantara dan Cenderawasih Cerita Rakyat Papua dan sisanya merupakan cerita – cerita dongeng dari luar negeri yang sekarang populer seperti Frozen, Sofia The First, Princess, dan sebagainya. Selain itu penulis juga melakukan observasi ke perpustakaan-perpustakaan SD di Kabupaten Jember dan penulis tidak menemukan buku cerita rakyat dari Jember. Untuk buku kumpulan cerita rakyat dari Jember sendiri terakhir diterbitkan adalah buku yang berjudul Cerita Rakyat dari Jember karangan Edy Santosa dan Deny Wibisono pada tahun 2004 oleh PT. Grasindo, setelah itu tidak ada lagi media yang melestarikan warisan budaya dari Jember tersebut hingga saat ini. Tanpa disadari cerita rakyat dari Jember pun perlahan

mulai hilang dibenak masyarakat Jember dan digantikan oleh cerita dongeng kebudayaan asing.

Penulis mengambil hal ini sebagai sebuah peluang untuk mengenalkan dan melestarikan warisan budaya tersebut kepada anak-anak yang akhirnya berujung untuk melakukan riset. Penulis melakukan kuisisioner kepada 227 anak kelas 4-6 SD di 6 SD di Kabupaten Jember terkait dengan media apa yang mereka biasanya gunakan untuk membaca dan mengenal cerita rakyat. Hasil dari kuisisioner menunjukkan bahwa 104 anak menggunakan buku cerita bergambar dan 95 anak menggunakan komik, sisanya adalah novel, ebook, dan majalah. Dari hasil kuisisioner ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak-anak membaca cerita rakyat menggunakan media buku konvensional dan sejenisnya.



Gambar 1.3 Diagram media cerita rakyat yang sering digunakan anak

(Sumber: Wijaya, 2016)

Selain melakukan kuisisioner, penulis juga melakukan observasi dan wawancara di salah satu SD negeri favorit di Jember yaitu SDN Jember Lor 1 sebagai studi kasus. Penulis mengambil SD negeri sebagai studi kasus dikarenakan semua SD negeri memiliki program yang sama dari pemerintah sehingga dapat mewakili SD negeri di kabupaten Jember. Menurut observasi yang penulis lakukan di SDN Jember Lor 1,

penulis melihat bahwa ada potensi media yaitu media mural. SDN Jember Lor 1 sendiri memiliki satu spot mural yaitu dinding kosong di dekat gerbang depan sekolah yang berisi tentang aktifitas-aktifitas anak. Mural merupakan suatu karya lukis yang dibuat di tempat permanen seperti dinding, tembok, dalam bentuk tekstur apapun.³



Gambar 1.4 Mural terdahulu di SDN Jember Lor 1

(Sumber: Wijaya, 2016)

Melihat peluang dan potensi media mural, penulis melakukan wawancara kepada Ibu Hartatik, selaku kepala sekolah SDN Jember Lor 1. Menurut Ibu Hartatik, menyampaikan cerita rakyat atau *storytelling* melalui media mural merupakan hal yang bagus, karena selain dapat memperindah dinding dari segi estetika, menyampaikan cerita rakyat melalui media mural juga dapat menyampaikan nilai moral yang baik. Pemerintah sendiripun menganjurkan adanya mural di setiap SD Negeri karena selain membuat suasana sekolah menjadi menyenangkan, mural juga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak.⁴ Melalui riset media ini, penulis ingin membuat cerita rakyat menarik melalui media yang jarang digunakan untuk menyampaikan cerita rakyat yaitu media mural. Penulis ingin mengaplikasikan bentuk buku yang selama ini anak-anak baca ke dalam media mural. Media mural merupakan salah satu media yang dapat termasuk ke dalam Desain Grafis Lingkungan. Media mural akan diaplikasikan di ruang publik yang dapat menjangkau masyarakat secara luas seperti alun-alun kota atau dinding kosong di jalan. Penulis

³ <http://indonesiamural.com>, diakses pada tanggal 27 September 2016.

⁴ Wawancara dengan Ibu Hartatik

melakukan riset selama satu minggu di alun-alun Jember dan mendapatkan hasil bahwa setiap hari di alun-alun Jember dari jam tujuh pagi hingga sebelas siang selalu ada kegiatan olahraga dari sekolah-sekolah yang lokasinya terletak sekitar alun-alun. Sekolah-sekolah tersebut meliputi SDN Jember Lor 1, SDN Jember Lor 2, SDN Kepatihan 3, SDK Maria Fatima, SMPN 2 Jember, dsb. Sedangkan, di hari Minggu, di alun-alun Jember terdapat kegiatan Car Free Day yaitu kegiatan beberapa jam tanpa kendaraan bermotor. Kegiatan ini dimulai pada pukul enam pagi hingga sepuluh pagi di hari Minggu. Kegiatan ini diikuti oleh semua kalangan masyarakat dari anak-anak hingga dewasa.

Perancangan media mural ini termasuk ke dalam perancangan desain sosial. Desain sosial didefinisikan sebagai desain untuk kepentingan sosial dan sebagai pelayanan terhadap masyarakat tanpa konteks komersial.⁵ Perancangan media mural ini diharapkan mampu membuat masyarakat khususnya anak-anak untuk menyukai kembali cerita rakyat Jember dan memahami nilai moral dari setiap cerita sehingga masyarakat dapat menerapkan nilai moral tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menceritakan kembali cerita-cerita tersebut secara lisan kepada lingkungan sekitarnya sehingga cerita tersebut berkembang kembali di masyarakat Jember saat ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Poin – poin masalah yang ditemukan pada latar belakang yang mendorong pembuatan media pelestarian cerita rakyat dari Jember sebagai media pelestarian budaya adalah:

1. Cerita rakyat Jember sudah mulai hilang di benak masyarakat khususnya anak – anak di Jember dan tergantikan oleh cerita dongeng dari luar negeri.
2. Kurangnya media pelestarian cerita rakyat yang dapat anak peroleh dan nikmati tanpa harus mencari dan membeli terlebih dahulu.

⁵ Cameron Tonkinwise, 2015, “*Is Social Design a Thing?*”. *Carnegie Mellon University*.

3. Media pelestarian cerita rakyat dari Jember yang terakhir diterbitkan pada tahun 2004 berbentuk buku dan saat ini sangat sulit untuk didapatkan.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah di dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini akan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan media pelestarian cerita rakyat Jember.
2. Cerita yang akan diangkat dalam perancangan ini adalah 3 cerita legenda yaitu Asal Mula Nama Jember, Asal Mula Desa Umbulsari, dan Watu Ulo. Cerita “Asal Mula Nama Jember” dan “Asal Mula Desa Umbulsari” diadaptasi dari buku terbitan Grasindo karya Edy Susanto dan Deny Wibisono berjudul Cerita Rakyat dari Jember. Cerita Watu Ulo diadaptasi dari cerita reporter Merdeka yaitu Kun Sila Ananda di artikel berjudul Mitos Ular Terbelah, Asal Mula Terbentuknya Watu Ulo Jember.
3. Perancangan ini menggunakan studi kasus siswa kelas 4-6 SD dengan rentang usia 9-11 tahun yang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat oleh penulis adalah: “Bagaimana merancang sebuah media cerita rakyat Jember agar cerita rakyat disukai dan dikenal kembali sehingga cerita rakyat dapat dilestarikan dan disebarluaskan secara lisan oleh masyarakat Jember?”

1.5 Tujuan Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis memiliki beberapa tujuan yang menjadi acuannya, yakni sebagai berikut:

1. Dapat mengenalkan dan melestarikan cerita rakyat dari Jember kepada masyarakat terutama anak – anak di Jember saat ini sehingga budaya cerita rakyat dari Jember tidak akan hilang dan tidak akan tergerus oleh cerita dongeng dari luar negeri.
2. Media pelestarian cerita rakyat dari Jember yang dibuat dapat diterima dengan baik oleh masyarakat Jember.

3. Masyarakat terutama anak-anak dapat menyukai dan memahami cerita rakyat sehingga dapat menceritakan kembali sebagai cerita lisan.
4. Dapat menanamkan pesan moral terutama kepada anak – anak melalui media pelestarian cerita rakyat dari Jember.

1.6 Ruang Lingkup

1.6.1 Ruang Lingkup Studi

Studi yang dilakukan meliputi :

1. Analisis mengenai cerita rakyat dari Jember.
2. Studi tentang mural, layout, warna, tipografi, gaya gambar ilustrasi hingga material yang akan digunakan.
3. Studi karakteristik target audiens.

1.6.2 Output

Output dari perancangan ini akan berupa mural pada Alun-alun kota Jember yang dapat digunakan sebagai media pelestarian cerita rakyat Jember.

1.7 Manfaat Perancangan

a. Manfaat bagi anak

Melalui perancangan ini penulis ingin mengembangkan media pelestarian cerita rakyat berupa mural yang disertai dengan gambar visual yang disukai oleh anak sehingga anak – anak pun dapat mengetahui dan memahami cerita rakyat dari daerah Jember dan mereka bisa menceritakan kembali kepada lingkungan sekitarnya sehingga cerita rakyat dari Jember pun tidak akan hilang tergerus oleh jaman.

b. Manfaat bagi guru dan orang tua

Mempermudah guru dan orang tua dalam menceritakan cerita rakyat dari Jember kepada anak – anak.

c. Manfaat bagi Pemerintah

Membantu pemerintah dalam usaha melestarikan cerita rakyat dari Jember yang saat ini hampir hilang dan dapat digunakan sebagai alternatif tempat

hiburan di tengah kota serta dapat digunakan sebagai media edukasi cerita rakyat dan penanaman moral kepada masyarakat.

1.8 Metode Penelitian

Variabel Penelitian

a. Profil masalah

Melakukan pencarian data yang menjadi latar belakang perancangan melalui kegiatan pra riset yang berkaitan dengan pemahaman dan pengetahuan dengan studi kasus anak-anak kelas 4-6 SD di Kabupaten Jember mengenai cerita rakyat Jember.

b. Profil cerita rakyat Jember

Melakukan pengumpulan data berupa hal-hal yang berhubungan dengan cerita rakyat Jember seperti *environment* terjadinya cerita rakyat, kegiatan masyarakat Jember di sekitar tempat terjadinya cerita rakyat, karakteristik masyarakat Jember, dan pakaian masyarakat Jember.

c. Profil fasilitas dan program sekolah

Melakukan pencarian data mengenai fasilitas dan program di sekolah mengenai *storytelling* dan pelestarian cerita rakyat.

d. Profil siswa kelas 4-6 SD sebagai studi kasus

Melakukan pencarian data mengenai apa yang disukai oleh anak kelas 4-6 SD terkait dengan aspek visual dan kegiatan mereka di sekolah.

Metode perancangan yang akan dilakukan:

1. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data primer adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan *depth interview* dengan kepala sekolah SDN Jember Lor 3, SDN Jember Lor 1, dan SDN Kepatihan 1 mengenai fasilitas dan program sekolah khususnya *storytelling* di luar kegiatan belajar mengajar.

- b. Melakukan *depth interview* dengan budayawan mengenai naskah cerita rakyat Jember.
- c. Melakukan kuisioner kepada siswa kelas 4-6 SD mengenai aspek visual.
- d. Melakukan shadowing untuk mengetahui kegiatan siswa kelas 4-6 SD.
- e. Melakukan observasi ke tempat kejadian cerita rakyat seperti Watu Ulo, Umbulsari, dan Gunung Besek.
- f. Melakukan observasi ke tempat pengaplikasian mural yaitu alun-alun kota Jember.

Selain pengumpulan data primer, penulis juga mengumpulkan data sekunder untuk mendapatkan konten dari media ini. Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Melakukan studi literatur buku cerita rakyat dari Jember terdahulu dan buku-buku Jember pada masa lampau untuk mendapatkan data sekunder berupa visualisasi masyarakat Jember pada masa lampau.
 - b. Melakukan studi literatur terkiat dengan ilustrasi, aspek visual, dan mural.
2. Metode analisis data dan pemetaan permasalahan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Dalam perancangan berjudul Perancangan Media Pelestarian Cerita Rakyat Jember ini akan dibahas teori-teori yang mendukung judul dan rumusan masalah yang sudah diterangkan dalam bab sebelumnya. Teori yang akan dibahas adalah teori untuk merancang mural yang dapat digunakan sebagai media pengenalan dan pelestarian cerita rakyat kepada masyarakat khususnya anak. Teori-teori tersebut adalah teori cerita rakyat, perkembangan anak, dan teori desain grafis lingkungan dan mural.

2.1.1 Cerita Rakyat

Berikut ini merupakan teori – teori tentang cerita rakyat, jenis cerita rakyat, ciri – ciri cerita rakyat, dan cerita rakyat dari Jember yang berasal dari beberapa literatur.

2.1.1.1 Definisi Cerita Rakyat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal, sedangkan cerita rakyat adalah cerita dari jaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat dan diwariskan secara lisan.⁶ Jadi definisi cerita rakyat adalah tuturan yang membentangkan terjadinya suatu hal dari jaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat dan diwariskan secara lisan.

Menurut James Danandjaja, cerita rakyat adalah suatu bentuk karya sastra lisan yang lahir dan berkembang dari masyarakat tradisional yang disebarkan dalam bentuk relative tetap dan di antara kolektif tertentu dari waktu yang cukup lama dengan menggunakan kata klise.⁷

⁶ <https://kbbi.web.id/cerita>

⁷ James Danandjaja, *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain Lain*, Grafiti Pers, Jakarta, 1994.

Menurut Alan Dundes, cerita rakyat merupakan salah satu bentuk dari folklor.⁸ Folklor sendiri adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*).⁹ Menurut Jan Harold Brunvand, seorang ahli folklor dari Amerika Serikat, folklor dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu folklor lisan (*verbal folklore*), folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*), dan folklor bukan lisan (*non verbal folklore*).¹⁰ Cerita rakyat sendiri merupakan salah satu bentuk dari folklor lisan karena penyebarannya melalui mulut ke mulut dan dari generasi ke generasi

Secara umum, ciri-ciri cerita rakyat hampir sama dengan ciri-ciri folklor yaitu disampaikan secara turun-temurun, tidak diketahui siapa yang pertama kali membuatnya, kaya nilai-nilai luhur, bersifat tradisional, memiliki banyak versi dan variasi, bersifat anonim, berkembang dari mulut ke mulut, diakui oleh suatu kelompok tertentu, dan cerita rakyat disampaikan secara lisan.

2.1.1.2 Jenis Cerita Rakyat

Di Indonesia sendiri banyak sekali terdapat cerita rakyat dengan beragam tokoh, waktu, dan tempat. William R. Bascom dalam buku *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain Lain* karya James Danandjaja membagi cerita rakyat dalam tiga golongan besar yaitu: mite, legenda, dan dongeng.¹¹ Yang penulis ambil dari buku *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain Lain* yaitu definisi mite, legenda, dan dongeng. Karena ketiga jenis cerita rakyat tersebut merupakan jenis yang berbeda. Selain dari buku karya Danandjaja, penulis juga mencari definisi cerita rakyat dan jenisnya dari buku *Mengenal Dongeng dan Prosa Lama* karya Eko Sugiarto.

⁸ Elliot Oring, *Folk Groups and Folklore Genres An Introduction*, Utah State University Press, Utah, 1986.

⁹ James Danandjaja, *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain Lain*, Grafiti Pers, Jakarta, 1994.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Ibid.

Mite secara umum didefinisikan sebagai cerita yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap suci oleh masyarakat. Mite mengandung unsur-unsur misteri, dunia gaib, dan alam dewa yang dianggap terjadi oleh masyarakat pemilik mite tersebut.¹² Legenda adalah cerita yang berhubungan dengan peristiwa sejarah atau kejadian alam, misal terjadinya nama suatu tempat dan bentuk topografi suatu daerah, yaitu bentuk permukaan suatu daerah (bukit, jurang, dan sebagainya).¹³ Berbeda dengan mite, legenda tidak dianggap suci oleh masyarakat yang memiliki legenda tersebut tetapi tetap dianggap sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Sedangkan dongeng adalah cerita yang berdasarkan pada angan-angan atau khayalan seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.¹⁴ Dongeng tidak dianggap benar – benar terjadi, diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran.¹⁵

Penulis mengadaptasi definisi jenis cerita rakyat untuk mengelompokkan jenis-jenis cerita rakyat yang ada dalam buku *Cerita Rakyat dari Jember* karya Edy Santosa dan Deny Wibisono. Menurut penulis, cerita-cerita rakyat tersebut perlu dikelompokkan menjadi legenda, mite, dan dongeng karena anak-anak pada usia 9-11 tahun sudah menginjak usia *middle grade* dan mulai tidak suka dengan hal-hal berbau fantasi, melainkan lebih suka hal-hal yang benar-benar terjadi seperti legenda dan mite.¹⁶

2.1.1.3 Cerita Rakyat dari Jember

Jember adalah salah satu kabupaten yang terletak di sebelah selatan Provinsi Jawa Timur. Kabupaten Jember berbatasan dengan Kabupaten Probolinggo dan Kabupaten Bondowoso di utara, Kabupaten Banyuwangi di sebelah timur, Samudera Hindia di selatan, dan Kabupaten Lumajang di barat. Kabupaten Jember sendiri

¹² Eko Sugiarto, *Mengenal Dongeng dan Prosa Lama*, Pustaka Widyatama, Yogyakarta, 2009.

¹³ Ibid.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ James Danandjaja, *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain Lain*, Grafiti Pers, Jakarta, 1994.

¹⁶ Drs. Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 1986.

terdiri dari 31 kecamatan. Kabupaten ini memiliki beberapa cerita rakyat yang termasuk dalam mite, legenda, dan dongeng. Cerita-cerita ini telah berkembang di masyarakat dan diwariskan melalui mulut ke mulut dari generasi ke generasi.

Cerita rakyat dari Jember meliputi Asal Usul Nama Jember, Terjadinya Pantai Pasir Putih, Pangeran Puger dan Dewi Sari, Ragil Kuning, Dewi Teratai, Terjadinya Gunung Watu Pecah, Asal Usul Watu Kodhok dan Gunung Kajang, Asal Usul Nama Desa Bangsalsari, Hancurnya Kerajaan Mayang, Pertarungan Dua Gunung, dan Keangkeran Kedung Sukma Ilang.¹⁷ Selain itu, juga terdapat cerita rakyat Asal Mula Pantai Watu Ulo. Cerita-cerita tersebut ada yang termasuk mite, legenda, maupun dongeng. Cerita yang akan diangkat pada perancangan ini ada empat cerita dan keempatnya merupakan legenda karena anak kelas 4 hingga 6 SD lebih menyukai cerita yang dianggap benar-benar terjadi daripada cerita dongeng. Berikut penjabaran dari masing – masing cerita rakyat dari Jember yang disadur dari buku karya Edy Santosa dan Deny Wibisono:

a. Asal Usul Nama Jember

Asal Usul Nama Jember adalah sebuah legenda yang menceritakan bahwa dahulu ada seorang putri yang memimpin sebuah kota yang maju bernama Putri Jembersari. Suatu hari, segerombolan perampok ingin mengambil harta warga kota yang dipimpin oleh Putri Jembersari dan akhirnya terjadi pertarungan yang membuat kedua belah pihak tewas. Untuk mengenangnya, kota tersebut diberi nama Kota Jember. Cerita ini memiliki pesan moral, kepercayaan yang diberikan jangan disia-siakan, maka orang lain pun akan menghormati kita.

b. Terjadinya Pantai Pasir Putih

Cerita ini merupakan sebuah legenda yang menceritakan bahwa dahulu ada sepasang suami istri yang merupakan petani miskin dan mereka tidak sengaja menemukan dua orang anak laki-laki di hutan ketika mencari kayu bakar. Mereka mengangkat kedua anak itu dan dua anak itu membantu mereka mengerjakan

¹⁷ Edy Santosa dan Deny Wibisono, *Cerita Rakyat dari Jember*, Grasindo, Jakarta, 2004.

sawahnya hingga petani tersebut kembali kaya. Kedua anak itu memiliki hewan peliharaan yaitu ikan mas dan suatu hari petani dan istrinya memakan ikan mas tersebut dan timbulah bencana badai yang menewaskan petani dan istrinya. Badai tersebut membuat seluruh isi rumah petani keluar termasuk sebakul nasi yang akhirnya tumpah berceceran sepanjang pantai, dan nasi-nasi itu berubah menjadi pasir. Demikianlah terjadinya Pantai Pasir Putih.

c. Pangeran Puger dan Dewi Sari

Cerita ini merupakan cerita legenda asal usul nama Desa Umbulsari. Legenda ini menceritakan bahwa ada seorang pangeran yang kakinya pincang dan suatu malam dia mimpi bertemu dengan seorang gadis yang bernama Dewi Sari. Sang pangeran pun mengembara mencari gadis yang di mimpinya tersebut dan akhirnya sang pangeran menemukan gadis tersebut di sebuah sumber air. Pangeran melamar Dewi Sari dan menamai sumber air tersebut Umbulsari.

Selain cerita-cerita rakyat di atas, juga terdapat cerita rakyat lain yang berkembang di masyarakat Jember yang sangat terkenal, yaitu Asal Mula Watu Ulo. Cerita ini termasuk mite karena berhubungan dengan hal-hal dunia lain dan dianggap sakral oleh masyarakat Jember. Asal mula Watu Ulo juga sering dikaitkan dengan terjadinya Pantai Pasir Putih. Berikut merupakan cerita Watu Ulo yang disadur dari reporter Merdeka yaitu Kun Sila Ananda.¹⁸

Suatu hari terdapat pemuda bernama Mursodo, ia adalah anak angkat dari Nini dan Aki Sambu, pasangan yang sudah berusia cukup tua. Singkat cerita, Mursodo pergi memancing di suatu tempat dimana Nogo Rojo tinggal. Nogo Rojo adalah seekor ular naga yang sangat besar. Pada saat memancing, Mursodo berhasil menangkap seekor ikan ajaib yaitu ikan Rojomino. Ikan Rojomino memohon untuk dilepaskan dan sebagai gantinya ia akan mengabdikan satu permohonan Mursodo. Mursodo pun melepaskan Rojomino, dan ketika ia

¹⁸ Kun Sila Ananda, "Mitos Ular Terbelah, Asal Mula Terbentuknya Watu Ulo Jember", Merdeka, diakses dari <http://merdeka.com/gaya/mitos-ular-terbelah-asal-mula-terbentuknya-watu-ulo-jember-wisata-jember-11.html>, pada tanggal 21 Mei 2016 pukul 7:43

memancing lagi, ia mendapatkan seekor naga yaitu Nogo Rojo. Ia pun harus melawan naga raksasa tersebut dan ia meminta bantuan Rojomino. Ikan Rojomino memberinya sebuah cemeti, dan Mursodo pun membelah badan naga tersebut menjadi 3 bagian. Ia melempar kepalanya ke Banyuwangi, ekor ke Pacitan, dan badannya di Jember.

2.1.1.4 Budaya Jember



Gambar 2.1 Modul Budaya Jawa Timur

(Sumber: Wijaya, 2015)

Penulis melakukan studi budaya Jember bertujuan untuk membantu penulis dalam memvisualisasikan kebudayaan-kebudayaan Jember ke dalam buku. Penulis mendatangi budayawan Jember yaitu Bapak Ayu Sutarto untuk membaca dan melihat Modul Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Lokal Jawa Timur yang merupakan penelitian beliau bersama teman-temannya selama beberapa tahun. Jember sendiri tidak memiliki pakaian asli karena suku yang ada di Jember adalah suku pendatang yaitu suku Jawa dan Madura. Pada modul tersebut, penulis mendapatkan beberapa visualisasi dari pakaian-pakaian tradisional dari suku Jawa dan Madura mulai dari pakaian sehari-hari hingga pakaian kerajaan. Penulis juga berhasil mendapatkan motif-motif batik dari Jember dari buku Motif dan Corak Batik Jawa Timur yang diterbitkan oleh Universitas Muhammadiyah Malang di perpustakaan milik Prof. Ayu

Sutarto. Pada buku *Motif dan Corak Batik Jawa Timur* terdapat ragam batik dari seluruh daerah di Jawa Timur termasuk Jember. Jember sendiri memiliki banyak sekali ragam batik, ada 42 ragam batik yang terdapat di buku tersebut. Motif-motif batik ini akan memudahkan penulis dalam memvisualisasikan dan membuat ilustrasi pakaian yang akan digunakan oleh tokoh dalam media pelestarian cerita rakyat dari Jember.



Gambar 2.2 Corak batik Jember

(Sumber: Wijaya, 2015)

2.1.2 Kajian Anak Kelas 4-6 SD Sebagai Studi Kasus

2.1.2.1 Perkembangan dalam Masa Anak Sekolah

Masa anak sekolah adalah masa dimana anak memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar yaitu pada saat anak berumur 6 hingga 12 tahun. Setelah anak mencapai enam atau tujuh tahun, perkembangan jasmani dan rohaninya mulai sempurna. Selain itu pada umur tersebut, anak keluar dari lingkungan keluarga dan mulai memasuki lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah merupakan lingkungan yang lebih besar dari lingkungan keluarga, di lingkungan ini anak akan mengenal lebih banyak teman dalam lingkungan sosial yang lebih luas sehingga peran sosialnya lebih besar dan semakin berkembang.¹⁹

¹⁹ Abu Huraerah, *Kekerasan terhadap Anak*, Penerbit Nuansa, Bandung, 2006, hlm. 52.

Pada masa ini, anak-anak mulai melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang ada di sekitarnya. Definisi mengamati dalam bahasa sehari-hari sama dengan melihat, tetapi di dalam psikologi mengamati adalah kegiatan yang menggunakan lima alat indera yaitu melihat dengan mata, mendengar dengan telinga, mencium dengan hidung, meraba dengan jari, dan mengecap dengan lidah.²⁰

2.1.2.2 Perkembangan fantasi anak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, fantasi adalah gambar atau bayangan dalam angan-angan atau bisa juga disebut khayalan.²¹ Pada saat anak berumur lima atau enam tahun, anak mulai menunjukkan perhatiannya ke dunia luar, ke alam kenyataan tetapi bukan berarti fantasinya lenyap.²² Fantasi anak tetap hidup tetapi fantasi yang tetap hidup itu akan mencari lapangan penyaluran lain seperti ketika anak membaca buku, mendengarkan cerita, membuat sesuatu, menonton film, fantasi mereka akan bermain disana.

Drs. Zulkifli membagi perkembangan fantasi anak dalam beberapa masa, ada tiga masa perkembangan fantasi anak yaitu masa dongeng, masa Robinson Crusoe dan masa pahlawan.²³ Masa dongeng adalah masa anak usia empat tahun hingga delapan tahun. Masa dongeng adalah masa dimana perkembangan anak ke arah kenyataan. Anak pada masa ini suka mendengar cerita-cerita tentang kehidupan sehari-hari seperti anak yang lucu, anak yang tidak pernah mandi, anak yang kotor, dan lain sebagainya. Selain cerita-cerita tersebut, anak juga suka cerita tentang kerajaan, raksasa, dan sebagainya. Masa yang kedua adalah masa Robinson Crusoe, yaitu masa anak usia delapan hingga 12 tahun. Pada masa ini, anak mengalami realisme naif yaitu anak menerima segala sesuatu tanpa ada kritikan. Kemudian setelah mengalami realisme naif, anak memasuki masa realisme kritis, dimana anak tidak lagi menyukai dongeng yang bersifat fantasi. Anak lebih suka cerita-cerita yang benar-benar terjadi seperti cerita perjalanan, roman, mite, dan sebagainya. Masa

²⁰ Abu Huraerah, *Kekerasan terhadap Anak*, Penerbit Nuansa, Bandung, 2006., hlm. 54.

²¹ <https://kbbi.web.id/fantasi> , diakses 4 Nopember 2015, pukul 22:56

²² Drs. Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 1986, hlm. 56.

²³ Ibid.

ketiga merupakan masa pahlawan, yaitu masa yang dialami oleh anak-anak berusia 12 hingga 15 tahun. Masa pahlawan adalah masa dimana anak tertarik dan suka dengan buku-buku atau cerita-cerita perjuangan. Lama kelamaan fantasi ilusi atau fantasi yang terikat pada tanggapan kenangan akan mulai hilang di benak anak sedangkan fantasi mengkombinasi berkembang dengan pesat.

Terdapat beberapa manfaat dan beberapa keburukan berfantasi menurut Drs. Zulkifli. Manfaat-manfaat fantasi adalah dapat digunakan sebagai hiburan, fantasi juga dapat memudahkan anak dalam menerima pelajaran, dan juga fantasi dapat membentuk budi-pekerti atau moral anak. Karena ketika anak melihat film yang baik atau membaca buku ceritanya yang memiliki pesan moral, anak cenderung terdorong untuk meniru dan berbuat seperti apa yang telah dia baca atau tonton. Tetapi selain memiliki manfaat, fantasi juga menimbulkan beberapa dampak seperti jika terlarut dalam fantasinya, anak akan suka melamun. Lalu, jika terlarut dalam fantasinya, anak bisa takut menghadapi kenyataan dan akan menjadi orang yang pemalu atau sebaliknya menjadi seorang pembual di kalangan sekitarnya.²⁴

2.1.2.3 Perkembangan Pola Berpikir Anak

Dalam masa anak sekolah yaitu umur 8-12 tahun, ingatannya menjadi kuat sekali. Anak mengalami masa belajar dan mereka suka menghafal banyak-banyak. Pada masa belajar ini anak menambah pengetahuannya, keterampilannya, kemampuannya, dan mencapai kebiasaan yang baik.

Anak pada masa sekolah tidak lagi memandang diri sendiri sebagai pusat perhatian lingkungannya (egosentris). Anak mulai memperhatikan lingkungan sekitarnya dan keadaan sekelilingnya dengan obyektif. Dalam benak anak mulai timbul keinginan-keinginan untuk mengetahui kenyataan dan keinginan-keinginan tersebut akan mendorong anak untuk menyelidiki segala sesuatu yang ada di sekelilingnya. Anak akan mulai mencari tahu dan banyak bertanya tentang segala sesuatu yang di sekelilingnya yang dia anggap menarik.

²⁴ Drs. Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 1986, hlm. 56-57.

Selain itu, pada masa anak sekolah anak juga suka mengumpulkan gambar-gambar, perangko, kartu mainan, dan sebagainya. Setelah anak berumur delapan tahun anak mengalami perubahan karena perkembangan fantasinya, anak tidak suka dongeng dan cerita fantasi dan mereka hanya mau menerima cerita yang masuk akal dan sungguh terjadi, paling tidak yang mendekati kenyataan.²⁵

2.1.2.4 Penulisan Cerita Anak untuk anak usia 9-11 tahun.

Anak berusia 9-11 tahun termasuk dalam usia *middle grade*. Anak yang termasuk dalam *middle grade* memiliki rentang usia 8 hingga 12 tahun. Usia *middle grade* merupakan usia emas anak dalam membaca.²⁶ Cerita anak untuk usia ini memiliki naskah yang lebih panjang dan cerita yang disajikan mulai kompleks dan dalam beberapa bagian menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalan cerita. Anak-anak di usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita. Cerita-cerita untuk anak *middle grade* ini dapat menggunakan beberapa genre mulai dari fiksi kontemporer, sejarah, fiksi ilmiah dan juga bisa digunakan untuk menceritakan cerita non-fiksi seperti biografi, iptek, dan topik-topik multi budaya.

Berikut merupakan hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam menulis cerita anak menurut Dian Kristiani, seorang penulis buku cerita anak best seller.²⁷

- Ketika menulis cerita anak sudah jelas jangan memasukkan unsur SARA, pornografi, kata-kata kasar dan *hate speech*. Selain itu juga jangan menggurui dan sebaiknya tidak menasihati anak-anak secara terang-terangan melalui cerita yang ditulis karena nanti cerita tersebut akan menjadi membosankan.
- Menulis cerita untuk anak harus dengan hati yang riang dan dengan menggunakan kacamata anak-anak. Seperti jika saya seorang anak kecil, apa

²⁵ Drs. Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 1986.

²⁶ Benny Rhamdani, "Buku Anak yang Cocok Untuk Umurnya", Aksaraku, diakses dari <http://www.bennyrhamdani.com/2012/08/buku-anak-yang-cocok-untuk-umurnya.html?m=1>, pada tanggal 30 Oktober 2015 pukul 22.59

²⁷ Dian Kristiani, "Tips Menulis Cerita Anak", Dian Kristiani, diakses dari <http://diankristiani.blogspot.co.id/2014/07/tips-menulis-cerita-anak.html?m=1>, pada tanggal 22 Mei 2016 pukul 15.30

yang ingin saya baca? Dan dalam menulis cerita untuk anak, harus menggunakan bahasa-bahasa yang sederhana, pendek, dan jelas.

- Dian Kristiani memberikan tips khusus dalam menulis cerita anak, yaitu pertajam alat indera, jangan takut jika ide yang kita miliki sama dengan ide orang lain karena memang tidak ada sesuatu yang baru tetapi pastikan tulisan kita jauh lebih baik daripada orang yang memiliki ide yang sama dengan kita, dan dekati anak-anak dan amati mereka. Kita harus bisa membayangkan diri kita sebagai anak-anak karena anak-anak tulus dan memandang segala sesuatu sederhana.

Dian Kristiani memiliki langkah-langkah dalam menulis ulang cerita rakyat, berikut merupakan langkah-langkah menulis ulang cerita rakyat yang sudah ada menurut Dian Kristiani.²⁸

1. Mencoba mengingat kembali memori cerita rakyat yang pernah diceritakan oleh orangtua di masa kecil.
2. Membaca cerita rakyat dari buku-buku cerita rakyat maupun sumber-sumber lain seperti internet.
3. Menutup buku dan mulai menulis. Menulis dengan gaya sendiri dan tanpa melihat kembali buku tersebut seolah sedang bercerita kepada anak kecil atau sahabat. Seperti ketika kita menceritakan film yang telah kita lihat di bioskop dan sahabat kita bertanya jalan ceritanya.
4. Bebaskan diri untuk memulai dari adegan yang mana, dari sudut pandang tokoh yang mana, dan menambahkan adegan-adegan yang relevan, juga menambahkan detail latarnya. Tujuannya adalah untuk membuat cerita lebih seru untuk dibaca tanpa mengubah esensi cerita. Selain itu, kita juga bisa menambahkan dialog-dialog yang berfungsi untuk menghidupkan cerita.

²⁸ Dian Kristiani, "Menulis Ulang Cerita Rakyat untuk Anak? Bagaimana Bedanya?", Dian Kristiani, diakses dari <http://diankristiani.blogspot.co.id/2015/06/menulis-ulang-cerita-rakyat-untuk-anak.html?m=1> , pada tanggal 22 Mei 2016 pukul 15.30

5. Tulis cerita seakan sedang duduk santai dengan secangkir the di tangan dan audiens sedang mendengarkan. Jangan terburu-buru, pelan tetapi mainkan emosi pembaca.
6. Jangan lupakan kualitas pembukaan cerita. Jika “Pada suatu hari..” terasa membosankan, boleh saja diubah misalkan dengan ‘Pagi yang ramai. “Aduh Bu, sakit!” teriak Malin Kundang’.
7. Setelah selesai menulis, pelan-pelan baca kembali naskah tersebut, bukan sebagai penulis melainkan sebagai pembaca.
8. Setelah itu, revisi naskah yang telah kita tulis dan baca.

2.1.3 Kajian Desain

2.1.3.1 Desain Sosial

Perancangan mural ini termasuk dalam perancangan desain sosial. Desain Sosial merupakan perancangan desain untuk kepentingan sosial dan sebagai pelayanan terhadap masyarakat tanpa konteks komersial.²⁹ Perancangan desain sosial tidak bertujuan untuk mendapatkan profit. Desain sosial meliputi desain untuk aktifitas sosial, desain yang dipengaruhi oleh sosiomaterial, inovasi yang sosioteknikal, desain dengan sistem dengan aspek sosial media yang signifikan, proyek sains sosial, desain untuk pelayanan masyarakat, desain untuk pemerintahan, desain non-komersial, dan desain untuk perubahan sosial.³⁰

2.1.3.2 Desain Grafis Lingkungan

Desain Grafis Lingkungan atau *Environmental Graphic Design* (EGD) merupakan bidang ilmu desain yang memperhatikan segala macam bentuk grafis yang berada di lingkungan yang dapat diakses oleh masyarakat umum termasuk sistem *wayfinding*, komunikasi identitas *branding* dan informasi, serta membangun ide untuk membuat suatu pengalaman yang dapat menghubungkan masyarakat

²⁹ Cameron Tonkinwise, 2015, “*Is Social Design a Thing?*”. *Carnegie Mellon University*.

³⁰ *Ibid.*

dengan suatu tempat.³¹ Hal yang paling utama untuk diperhatikan dalam merancang desain grafis lingkungan tetaplah komunikasi. Dalam desain grafis lingkungan, menyampaikan pesan, informasi, navigasi, *branding* dan identitas secara visual harus jelas dan tepat sasaran.³² Selain menampilkan pesan, informasi, dan petunjuk, desain grafis lingkungan juga harus terlihat menarik dan menonjol dengan memadukan warna, tipografi, ilustrasi, bentuk, dan bahan sehingga akan menghasilkan desain yang dari segi informasi, konten, maupun visual memiliki karakter yang kuat.³³

2.1.3.3 Interpretasi

Interpretasi adalah sebuah proses pemberian kesan, pendapat, tafsiran atau pandangan teoritis terhadap sesuatu.³⁴ Sedangkan menurut Kaelan, interpretasi adalah sebuah seni yang menggambarkan komunikasi secara tidak langsung, tetapi komunikasi ini dapat dengan mudah dipahami oleh audiens atau pengunjung.³⁵ Interpretasi bersifat mendidik dan bertujuan untuk mengungkap arti dan hubungan melalui penggunaan obyek asli dan pengalaman tangan pertama serta dengan media ilustrasi, lebih dari sekedar mengkomunikasikan informasi faktual.³⁶ Dalam perancangan ini, tujuan interpretasi untuk menyampaikan informasi secara efektif dan dapat membangun pengalaman dan kesan di suatu tempat bagi audiens. Berikut ini merupakan prinsip-prinsip interpretasi menurut Tilden:

- a. Sebuah interpretasi yang tidak ada kaitan antara yang ditampilkan dengan kepribadian dan pengalaman audiens merupakan suatu hal yang sia-sia.

³¹ Roux, Clive. 2015. *What is Experiential graphic design (EGD)?*, SEGD, diakses dari <https://segd.org/article/what-environmental-graphic-design-egd>, pada tanggal 23 Februari 2017 pukul 19:51

³² Logos Signage. Oktober 2016. "Mengenal Desain Grafis Lingkungan", Logos, diakses dari <https://logosignage.com/2016/10/04/mengenal-desain-grafis-lingkungan>, pada tanggal 23 Februari 2017, pukul 20:10

³³ Ibid.

³⁴ kbbi.web.id/interpretasi

³⁵ Hadi, Astar. *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka terhadap Jagat Maya*. LKIS Yogyakarta. Yogyakarta. 2005. hal. 33

³⁶ Tilden, Freeman. *Interpreting Our Heritage 4th Revised & Enlarged Edition*. The University of North Carolina Press. USA. 2008.

- b. Informasi bukan sebuah interpretasi, tetapi interpretasi dibangun berdasarkan informasi-informasi.
- c. Interpretasi adalah sebuah seni yang menggabungkan bermacam-macam bidang seni, baik bersifat ilmiah, sejarah, dan arsitektur.
- d. Interpretasi tidak disampaikan dengan perintah, melainkan persuasi, pancingan dan dorongan.
- e. Interpretasi harus menunjukkan sesuatu secara keseluruhan dan harus lebih mengatasi seluruh pengguna tidak hanya untuk golongan tertentu.
- f. Interpretasi untuk anak-anak tidak dapat disamakan dengan interpretasi orang dewasa melainkan harus menggunakan pendekatan dan program yang berbeda agar mendapatkan hasil yang terbaik.

2.1.3.4 Desain Informasi

Pengertian desain adalah kerangka, bentuk, dan rancangan serta berbagai pencapaian kreatif lainnya dalam suatu seni.³⁷ Sedangkan informasi merupakan pesan atau kumpulan pesan berisi data yang diolah menjadi sebuah bentuk yang lebih bermanfaat bagi yang menerima informasi.³⁸ Dari kedua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa desain informasi merupakan sebuah rancangan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan secara efektif dan dapat berguna bagi para audiens atau sang penerima informasi.

Cara seseorang dalam menyerap dan memahami informasi dapat dipengaruhi oleh berbagai macam aspek seperti contohnya aspek lingkungan, budaya, pendidikan, dan umur. Dalam hal ini, desainer bertanggung jawab untuk mencari pendekatan yang paling tepat agar informasi yang diberikan menjadi berguna dan dapat dengan mudah dimengerti oleh audiens. Sebuah informasi dapat dikatakan berhasil, jika audiens sama sekali tidak kesulitan dalam menyerap informasi dan diberikan dan dapat

³⁷ kbbi.com/desain

³⁸ Jogianto. *Analisis Desain Sistem Informasi*.

dengan mudah mendapatkan pesan yang ingin disampaikan oleh pemberi informasi.³⁹

Kriteria desain informasi yang baik adalah sebagai berikut:

- a. Fokus kepada konten. Desainer wajib memahami konten yang akan disampaikan secara mendalam sehingga dalam pesan dapat dikomunikasikan dengan tepat kepada audiens.
- b. Pendekatan *user centric*. Pendekatan ini berpusat kepada *user* yang bertujuan agar mengetahui keinginan dan kebutuhan *user* sehingga pengambilan keputusan desain dapat sesuai dengan karakteristik *user*.
- c. *Tools of the trade*. Desainer harus paham terhadap ilmu yang akan menunjang desain informasi seperti prinsip desain, komposisi, elemen desain, warna, tipografi, dsb yang dibutuhkan untuk merancang desain yang baik yang juga disesuaikan dengan kebutuhan *user*.

2.1.3.5 Antropometri dan Persentil

Antropometri adalah sebuah bidang ilmu yang mempelajari tentang interaksi fungsi bagian-bagian tubuh dari manusia terhadap benda atau alat yang sedang ada di sekitarnya atau sedang digunakan.⁴⁰ Antropometri sangat dibutuhkan bagi desainer sebagai sebuah acuan untuk merancang desain produk, desain komunikasi visual dan arsitektur agar output desain dapat digunakan dan dinikmati dengan nyaman dan baik oleh pengguna serta menghindari ketidaknyamanan dan turunnya performa kerja yang diakibatkan sebuah alat atau benda yang dirancang tidak sesuai dengan dimensi tubuh pengguna.

Sebagian besar data antropometri dinyatakan dalam bentuk persentil. Persentil sendiri adalah suatu nilai yang menyatakan bahwa persentase tertentu dari sekelompok orang yang dimensinya sama dengan atau lebih rendah dari nilai tersebut.⁴¹ Dalam antropometri, 95% populasi dapat diartikan sama dengan atau lebih rendah dari persentil 95, sedangkan 5% populasi dapat diartikan sama dengan atau

³⁹ Baer, Kim. *Information Design Workbook*. Rockport Publishers

⁴⁰ Cahya, Dinda Arlini. Persentil dan Antropometri. Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

⁴¹ Ibid.

lebih rendah dari persentil 5. Persentil 95 menunjukkan tubuh dengan ukuran terbesar sedangkan persentil 5 menunjukkan tubuh dengan ukuran terkecil.⁴²

Dalam konteks perancangan mural partisipatori ini, data antropometri dibutuhkan dalam menentukan ukuran *backdrop* mural sesuai dengan dimensi tubuh pengunjung anak-anak dan orang tua. Kegiatan mural partisipatori pada perancangan ini akan diadakan di ruang publik yaitu alun-alun kota Jember, dimana pengunjung bervariasi dari anak-anak hingga dewasa. Karena itu dimensi tubuh anak-anak dan dewasa perlu diperhatikan dalam penentuan ukuran *backdrop* mural khususnya jangkauan tangan serta tinggi badan.

BUNDA

Tinggi Badan pada Kelompok Pria dan Wanita Dewasa* dalam Satuan Inchi dan cm, menurut Umur, Jenis Kelamin dan Seleksi Persentil†

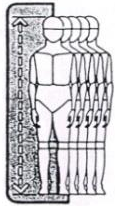
	18 - 79 (Total)		18 - 24 Tahun		25 - 34 Tahun		35 - 44 Tahun		45 - 54 Tahun		55 - 64 Tahun		65 - 74 Tahun		75 - 79 Tahun		
	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	
99	PRIA	74,6	189,5	74,8	190,0	76,0	193,0	74,1	188,2	74,0	188,0	73,5	186,7	72,0	182,9	72,6	184,8
	WANITA	68,8	174,8	69,3	176,0	69,0	175,3	69,0	175,3	68,7	174,5	68,7	174,5	67,0	170,2	68,2	173,1
95	(PRIA)	72,8	184,9	73,1	185,7	73,8	187,5	72,5	184,2	72,7	184,7	72,2	183,4	70,9	180,1	70,5	179,1
	WANITA	67,1	170,4	67,9	172,5	67,3	170,9	67,2	170,7	67,2	170,7	66,6	169,2	65,5	166,4	64,9	165,3
90	PRIA	71,8	182,4	72,4	183,9	72,7	184,7	71,7	182,1	71,7	182,1	71,0	180,3	70,2	178,3	69,5	176,8
	WANITA	66,4	168,7	66,8	169,7	66,6	169,2	66,6	169,2	66,1	167,9	65,6	166,6	64,7	164,3	64,5	164,3
80	PRIA	70,6	179,3	70,9	180,1	71,4	181,4	70,7	179,6	70,5	179,1	69,8	177,3	68,9	175,0	68,1	173,7
	WANITA	65,1	165,4	65,9	167,4	65,7	166,9	65,5	166,4	64,8	164,6	64,3	163,3	63,7	161,8	63,6	161,8
70	PRIA	69,7	177,0	70,1	178,1	70,5	179,1	70,0	177,8	69,5	176,5	68,8	174,8	68,3	173,5	67,0	170,2
	WANITA	64,4	163,6	65,0	165,1	64,9	164,8	64,7	164,3	64,1	162,8	63,6	161,5	62,8	159,5	62,8	159,5
60	PRIA	68,8	174,8	69,3	176,0	69,8	177,3	69,2	175,8	68,8	174,8	68,3	173,5	67,5	171,5	66,6	168,6
	WANITA	63,7	161,8	64,5	163,8	64,4	163,6	64,1	162,8	63,4	161,0	62,9	159,8	62,1	157,7	62,3	157,7
50	PRIA	68,3	173,5	68,6	174,2	69,0	175,3	68,6	174,2	68,3	173,5	67,8	171,7	66,8	169,7	66,2	168,1
	WANITA	62,9	159,8	63,9	162,3	63,7	161,8	63,4	161,0	62,8	159,5	62,3	158,2	61,6	156,5	61,8	156,5
40	PRIA	67,6	171,7	67,9	172,5	68,4	173,7	68,1	173,0	67,7	172,0	66,8	169,7	66,2	168,1	65,0	164,1
	WANITA	62,4	158,5	63,0	160,0	62,9	159,8	62,8	159,5	62,3	158,2	61,8	157,0	61,1	155,2	61,3	155,2
30	PRIA	66,8	169,7	67,1	170,4	67,7	172,0	67,3	170,9	66,9	169,9	66,0	167,6	65,2	166,1	65,0	165,0
	WANITA	61,8	157,0	62,3	158,2	62,4	158,5	62,2	158,0	61,7	156,7	61,3	155,7	60,2	152,9	60,1	152,9
20	PRIA	66,0	167,6	66,5	168,9	66,8	169,7	66,4	168,7	66,1	167,9	64,7	164,3	64,8	164,6	63,3	161,1
	WANITA	61,1	155,2	61,6	156,5	61,8	157,0	61,4	156,0	60,9	154,7	60,6	153,9	59,5	151,1	59,0	149,1
10	PRIA	64,5	163,8	65,4	166,1	65,5	166,4	65,2	165,6	64,8	164,6	63,7	161,8	64,1	162,8	62,0	157,0
	WANITA	59,8	151,9	60,7	154,2	60,6	153,9	60,4	153,4	59,8	151,9	59,4	150,9	58,3	148,1	57,3	145,3
5	PRIA	63,8	161,5	64,3	163,3	64,4	163,6	64,2	163,1	64,0	162,6	62,9	159,8	62,7	159,3	61,3	155,8
	WANITA	59,0	149,9	60,0	152,4	59,7	151,6	59,6	151,4	59,1	150,1	58,4	148,3	57,5	146,1	55,3	140,8
1	PRIA	61,7	156,7	62,6	159,0	62,6	159,0	62,3	158,2	62,3	158,2	61,2	155,4	60,8	154,4	57,7	146,8
	WANITA	57,1	145,0	58,4	148,3	58,1	147,6	57,6	146,3	57,3	145,5	56,0	142,2	55,8	141,7	46,8	118,3

* Tinggi badan tanpa sepatu. Definisi tinggi badan lihat Tabel 1A.
†Pengukuran pada persentase yang ditunjukkan dalam kelompok umur yang diberikan.

Gambar 2.3 Ukuran tinggi badan kelompok dewasa menurut umur, jenis kelamin, dan seleksi persentil (Sumber: Dimensi Manusia & Ruang Interior, 1979)

⁴² Nurmianto, Eko. Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya. Edisi Kedua. Guna Widya. Surabaya. 2004.

Untuk jangkauan tangan vertikal biasanya diukur dari permukaan lantai hingga ujung tangan kanan yang dinaikkan setinggi-tingginya tanpa subyek merasa tidak nyaman atau sakit, sementara subyek berada dalam posisi berdiri tegak. Jika data dengan persentil terbesar yang digunakan, rancangan akan mengakomodasi para pemakai yang memiliki jangkauan yang lebih besar, tetapi para pengguna yang memiliki jangkauan lebih kecil tidak akan terakomodasi.⁴³ Sebuah rancangan yang menggunakan rentang persentil lebih rendah bagaimanapun juga akan dapat mengakomodasi baik mereka dengan jangkauan lebih rendah ataupun yang tinggi. Dalam hal perancangan ini, karena target utama peserta mural partisipatori adalah anak kelas 4-6 SD, maka penulis harus memperhatikan letak obyek ilustrasi yang akan diberi warna atau di cat oleh anak.



7B
TINGGI BADAN

Tinggi Badan pada Kelompok Anak dalam Satuan Inchi dan cm menurut Usia, Jenis Kelamin, dan Seleksi Persentil.

	6 Tahun		7 Tahun		8 Tahun		9 Tahun		10 Tahun		11 Tahun		
	inci	cm	inci	cm	inci	cm	inci	cm	inci	cm	inci	cm	
95	LAKI-LAKI	50,4	128,0	52,9	134,4	54,8	139,3	57,2	145,4	59,6	151,3	61,8	157,0
	PEREMPUAN	49,9	126,7	52,2	132,7	54,8	139,3	58,0	147,4	60,4	153,4	62,9	159,7
90	LAKI-LAKI	49,5	125,7	51,9	131,8	54,1	137,3	56,5	143,5	58,5	148,5	60,7	154,0
	PEREMPUAN	49,2	125,0	51,5	130,7	54,0	137,2	57,0	144,8	59,1	150,2	62,2	158,0
75	LAKI-LAKI	48,0	122,0	50,4	128,0	52,6	133,7	55,2	140,1	56,9	144,6	59,2	150,4
	PEREMPUAN	47,9	121,6	50,2	127,4	52,5	133,4	55,2	140,1	57,4	145,7	60,2	152,8
50	LAKI-LAKI	46,7	118,5	49,0	124,4	51,2	130,0	53,4	135,6	55,4	140,6	57,4	145,8
	PEREMPUAN	46,3	117,7	48,7	123,6	51,0	129,6	53,3	135,4	55,5	141,0	58,0	147,4
25	LAKI-LAKI	45,3	115,1	47,6	120,8	49,7	126,3	51,7	131,4	53,6	136,2	55,6	141,2
	PEREMPUAN	45,0	114,4	47,1	119,7	49,4	125,5	51,5	130,8	53,5	135,9	56,3	143,0
10	LAKI-LAKI	44,0	111,8	46,4	117,8	48,5	123,3	50,0	127,0	51,7	131,4	54,0	137,2
	PEREMPUAN	43,5	110,6	45,8	116,3	47,8	121,4	50,0	127,1	52,0	132,0	54,7	138,9
5	LAKI-LAKI	43,6	110,7	45,5	115,6	47,4	120,3	49,1	124,6	50,9	129,3	53,0	134,6
	PEREMPUAN	42,6	108,3	44,8	113,7	46,9	119,1	49,0	124,4	51,0	129,5	53,3	135,4

104 DIMENSI MANUSIA/TABEL ANTROPOMETRIK

Gambar 2.4 Ukuran tinggi badan kelompok anak menurut umur, jenis kelamin, dan seleksi persentil (Sumber: Dimensi Manusia & Ruang Interior, 1979)

⁴³ Panero, Julius dan Martin Zelnik. Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Erlangga. Jakarta. 1979.

Berdasarkan kebutuhan ruang publik, persentil yang digunakan pada perancangan ini adalah persentil 50 pria. Persentil 50 digunakan karena ruang publik harus dapat mengakomodasi dimensi manusia yang beragam sehingga persentil yang dipilih adalah persentil tengah, sedangkan jenis kelamin pria digunakan agar dapat mengakomodasi ukuran yang besar namun tidak terlalu besar bagi ukuran yang kecil. Sedangkan untuk anak, persentil yang digunakan pada perancangan ini adalah persentil ke 50 anak laki-laki. Untuk usia yang digunakan adalah usia 9-11 tahun.

2.1.4 Kajian Mural

2.1.4.1 Definisi Mural

Mural adalah sebuah lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur.⁴⁴ Ruang arsitektur pada definisi tersebut merujuk pada sebuah dinding dalam suatu bangunan. Dinding tidak hanya dianggap sebagai pembatas antar ruang saja tetapi dinding juga dapat digunakan sebagai media untuk memperindah sebuah ruangan dan bangunan. Secara tidak langsung mural juga memiliki kesamaan dengan lukisan, yang membedakan adalah persyaratan khusus yang diperlukan oleh lukisan dinding terkait dengan arsitektur, segi desain yang memenuhi unsur estetika, perawatan, serta kenyamanan pengamatannya.⁴⁵

Seringkali, mural sering disamakan dengan graffiti. Meskipun media keduanya sama yaitu dinding, tetapi mural dan graffiti merupakan dua hal yang berbeda. Perbedaan mural dan graffiti adalah objek yang digambar atau dilukis.⁴⁶ Graffiti lebih menekankan pada rangkaian huruf dan dikerjakan menggunakan cat semprot (*airbrush*). Sedangkan mural menekankan kepada kemampuan menggambar objek.

Mural merupakan salah satu teknik seni rupa yang tertua dan sudah ada sejak jaman dahulu. Mural diduga sudah ada sejak 30.000-12.000 tahun sebelum Masehi.

⁴⁴ Susanto, Mikke. *Diksi Rupa*. Kanisius. Yogyakarta. 2002, hal. 76.

⁴⁵ Ibid.

⁴⁶ Yulianawan, R. *Mengenal Mural dari Waktu ke Waktu*. Di Publik. 2002.

Di Indonesia sendiri, mural sudah muncul sejak zaman perang kemerdekaan.⁴⁷ Meskipun alat dan teknik masih sederhana, pada saat itu mural dan graffiti dianggap alternatif yang paling aman untuk mengungkapkan pendapat secara diam-diam.

Mural memiliki beberapa fungsi yaitu sosial budaya, estetika, politik, dan ekonomi.⁴⁸ Dilihat dari segi sosial budaya, mural dapat membantu pemerintah kota menunjukkan sisi budaya dari kota tersebut contohnya di Jogjakarta terdapat banyak sekali mural pada jembatan dan bangunan berbentuk wayang, cerita rakyat dan kalimat-kalimat Jawa. Dari segi politik, mural dapat dianggap sebagai penyalur aspirasi masyarakat kepada pemerintah. Ditinjau dari segi ekonomi, contohnya kota Jogjakarta yang saat ini dijuluki kota mural, hal ini membuat sponsor atau iklan memanfaatkan momentum tersebut dengan mengiklankan produk mereka menggunakan media mural. Hal ini secara otomatis dapat meningkatkan perekonomian daerah setempat. Sedangkan ditinjau dari segi estetika, mural seringkali digunakan untuk menimbulkan suatu suasana, entah suasana yang menyenangkan, segar, dan lain sebagainya. Mural di sekolah sendiri memiliki beberapa manfaat, antara lain adalah memperindah sekolah dari segi estetika, membuat suasana sekolah menjadi menyenangkan, dapat menanamkan nilai moral kepada anak, dan dapat menumbuhkan motivasi belajar kepada anak.⁴⁹

2.1.4.2 Teknik Mural

2.1.4.2.1 Tahap Persiapan

Teknik mural dibagi menjadi beberapa bagian yaitu tahap persiapan, teknik melukis, tahap setelah mural selesai.⁵⁰

Tahap persiapan sebelum memulai mural menurut Thaneeya McArdle yang pertama adalah membersihkan tembok. Tembok atau dinding perlu dibersihkan agar nantinya ketika dilukis tidak ada *noise*. Dinding yang tidak rata atau lubang perlu

⁴⁷ Candra, Cristian Oki. *Pesan Mural Kota Karya Jogja Mural Forum – Yogyakarta*. Yogyakarta. 2013.

⁴⁸ Ibid.

⁴⁹ Wawancara dengan Ibu Hartatik.

⁵⁰ Thaneeya McArdle, "Mural Techniques", Art is Fun, diakses dari <http://art-is-fun.com/mural-techniques>, pada tanggal 2 Nopember 2016 pukul 11:03

didempul dan meskipun dinding terlihat bersih, sebaiknya dinding tetap dicuci menggunakan trisodium fosfat untuk memastikan bahwa media dinding tersebut sudah benar-benar bersih.

Langkah selanjutnya adalah dinding perlu di prim menggunakan primer. Hal ini merupakan langkah penting sebelum memulai mural karena membantu cat lebih lekat ke dinding dan menggunakan primer sebelum memulai mural dapat menambah umur mural tersebut menjadi lebih tahan lama dan awet. Setelah melakukan *priming*, langkah selanjutnya adalah mulai mengecat.

2.1.4.2.2 Teknik Melukis di Dinding

Setelah melakukan tahap persiapan, sebelum melukis di dinding sebaiknya dinding digambar terlebih dahulu menggunakan pensil. Setelah itu langkah selanjutnya adalah melukis dinding tersebut. Ada beberapa teknik melukis di dinding selain teknik menggunakan kuas pada umumnya, berikut adalah teknik tersebut:

a. *Sponging*



Gambar 2.5 Teknik *sponging*

(Sumber:performance-painting.com)

Sponging adalah melukis menggunakan spons. Teknik ini adalah cara terbaik untuk memberikan tekstur pada mural seperti awan di langit dan daun-daun pada pohon. Selain itu, jika menggunakan teknik ini dengan menumpuk suatu warna diatas warna lainnya dapat menunjukkan kedalaman. Teknik ini dimulai dengan membasahi spons dan memeras air yang terlalu berlebihan.

Lalu masukkan spons yang lembab ke dalam cat kemudian gunakan handuk untuk menggelap cat yang berlebihan, spons pun siap untuk digunakan.

b. *Stippling*

Stippling adalah salah satu teknik mural yang paling terkenal yaitu teknik menciptakan detail tanpa khawatir warna tercampur dengan halus atau tidak. Misal, ketika ingin membuat lapangan hijau, setelah mengecat dengan warna hijau biarkan warna tersebut kering terlebih dahulu. Lalu, cat warna lain yang masih berhubungan dengan hijau seperti hijau tua atau hijau muda di atasnya. Ketika cat masih basah, gosok dinding menggunakan sikat kering hingga lapisan cat yang baru merata. Hal ini dapat diulang berkali-kali sesuai dengan kebutuhan (seberapa banyak warna yang diinginkan).



Gambar 2.6 Teknik *stipling*

(Sumber: diynetwork.com)

c. *Stenciling*

Stenciling adalah teknik mural yang cukup populer karena teknik ini sangat mudah dan tidak perlu keahlian khusus untuk melakukannya. Teknik ini menggunakan stensil yaitu cetakan untuk melukis. Cetakan tersebut dapat berupa bentuk hewan, tumbuhan, huruf, dll.



Gambar 2.7 Teknik *stencilling*
(Sumber: cuttingedgestencils.com)

d. *Antiquing*

Antiquing adalah cara yang mudah jika ingin membuat dinding terlihat lebih antik dan tua. Untuk menimbulkan kesan antik pada dinding, campur warna yang diinginkan (warna sienna atau warna umber untuk menambah kesan tua) dengan medium *glazing* akrilik, dengan menggunakan rasio 4 hingga 5 *glaze* pada satu bagian lukis. Cat dinding menggunakan campuran tersebut dan dengan cepat ketika cat masih basah, dengan menggunakan kain timbukan hapus cat yang masih basah di bagian tengah dengan gerakan memutar. Untuk menambah kesan antik, warna gelap dapat ditambahkan di ujung-ujung dinding.



Gambar 2.8 Teknik *antiquing*

(Sumber: pinterest)

e. *Glazing*

Untuk menciptakan efek akrilik seperti kaca, campurkan cat akrilik dengan cairan medium akrilik, hal ini akan membuat cat lebih tipis dan terlihat lebih tembus pandang.



Gambar 2.9 Teknik *glazing*

(Sumber: The Woolie)

2.1.4.2.3 Tahap Post-Mural

Setelah mural selesai, langkah terakhir adalah melapisinya dengan pelindung agar mural bisa lebih tahan lama. Mural dapat dilapisi menggunakan pernis yang tidak kuning atau dapat menggunakan pernis satin *sheen*. Pernis yang membuat mural terlihat *glossy* atau mengkilau sebaiknya dihindari karena mural akan terlihat tidak jelas dibawah lampu interior.

2.1.4.3 Material Dinding

Dinding *backdrop* dibutuhkan untuk perancangan mural di alun-alun Jember karena di alun-alun Jember tidak ditemui dinding kosong yang dapat dijadikan dinding mural. Maka dari itu, perlu dipertimbangkan material yang akan digunakan untuk membuat dinding *backdrop* mural di alun-alun Jember. Ada 2 alternatif material dinding yaitu *precast concrete* dan multiplek.

2.1.4.3.1 *Precast Concrete*

Precast Concrete adalah beton yang dibuat dan dicetak dengan ukuran yang sudah ditentukan atau disesuaikan dengan aplikasi kerja sehingga dapat menghemat biaya dan efisiensi waktu.⁵¹ Precast Concrete sering digunakan sebagai pagar panel beton untuk konstruksi bangunan gedung seperti mall atau apartment yang sedang dibangun. Keunggulan dari bahan ini jika dijadikan dinding mural adalah tahan lama dan tahan terhadap segala cuaca dan dapat digunakan dalam jangka panjang. Sedangkan kelemahannya adalah material ini relatif mahal.



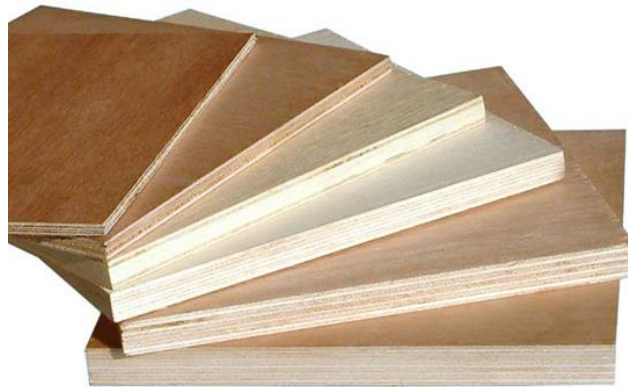
Gambar 2.10 Pagar panel beton

(Sumber: <http://kmwbeton.com/wp-content/uploads/pagar-panel.jpg>)

⁵¹ diakses dari <https://adhipersadabeton.co.id/news/23-beton-pracetak-precast-beton-adalah-beton-pracetak-yang-di-buat-dicetak-dengan-ukuran-yang-sudahditentukan.html> pada tanggal 8 April 2017 pukul 14:30

2.1.4.3.2 Multipleks

Multipleks adalah kayu olahan yang relatif lebih kuat dibandingkan jenis kayu olahan lainnya. Bahan dasar multipleks sendiri adalah kulit kayu yang berlapis-lapis dan di press. Multipleks memiliki tekstur lapisan kayu yang rapat, sehingga memiliki kekuatan lebih baik dan daya tahan terhadap air lebih kuat dibandingkan kayu olahan lainnya.⁵² Kelebihan multipleks adalah kayu olahan dengan kualitas paling baik dibandingkan dengan papan kayu olahan lainnya, harganya lebih murah dibandingkan material beton. Kelemahannya adalah material tidak tahan terhadap cuaca dan tidak dapat digunakan dalam jangka sangat panjang.



Gambar 2.11 Multipleks

(Sumber: <http://www.imaniadesain.com/wp-content/uploads/2009/03/Multiplek.jpg>)

2.1.4.3.3 Papan GRC

Papan Glassfibre Reinforced Cement (GRC) adalah material yang terbuat dari campuran semen dan pasir (agregat halus) yang diperkuat dengan glassfibre alkali resistant. Saat ini papan GRC banyak digunakan oleh masyarakat karena material ini lebih murah daripada triplek. Di pasaran, ukuran GRC board adalah 60cm x 120cm dan 122cm x 244cm dengan ketebalan standar 4mm hingga 10

⁵² OsixInterior, "Plywood (Multipleks) Kayu Olahan Paling Kuat", OSIX INTERIOR, diakses dari <https://osixinterior.wordpress.com/2014/01/29/plywood-multipleks-kayu-olahan-paling-kuat/> pada tanggal 8 April 2017 pukul 14:42

mm.⁵³ Papan GRC memiliki kelebihan ringan, tahan kelembaban dan air, tidak mudah lapuk, tahan api, tahan jamur dan rayap serta karakteristik yang kuat sehingga tahan terhadap benturan juga mudah untuk perawatannya.⁵⁴ Permukaan papan semen yang rata dan halus dengan warna dasar putih sehingga memudahkan finishing. Papan bisa langsung dicat atau dilapisi wallpaper tanpa harus diplamir atau diamplas dulu, dengan hasil lebih cemerlang. Kelemahannya adalah sulit didapatkan di tempat yang masih terpencil.



Gambar 2.12 Papan GRC

(Sumber: <http://bahanbangunanhemat.blogspot.co.id/2014/01/daftar-harga-papan-semen-grcboard.html>)

2.1.5 Kajian Visual

2.1.5.1 Ilustrasi Cerita

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid,

⁵³ Fathia Azkia, “Kenali Tiga Jenis Plafon Rumah”, Rumah.com, diakses dari <http://www.rumah.com/berita-properti/2016/5/124199/kenali-tiga-jenis-material-plafon-rumah>, pada tanggal 21 Juli 2017 pukul 0:29

⁵⁴ Diakses dari http://material.depo.co.id/2016/01/papan-grc-board_13.html, pada tanggal 20 Juli 2017 pukul 22:22

dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, *image bitmap*, hingga foto.

Fungsi dari ilustrasi adalah untuk memberi wajah atau rupa pada karakter dalam cerita, untuk menampilkan contoh dari hal yang sedang digambarkan atau dijelaskan pada buku teks, memvisualisasikan langkah-langkah pada instruksi dalam pedoman teknis atau manual, menyampaikan pesan atau pengertian dari tema dalam sebuah narasi, dan menghubungkan citra atau *image* pada ekspresi manusia.

Gambar Ilustrasi memiliki beberapa macam jenis yang dibedakan berdasarkan penampilannya.⁵⁵ Jenis-jenis tersebut antara lain adalah:

- Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar ilustrasi naturalis merupakan gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sesuai dengan kenyataan (*realis*) dan tidak ada penambahan maupun pengurangan.



Gambar 2.13 Gambar ilustrasi naturalis
(Sumber: meimpunelecessit.blogspot.co.id)

⁵⁵ Rahmat Suhermawan dan Rizal Ardhy Nugraha, Seni Rupa, PT. Sinergi Pustaka Indonesia, Jakarta, 2010, hlm. 89-90.

- Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar dekoratif adalah gambar yang digunakan untuk menghiasi sesuatu baik dengan bentuk yang disederhanakan maupun dengan bentuk yang dilebih-lebihkan.



Gambar 2.14 Gambar ilustrasi dekoratif
(Sumber: abunnada.wordpress.com)

- Gambar Kartun

Gambar kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu dan memiliki ciri khas tertentu, gambar ini sering digunakan dalam komik, majalah anak dan cerita bergambar.



Gambar 2.15 Gambar kartun
(Sumber: percetakan-tangsel.blogspot.co.id)

- Gambar Karikatur

Gambar karikatur adalah gambar sindiran atau kritikan yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan proporsi bentuk.

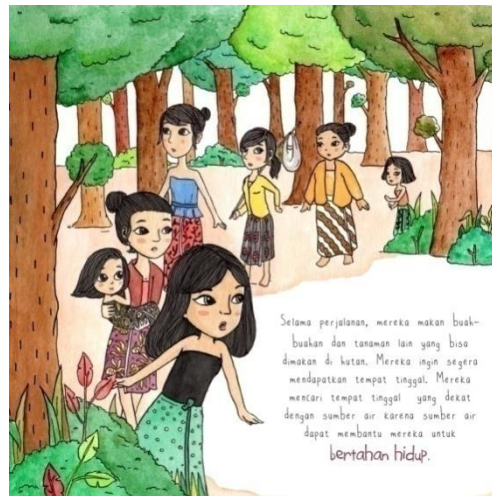


Gambar 2.16 Gambar karikatur

(Sumber: infounik.org)

- Cerita Bergambar

Cerita bergambar adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks.

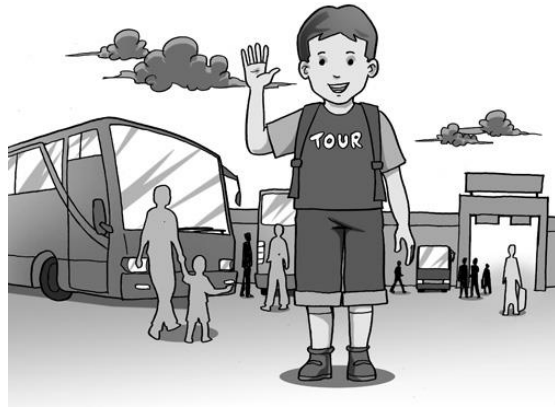


Gambar 2.17 Cerita bergambar

(Sumber: Wijaya, 2015)

- Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran berfungsi untuk menerangkan teks atau suatu peristiwa.



Gambar 2.18 Ilustrasi buku pelajaran

(Sumber: fakhru.wordpress.com)

- Gambar Ilustrasi Khayalan

Gambar ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif.



Gambar 2.19 Ilustrasi khayalan

(Sumber: ismidwishopna.wordpress.com)

2.1.5.2 Layout Halaman Cerita Anak

Layout adalah penempatan posisi dari elemen-elemen baik itu teks maupun gambar pada suatu halaman atau suatu bidang yang dimana memberi pengaruh

dramatis pada visual dan bagaimana informasi secara efektif dapat dikomunikasikan kepada masyarakat dan konsumen.⁵⁶ *Layout* dipengaruhi oleh tata letak materi yang akan disajikan, tujuan dari tata letak tersebut, dan kreativitas para desainer. Kebanyakan desainer menggunakan *grid* dengan berbagai tingkat untuk membantu dalam penempatan unsur-unsur dan memberikan semacam keteraturan.

Tujuan utama *layout* adalah agar mudah dibaca dan agar menarik pembaca menelaah tulisan, menyusun berita-berita sehingga pembaca dengan mudah mengetahui cerita-cerita mana yang paling penting, dan menghasilkan atau menciptakan halaman-halaman yang menarik dan mengasyikkan untuk dibaca dan dipandang.⁵⁷

Menurut John Shelley dalam tulisannya mengenai sketsa dan layout untuk buku bergambar, terdapat beberapa petunjuk umum yang sangat berguna untuk pembuatan gambar dan layout pada buku cerita bergambar untuk anak⁵⁸, yaitu :

- Peletakan ilustrasi secara *boxed*, *vignette*, *spot*, dan *full bleed*



Gambar 2.20 Layout ilustrasi *boxed*

(Sumber: wordsandpics.org)

⁵⁶ Gavin Ambrose dan Paul Harris, *The Fundamentals of Creative Design: Second Edition*, A&C Black, Inggris, Juli 2011, hlm. 33.

⁵⁷ Anne Ahira, "Lay Out – Menjadikan Media Jurnalisme Bernilai Seni", Anne Ahira, diakses dari <http://anneahira.com/layout.html> pada tanggal 16 Desember 2015 pukul 18: 16

⁵⁸ John Shelley, "Picture Book Basics – Sketches and Layout", Words and Pictures, diakses dari <http://wordsandpics.org/2013/08/picture-book-basics-sketches-and-layout.html?l=1> pada tanggal 16 Desember 2015 pukul 18:25

Boxed, adalah ilustrasi di dalam kotak yang memiliki tepi yang lurus, dapat juga dalam garis tepi atau bingkai dan terletak dalam batas-batas halaman, sehingga terdapat jarak antara gambar dengan trim (yaitu tepi halaman). Ilustrasi bisa saja dipotong sesuai tepi, atau digambar sedikit melebihi tepinya. Dengan dibatasi oleh *border*, *boxed* cocok untuk gambar-gambar dengan komposisi yang dianggap seimbang.

Vignette adalah ilustrasi dengan tepi yang pudar. Tepi yang pudar kemudian menyambung dengan ruang putih di sekelilingnya, memberi ruang pada ilustrasi, penerangan, dan membawa pembaca masuk kedalam adegan.



Gambar 2.21 Contoh ilustrasi *vignette*

(Sumber: wordsandpics.org)

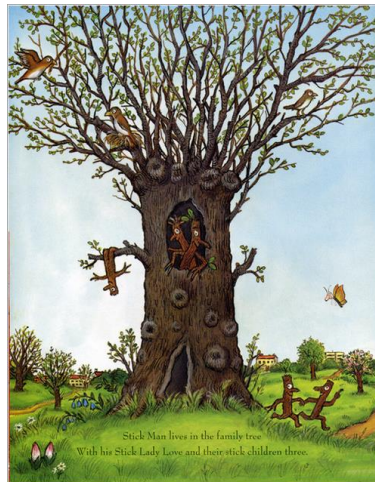
Ilustrasi *spot* adalah sebuah ilustrasi yang kecil, bebas melayang, biasanya tanpa latar belakang. Dalam buku bergambar, ilustrasi *spot* sangat berguna sebagai lampiran visual untuk narasi utama.



Gambar 2.22 Contoh *spot*

(Sumber: Wijaya, 2015)

Bleed mengacu pada bagian ilustrasi yang keluar dari batas tepi halaman, sedangkan *full bleed* berarti gambar yang mengisi penuh seluruh halaman. Saat ini sangat banyak buku bergambar yang seluruhnya menggunakan *full bleed*, *full bleed* sangat efektif ketika digunakan untuk gambar yang dramatis dan gambar panorama.



Gambar 2.23 Ilustrasi *fullbleed*

(Sumber: wordsandpics.org)

- Ukuran ilustrasi

Gambar kecil pada sebuah halaman yang dikelilingi oleh ruang kosong memiliki makna fokus pada detail dan menyuguhkan keintiman yang tenang atau juga bisa berarti sebuah pandangan kecil tentang sebuah drama yang akan terungkap. Beberapa cerita dimulai dengan gambar yang

lebih kecil kemudian secara bertahap menjadi gambar *full bleed* seiring dengan drama yang terungkap. Hal sebaliknya juga dapat terjadi, yaitu penggunaan gambar besar ke kecil. Penggunaan lain dari gambar kecil adalah untuk memecah serangkaian tindakan ke rincian detail pada sebuah halaman. Contohnya, sepenggal kalimat menjelaskan sebuah karakter mengenakan mantel, kemudian sepatu, kemudian memakai topi.. Dalam satu gambar saja sudah mencukupi untuk semua tindakan diatas, tetapi dengan memisahkan masing-masing tindakan menjadi serangkaian gambar *vignette* atau *spot* pada satu halaman, maka akan terasa pergerakan karakter dan waktu.

- *Crescendos* dan Pola

Alur sebuah cerita sedikit mirip dengan lagu yang biasanya terdapat semacam pola atau struktur yang diikuti oleh keseluruhan buku. Hal ini berlaku untuk teks dan ilustrasi.

- *Page Turning*

Elemen kunci dari sebuah cerita anak adalah untuk menonjolkan cerita - pembaca harus selalu terdorong untuk membalik halaman. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat ketegangan dalam gambar maupun teks, memastikan gerakan dari kiri ke kanan, dan menarik perhatian pembaca ke sudut halaman.

2.1.5.3 Tipografi

Tipografi memiliki dua fungsi yaitu sebagai fungsi estetis dan juga sebagai fungsi komunikasi. Sebagai fungsi estetis, tipografi digunakan untuk menunjang penampilan, sedangkan untuk fungsi komunikasi tipografi digunakan untuk menyampaikan pesan secara jelas dan tepat.⁵⁹

Pada perancangan mural ini, tipografi atau typeface yang digunakan harus mewakili kedua fungsi yaitu fungsi komunikasi dan fungsi estetis. Selain itu harus

⁵⁹ Danton Sihombing, *Tipografi dalam Desain Grafis*, Jakarta, Gramedia, 2003.

mewakili sifat anak-anak juga. Typeface yang digunakan dalam perancangan ini ada 2 jenis yaitu untuk headline dan judul dan untuk typeface narasi. Typeface yang penulis gunakan sebagai judul dan headline adalah font yang bersifat bold karena tipe font ini dengan ketebalannya bersifat emphasis dan memiliki potensi yang kuat dalam menarik perhatian.⁶⁰ Selain bersifat bold, font yang digunakan sebagai headline juga bersifat miring/italic. Huruf italic digunakan untuk memberikan penekanan pada sebuah kata. Jenis font yang digunakan untuk headline adalah font serif karena font serif bersifat tradisional, elegan, dan kuno sesuai dengan tema cerita rakyat.⁶¹ Sedangkan untuk narasi penulis menggunakan font handwriting yang bersifat keindahan, keanggunan dan personal.⁶² Penulis menggunakan font ini agar tidak bersifat kaku dan lebih sesuai dengan anak-anak.

2.1.5.4 Warna

Warna dapat membentuk suasana tempat belajar anak berkesan aktif atau pasif, ceria atau tenang, dan monoton atau kontras.⁶³ Warna yang akan digunakan penulis pada mural cerita rakyat Jember adalah warna-warna cerah karena sebagian besar anak menyukai warna cerah. Jika ada sekumpulan benda, maka mata anak akan tertuju pada benda yang berwarna cerah. Warna cerah juga dapat menggali kreatifitas anak. Selain warna-warna cerah, mural ini juga menggunakan warna-warna yang mampu menggambarkan rakyat Jember, kondisi alam tempat kejadian cerita rakyat, serta warna-warna pakaian dan corak batik Jember.

⁶⁰ Ruslan Suriatno, *Hurufontipografi Ufontipografi Ntipografi*, PT. Gramedia Pustaka Utama, hlm. 60.

⁶¹ Alfred Tezar, "Ingin Belajar Merancang Sebuah Font Baca Ini Dulu", Fred Tezar, diakses dari <http://fredtezar.com>, pada tanggal 2 Nopember 2016 pukul 21:13

⁶² Ibid.

⁶³ Anonimus, "Komposisi dan Psikologi Warna serta Penerapannya pada Ruang Belajar Anak", Didaksi, diakses dari didaksi.com/2015/06/komposisi-dan-psikologi-warna-serta.html, pada tanggal 2 Nopember 2016 pukul 21:51

2.2 Studi Eksisting

2.2.1 Mural

2.2.1.1 *Mixed Media Storytelling Mural*



Gambar 2.24 *Mixed Media Storytelling Mural* oleh Kathryn Sjorgen

(Sumber:pinterest)

Deskripsi:

Proyek ini adalah sebuah proyek yang dilakukan oleh Kathryn Sjorgen untuk menggabungkan seni dan literature. Kathryn Sjorgen mengajak 250 anak kelas 4 dan kelas 5 untuk membaca buku *That Book Woman* karya Heather Hanson. Buku tersebut menceritakan tentang seorang pustakawan di tahun 1930 yang berpergian menggunakan kuda menuju Pegunungan Appalachian untuk mengantarkan buku kepada anak-anak di desa di daerah pegunungan tersebut. Setelah membaca buku tersebut, anak-anak diajak untuk menumpahkan isi buku tersebut ke dalam media mural.

Keunggulan:

- Menggunakan media yang unik dalam menyampaikan cerita
- Mengajak anak berpartisipasi dalam pembuatan media penyampaian cerita

Pengadaptasian :

Yang diadaptasi dari proyek ini adalah penggunaan media mural yang jarang digunakan dalam *storytelling*. Diharapkan dengan media baru ini anak-anak akan tertarik membaca cerita rakyat Jember dan dapat menceritakan kembali cerita tersebut.

2.2.1.2 The Legend of Gazi



Gambar 2.25 The Legend of Gazi

(Sumber: Pinterest)

Deskripsi:

The Legend of Gazi adalah sebuah *scroll painting* dari India dan merupakan salah satu cerita rakyat India yang terkenal. The Legend of Gazi dibuat pada tahun 1800/1800. Kisah ini menceritakan tentang aktifitas masyarakat Benggala pir Muslim, yaitu Gazi. Ditunjukkan bahwa Gazi pernah melawan iblis, dapat

mengendalikan binatang buas, dan dapat membuat hewan ternak menghasilkan susu. Gazi sangat terkenal karena ia dapat mengendalikan harimau.

Keunggulan:

- Salah satu dokumen/artefak budaya cerita rakyat yang paling terkenal di India.
- Memiliki warna yang brilian, *background* yang datar, memperlihatkan kedalaman atau volume, dan didominasi oleh desain dan *pattern*.

Pengadaptasian :

- Yang akan diadaptasi ke dalam mural cerita rakyat dari Jember adalah gaya penyampaian cerita yaitu secara *sequence* seperti relief pada candi. Cerita disampaikan menggunakan frame/halaman yang berkesinambungan antara halaman satu dan halaman lainnya. Cara membacanya harus urut per *frame* agar mengerti alur ceritanya.

2.2.2 Gaya Gambar

2.2.2.1 Frozen



Gambar 2.26 Disney Frozen

(Sumber: img.google)

Deskripsi:

Frozen merupakan film animasi musikal Disney pada tahun 2013. Frozen bercerita tentang Ratu Elsa yang memiliki kekuatan mengendalikan es dan ia mengucilkan dirinya karena takut melukai banyak orang dan melukai adiknya Anna. Frozen merupakan salah satu film animasi Disney yang sangat sukses. Sehingga banyak sekali dibuat versi-versi media lain untuk cerita ini seperti buku cerita anak,

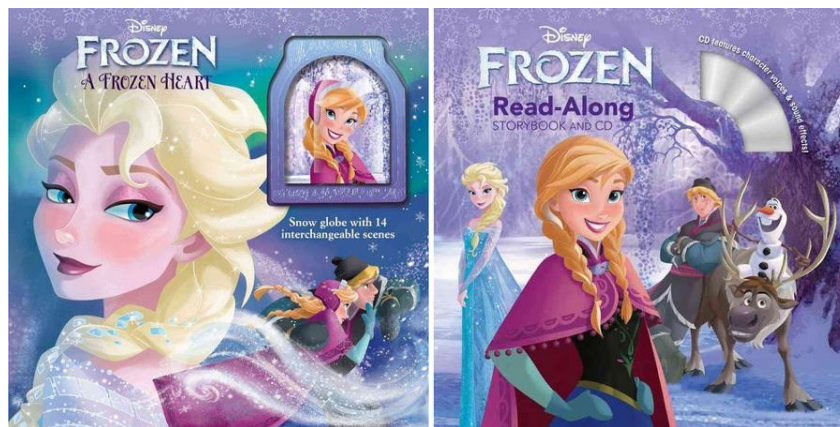
film pendek, dll. Banyak sekali anak-anak yang menyukai Frozen mulai dari perempuan hingga anak laki-laki karena cerita dari Frozen sendiri adalah cerita keluarga yang dapat diterima oleh siapa saja.

Keunggulan:

- Cerita mengangkat tema keluarga dan dapat diterima oleh siapa saja
- Gaya gambar yang bagus dan detail yang disukai oleh anak-anak

Pengadaptasian :

- Yang akan diadaptasi ke dalam buku cerita rakyat dari Jember adalah gaya gambar/gaya ilustrasi Frozen. Gaya ilustrasi Frozen sebenarnya adalah ilustrasi 3D tetapi penulis menggabungkan dengan gaya ilustrasi dari penulis sehingga menjadi 2D.



Gambar 2.27 Ilustrasi buku cerita anak Frozen dalam bentuk 2D

(Sumber: img.google)

2.2.2.2 Buku Sofia The First

Deskripsi:

Sofia The First merupakan seri animasi yang diproduksi oleh Disney. Sofia The First sangat terkenal di kalangan anak-anak SD saat ini. Sofia The First menceritakan seorang putri kecil yang diangkat oleh keluarga kerajaan. Sofia merupakan anak yang cerdas dan memiliki kalung ajaib yang bisa memanggil putri-putri lainnya untuk

meminta bala bantuan jika ia sedang kesusahan. Karena kesuksesannya pun Sofia The First diadaptasi menjadi buku cerita anak. Buku cerita anak Sofia the First menggunakan ilustrasi 2D dan menggunakan teknik pewarnaan brush berbeda dengan seri animasinya.



Pengadaptasian:

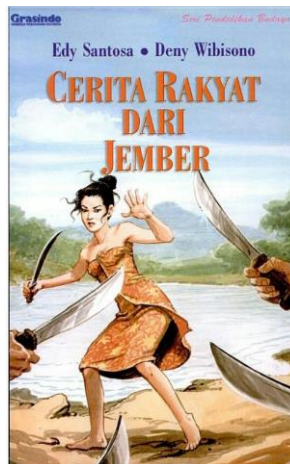
Hal yang akan diadaptasi dari buku Sofia The First adalah layout halaman. Layout halaman buku Sofia The First beragam yaitu full –bleed, vignette, dan spot. Selain itu di setiap halamannya akan terdapat white space untuk meletakkan narasi tiap ilustrasi sehingga akan mudah terbaca daripada narasi diletakkan langsung di atas gambar.

2.2.3 Cerita

2.2.3.1 Buku Cerita Rakyat dari Jember

Deskripsi:

Buku ini merupakan buku cerita rakyat yang berisi 10 cerita rakyat dari Jember. Buku ini ditulis oleh Edy Santosa dan Deny Wibisono dan diterbitkan oleh Grasindo pada tahun 2004. Isi buku ini mencakup Asal Usul Nama Jember, Terjadinya Pantai Pasir Putih, Pangeran Puger dan Dewi Sari, Ragil Kuning, Dewi Teratai, Terjadinya Gunung Watu Pecah, Asal Usul Watu Kodhok dan Gunung Kajang, Asal Usul Nama Desa Bangsalsari, Hancurnya Kerajaan Mayang. Buku ini kaya akan nilai budaya yang harus dilestarikan oleh masyarakat Jember.



Gambar 2.30 Cerita Rakyat dari Jember

(Sumber: img.google)

Keunggulan:

- Berisi tentang 10 cerita rakyat dari Jember yang diceritakan secara lengkap.

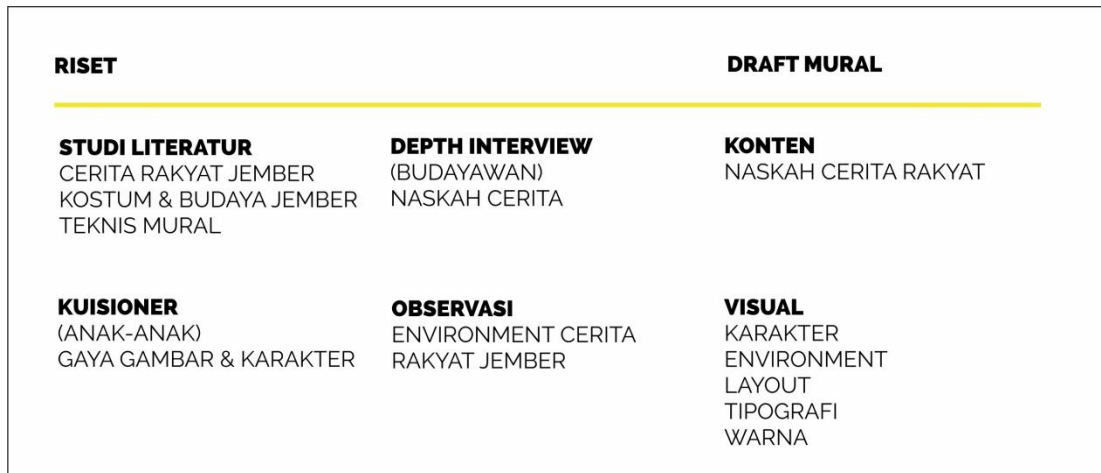
- Terdapat 4 cerita yang akan digunakan penulis dalam perancangan mural cerita rakyat dari Jember yaitu Asal Usul Nama Jember, Asal Usul Desa Bangsalsari, Asal Usul Umbulsari, dan Asal Mula Pasir Putih.

Pengadaptasian:

Hal yang akan diadaptasi dari buku Cerita Rakyat dari Jember ini adalah konten cerita. Penulis mengambil cerita dari buku tersebut untuk diadaptasi. 4 cerita tersebut merupakan legenda-legenda asal mula suatu daerah di Jember. Cerita-cerita tersebut adalah Asal Usul Nama Jember, Asal Usul Desa Bangsalsari, Asal Usul Umbulsari, dan Asal Mula Pasir Putih yang akan diadaptasi untuk cerita Watu Ulo.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alur Riset



Gambar 3.1 : Bagan alur riset perancangan mural cerita rakyat Jember

(Wijaya, 2016)

Bagan di atas merupakan bagan logika berpikir dalam proses merancang mural cerita rakyat Jember. Hal pertama yang penulis lakukan dalam merancang mural tersebut adalah melakukan penelitian. Penelitian yang dilakukan meliputi studi literatur untuk mendapatkan data berupa cerita rakyat dari Jember, kostum dan budaya Jember, serta teknis mural dan cerita anak. Selain studi literatur, penulis juga melakukan observasi untuk mendapatkan data berupa *environment* cerita rakyat Jember. Setelah mendapatkan data, penulis membuat naskah awal cerita rakyat dan membuat sketsa serta alternatif gaya gambar dan alternatif karakter. Selanjutnya, penulis melakukan depth interview kepada budayawan Jember untuk konsultasi dan koreksi naskah cerita, dan penulis juga melakukan kuisisioner ke anak-anak kelas 4-6 SD sebagai studi kasus untuk mendapatkan desain gaya gambar dan karakter yang disukai anak-anak. Setelah semua data terkumpul, maka langkah selanjutnya penulis membuat *draft* mural yang mengandung naskah final cerita rakyat dari Jember, dan juga aspek visual seperti karakter, *environment*, *layout*, tipografi, dan warna.

3.2 Protokol Riset

3.2.1 Data Primer

Berdasarkan kebutuhan dalam proses penelitian ini, adapun data primer yang didapatkan berasal dari metode berikut :

a. Observasi

Tabel 3.1 : Protokol pengambilan data *environment* dengan metode observasi

Tujuan	Mengambil data berupa foto-foto <i>environment</i> tempat terjadinya cerita rakyat dari Jember untuk membantu visualisasi <i>environment</i> dalam mural.
Lokasi	Desa Umbulsari, Pantai Watu Ulo.
Narasumber	Desa Umbulsari – Warga desa Umbulsari Pantai Watu Ulo - Warga Pantai Watu Ulo
Peralatan Pendukung	Handphone/Kamera (untuk mengambil gambar)
Daftar Pertanyaan	Diminta untuk memandu dan menunjukkan tempat-tempat yang berhubungan dengan cerita rakyat Jember
Data foto & video	Foto yang perlu diambil: <ul style="list-style-type: none"> - Foto Gunung Besek - Foto sumber air Umbulsari - Foto Pantai Pasir Putih Malikan - Foto Pantai Watu Ulo
Data dokumen	-
Data suara	-
Data barang/produk	-

Tabel 3.2 : Protokol pengambilan data di Alun-alun dengan metode observasi

Tujuan	Survei tempat mural dan mengambil data berupa foto-foto <i>environment</i> yang memiliki potensi untuk dimural.
Lokasi	Alun-alun Kota Jember

Narasumber	-
Peralatan Pendukung	Handphone/Kamera (untuk mengambil gambar)
Daftar Pertanyaan	-
Data foto & video	Foto yang perlu diambil: <ul style="list-style-type: none"> - Environment alun-alun Jember - Tempat-tempat yang berpotensi untuk dimural - Suasana alun-alun Jember - Kegiatan masyarakat di alun-alun Jember
Data dokumen	-
Data suara	-
Data barang/produk	-

b. Kuisisioner

Tabel 3.3 : Protokol pengambilan data dengan metode kuisisioner

Tujuan	Membantu menentukan desain final gaya gambar melalui kuisisioner visual yang berisi alternatif gaya gambar, alternatif karakter, warna.
Lokasi	SDN Kebonsari 1, SDK Maria Fatima, SDN Jember Lor 1
Narasumber	Murid kelas 4-6 SDN Kebonsari 1, SDK Maria Fatima, SDN Jember Lor 1
Peralatan Pendukung	Handphone (untuk mengambil gambar), lembaran kuisisioner
Daftar Pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih gaya gambar yang adik suka. - Pilih desain karakter yang adik suka - Pilih palet warna yang adik suka
Data foto & video	Foto yang perlu diambil: <ul style="list-style-type: none"> - Foto murid ketika mengisi kuisisioner sebagai dokumentasi riset
Data dokumen hardcopy	Dokumen yang perlu dibawa:

	- Lembar Kuisisioner
Data suara	-

c. Wawancara

Tabel 3.4 : Protokol pengambilan data dengan metode *depth interview* (budayawan)

Tujuan	Konfirmasi dan validasi naskah cerita dan sketsa ilustrasi untuk mural cerita rakyat Jember.
Lokasi	Rumah Bapak Drs. Lilik
Narasumber	Drs. Lilik
Peralatan Pendukung	Voice recorder, Handphone (untuk merekam video dan mengambil gambar), notes, alat tulis
Daftar Pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi dan konsultasi mengenai naskah cerita yang telah penulis buat. - Pertanyaan tentang detail karakter.
Data foto & video	Foto yang perlu diambil: <ul style="list-style-type: none"> - Dokumentasi wawancara bersama Pak Lilik
Data dokumen hardcopy	Dokumen yang perlu dibawa: <ul style="list-style-type: none"> - Naskah - Sketsa karakter
Data suara	Data suara yang perlu diambil: <ul style="list-style-type: none"> - Wawancara dengan Pak Lilik
Data barang/produk	-

Tabel 3.5 : Protokol pengambilan data dengan metode *depth interview* (mural artist)

Tujuan	Konsultasi teknik mural
Lokasi	Rumah Sdri. Mega Ekklesia
Narasumber	Mega Ekklesia
Peralatan Pendukung	Voice recorder, Handphone (untuk merekam video dan mengambil gambar), notes, alat tulis

Daftar Pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi dan konsultasi mengenai mural - Teknik pewarnaan yang cocok untuk mural anak - Alat dan bahan mural outdoor dan indoor - Jika mural outdoor bagaimana agar tahan lama? Apakah perlu dilapisi oleh sesuatu yang khusus? - Cat yang bagus untuk mural outdoor. - Layout mural di alun-alun kota Jember
Data foto & video	<p>Foto yang perlu diambil:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dokumentasi wawancara bersama Sdri. Mega Ekklesia
Data dokumen hardcopy	<p>Dokumen yang perlu dibawa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daftar pertanyaan - Foto alun-alun kota Jember
Data suara	<p>Data suara yang perlu diambil:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wawancara dengan Mega Ekklesia
Data barang/produk	-

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB IV

ANALISA HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penggalian Data

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan mengamati dan menganalisa suatu objek penelitian. Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi ke beberapa tempat yaitu toko buku, sekolah, Pantai Watu Ulo, Pantai Pasir Putih Malikan, Gunung Besek, dan sumber air Umbulsari. Penulis melakukan observasi ke tempat-tempat yang diyakini oleh masyarakat merupakan tempat terjadinya legenda. Pantai Pasir Putih Malikan dan Pantai Watu Ulo diyakini memiliki cerita rakyat yang terkait dengan terjadinya batu berbentuk ular yang dinamakan Watu Ulo. Sedangkan Gunung Besek dan sumber air di desa Umbulsari berkaitan dengan asal usul terjadinya desa Umbulsari. Selain itu penulis juga melakukan observasi terhadap karakteristik masyarakat Jember untuk membantu dalam proses visualisasi karakter.

Pantai Watu Ulo merupakan Pantai yang terletak di selatan Kabupaten Jember. Batu besar yang menyerupai ular pada pantai ini dipercaya masyarakat sebagai peninggalan sebuah cerita rakyat dan dipercaya benar-benar terjadi. Hasil observasi yang penulis dapatkan pada observasi terhadap Watu Ulo adalah sebagai berikut:

- Terdapat batu bertekstur seperti sisik ular berwarna coklat muda yang panjang.
- Pasir pantai berwarna agak hitam.
- Air laut berwarna kecoklatan tetapi cukup jernih.
- Terdapat tebing-tebing di sekitar pantainya.
- Terdapat beberapa batu-batu besar di sekitar Watu Ulo.
- Terdapat beberapa penjual makanan dan minuman di sekitar Watu Ulo.
- Pantai Watu Ulo tidak ramai pengunjung.

- Terdapat plang dilarang berenang di sekitar Watu Ulo.
- Pantai Watu Ulo memiliki ombak yang besar.



Gambar 4.1 Watu Ulo

(Sumber: Wijaya, 2015)

Hasil observasi yang penulis dapatkan pada observasi terhadap Pantai Pasir Putih Malikan adalah sebagai berikut:

- Pasir pantai berwarna putih berbeda dengan pasir pantai-pantai di sekitarnya yang berwarna kehitaman.
- Terdapat banyak sekali batu besar di tengah pantai dengan berbagai macam nama yaitu Gunung Kodhok, Gunung Kajang.
- Air laut berwarna kebiruan dan jernih.
- Ombak pantai termasuk besar.
- Pantai Pasir Putih sangat ramai pengunjung.
- Terdapat banyak sekali penjual makan dan minuman di sekitar pantai.
- Terdapat rest area di sekitar pantai.
- Terdapat pohon-pohon di dekatar pantai.
- Terdapat tebing yang memisahkan Pantai Pasir Putih dengan pantai yang lainnya.

- Salah satu tebing terdapat tangga sehingga pengunjung bisa menikmati pemandangan dari atas tebing.



Gambar 4.2 Pantai Pasir Putih Malikan

(Sumber: Wijaya, 2015)



Gambar 4.3 Sumber air Desa Umbulsari

(Sumber: Wijaya, 2016)

Desa Umbulsari memiliki sebuah sumber air yang dipercaya masyarakat merupakan tempat bertemunya Pangeran Puger dan Dewi Sari. Hasil observasi yang penulis dapatkan pada observasi terhadap sumber air Desa Umbulsari adalah sebagai berikut:

- Air sumber kecokelatan dan agak keruh
- Terdapat banyak sekali tanaman
- Di sekitar sumber air tanahnya di kelilingi oleh rumput
- Vegetasi paling banyak berupa pohon pisang dan pohon-pohon biasa pada umumnya.
- Terdapat beberapa rumah penduduk di sekitar sumber air.
- Sumber air bentuknya persegi panjang atau oval memanjang.



Gambar 4.4 Gunung Besek

(Sumber: Wijaya, 2016)

Gunung Besek merupakan salah satu peninggalan cerita rakyat Asal Usul Desa Umbulsari. Gunung ini dipercaya terbentuk dari besek tempat makan Pangeran Puger. Hasil observasi penulis terhadap gunung ini adalah:

- Gunung Besek berbentuk agak kubus
- Vegetasi pada gunung ini di dominasi oleh pohon pada umumnya dan juga pohon kelapa.
- Gunung Besek juga ditanami pepohonan.



Gambar 4.5 *Portrait* masyarakat Jember

(Sumber: Wijaya, 2015)

Selain observasi terhadap tempat peninggalan cerita rakyat, penulis juga melakukan observasi terhadap masyarakat Jember. Hasil observasi yang telah penulis lakukan terhadap masyarakat Jember yang tinggal di daerah Watu Ulo adalah sebagai berikut:

- Masyarakat Jember bermata agak sayu
- Memiliki hidung yang lebar
- Kulit kuning langsung hingga sawo matang
- Masyarakat Watu Ulo berpenghasilan sebagai penjual makanan laut.
- Para wanita selalu pakaian dengan corak batik.
- Rumah mayoritas kecil dan sederhana.



Gambar 4.6 Suasana alun-alun Jember pada pagi hari saat *weekdays*

(Sumber: Wijaya, 2017)

Penulis juga melakukan observasi di alun-alun kota Jember yang merupakan lokasi kegiatan mural partisipatori. Penulis melakukan observasi selama tujuh hari yaitu pada tanggal 23 Januari 2017 hingga 29 Januari 2017. Berikut merupakan hasil observasi yang penulis dapatkan di alun-alun kota Jember:

- Alun-alun Jember terdiri dari dua lapangan basket, satu lapangan bola, dua lapangan volley, taman bermain anak, area Adipura, kebun palm, dan stan makanan.
- Pada hari Senin hingga Sabtu setiap jam tujuh hingga sepuluh terdapat banyak anak SD, SMP, SMA yang lokasi sekolahnya dekat dengan alun-alun melakukan mata pelajaran olahraga di alun-alun Jember.
- Setiap hari Senin hingga Sabtu mulai jam enam hingga setengah sepuluh terdapat banyak masyarakat Jember melakukan olahraga seperti bermain basket, sepak bola, senam, tetapi mayoritas melakukan olahraga jalan atau lari keliling alun-alun.
- Terdapat beberapa spot lokasi di alun-alun Jember yang berpotensi untuk dibuat menjadi tempat mural partisipatori yaitu di area sekitar Adipura, jalan berbentuk lorong yang terletak di sebelah pepohonan palm, serta di area berbentuk lingkaran yang terletak di setiap sudut alun-alun.

- Pada hari Minggu jam lima hingga jam sepuluh pagi diadakan kegiatan Car Free Day.
- Pengunjung Car Free Day pada hari Minggu jauh lebih banyak daripada hari biasa.
- Terdapat banyak stan makanan dan stan promosi kegiatan serta charity di Car Free Day.



Gambar 4.7 Suasana alun-alun Jember pada pagi hari saat hari Minggu
(Sumber: Wijaya, 2017)



Gambar 4.8 Area berbentuk lingkaran di setiap sudut alun-alun
(Sumber: Wijaya, 2017)



Gambar 4.9 Jalan lorong di sekitar kebun palm
(Sumber: Wijaya, 2017)



Gambar 4.10 Area Adipura
(Sumber: Wijaya, 2017)

4.1.2 Hasil Wawancara dengan Pak Lilik

Profil Narasumber

Nama : Drs. Lilik Slamet Raharsono, M. A

Tempat, tanggal lahir : Jember, 25 Januari 1959

Pekerjaan : Dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Riwayat Pendidikan : S1 Sejarah Fakultas Sastra UNEJ

S2 Program Studi Seni Pertunjukan dan Seni Rupa UGM

Penulis melakukan proses depth interview dengan Drs. Lilik , selaku budayawan Jember dan juga dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. Drs.

Lilik menjelaskan tentang cerita lisan secara umum dan juga berdiskusi mengenai cerita-cerita rakyat dari Jember. Drs. Lilik juga telah membaca naskah cerita yang penulis adaptasi dari buku terdahulu. Berikut merupakan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan Pak. Lilik.

Menurut Pak Lilik catatan sejarah dan akurat, faktual, sumber informasi masih ada, terdapat catatan-catatan seperti prasasti, dan unik. Lalu cerita lisan seperti legenda, mitos, cerita rakyat tiap daerah adalah hak mutlak dari daerah tersebut, terkadang tidak bisa dikaitkan dengan cerita daerah lain sebagai contohnya masyarakat Jember mengakui dan meyakini bahwa badan Watu Ulo ada di Jember dan ekornya terdapat di Banyuwangi tetapi masyarakat Banyuwangi tidak mengakui bahwa batu yang terdapat di Banyuwangi merupakan ekor dari badan Watu Ulo yang ada di Jember.

Cerita lisan merupakan cerita yang hidup di tengah-tengah masyarakat dan tidak dapat dibuktikan dengan bukti-bukti sejarah dan ilmiah tetapi diakui keberadaannya. Sebagai contohnya menurut cerita masyarakat kerajaan Majapahit kalah dengan Islam sehingga Majapahit hilang dan lari ke Blambangan dan ke Bali sehingga masyarakat di Bali mayoritas adalah masyarakat Hindu dan juga bahasa Bali menggunakan bahasa karma inggil digabung dengan ngawi dan sansekerta. Hal ini tidak memiliki bukti sejarah tetapi kemungkinan hal tersebut juga bisa terjadi sehingga tidak dapat disalahkan. Sedangkan dalam sudut pandang arkeologi, di Mojokerto pada daerah Trowulan adalah kota yang tenggelam. Artinya, Majapahit dalam kacamata arkeologi tidak hancur karena Islam tetapi hancur karena alam. Hal ini merupakan perbedaan dari segi cerita masyarakat dan juga arkeologi. Keduanya tidak dapat disalahkan karena keduanya memiliki kemungkinan benar.

Pada cerita asal usul Bangsalsari dari Jember, terdapat tokoh bernama kakek Nambi dan nenek Nambi. Nama Nambi ada di cerita ketoprak berkaitan dengan Ronggolawe dan Majapahit. Hayam Wuruk pernah melakukan perjalanan dari Mojokerto ke selatan melewati Jember. Ada yang mengatakan lewat Gunung Bromo sampai ke Lumajang, Kencong, Padumasan, Semboro, Sukoreno, Biting, Arjasa,

kemudian naik hingga ke Gunung Argopuro. Nambi merupakan salah satu nama tokoh dalam cerita Majapahit yaitu Patih Nambi. Dalam peperangan kadang kala jika orang ingin melarikan diri, maka dia akan berbaur dengan masyarakat dan menyamar sebagai masyarakat biasa dan menghilangkan identitasnya. Hal ini dapat dicontohkan dengan pengucapan bahasa yang sama tetapi memiliki arti yang berbeda di beberapa daerah seperti kata “amis” dalam bahasa Jawa artinya adalah “yang”, sedangkan dalam bahasa Banyuwangi artinya adalah “tidak/bukan”, karena dalam peperangan kadang kala menggunakan bahasa-bahasa sandi untuk menghilangkan jejak. Maka kemungkinan, Nambi dalam cerita Bangsalsari merupakan patih yang menyamar menjadi masyarakat biasa.

Pak Lilik menyarankan dalam membuat buku cerita anak, penulis harus bisa memilih dengan baik adegan-adegan penting yang bisa mewakili cerita sehingga dapat menunjukkan kronologis yang runtut. Adegan yang dipilih juga sebaiknya tidak terlalu banyak karena menceritakan cerita yang berhubungan dengan sejarah dan cerita lisan harus kronologis, naratif dan mudah dimengerti. Setiap satu gambar dan gambar lain juga harus berhubungan agar para pembaca tidak bingung. Dalam menunjukkan alur juga harus jelas dalam segi visualisasi seperti jika menunjukkan *flashback* harus berbeda dengan alur maju. Memvisualisasikan *flashback* bisa dengan awan-awan atau diberi warna monokrom dan sebaiknya tidak digambar *full frame*.

Dalam membuat naskah cerita diperbolehkan menambahkan bumbu-bumbu agar cerita menjadi semakin menarik. Tetapi bumbu –bumbu cerita tersebut tidak boleh merubah makna dan moral cerita. Pak Lilik juga menyarankan untuk memasukkan unsur sejarah ke dalam buku cerita agar anak-anak tidak hanya menerima informasi tentang cerita lisan dan pesan moral tetapi juga menerima informasi sejarah kota Jember.

Selain berdiskusi, penulis juga telah menyerahkan naskah buku cerita kepada Pak Lilik untuk dibaca dan dikoreksi. Penulis juga menunjukkan sketsa karakter kepada Pak Lilik. Setelah naskah buku cerita dibaca oleh Pak Lilik, menurut Pak Lilik naskah tersebut sudah layak dan hanya perlu dibenahi beberapa bagian saja

seperti ketika badan naga dibelah menjadi tiga di cerita Watu Ulo, kepala dari naga tersebut sebenarnya menurut kepercayaan masyarakat dibuang ke arah barat yaitu di Pacitan dan ekornya dibuang ke Banyuwangi. Lalu, Pak Lilik juga menyarankan memasukkan unsur sejarah yang diambil dari buku DPRD Jember. Untuk sketsa karakter, menurut Pak Lilik juga sudah sesuai.

Dari hasil depth interview dengan Pak Lilik, penulis mengambil kesimpulan bahwa penulis juga harus melihat dari aspek sejarah dalam membuat naskah cerita rakyat karena aspek sejarah terkadang juga berkaitan dengan cerita lisan. Maka dari itu, penulis akan menambahkan aspek sejarah Jember yang berhubungan dengan cerita rakyat pada setiap akhir cerita di halaman catatan dan pesan moral tiap cerita. Penambahan bumbu cerita juga diperbolehkan asalkan tidak mengubah pesan moral dari cerita rakyat tersebut. Untuk naskah cerita, secara garis besar sudah dianggap layak oleh Pak Lilik dan hanya perlu dibenahi detail-detail yang salah pada beberapa cerita. Sketsa karakter juga sudah disetujui dan dapat diujikan kepada *user*.



Gambar 4.11 Wawancara dan diskusi dengan Bapak Lilik
(Sumber: Wijaya, 2016)

4.1.3 Hasil Wawancara dengan Mega Ekklesia

Profil Narasumber

Nama : Mega Ekklesia Putrihadi
Tempat, tanggal lahir : Surabaya, 7 September 1993
Pekerjaan : *Graphic Designer* dan *Mural Artist*
Riwayat Pendidikan : S1 DKV UK Petra

Penulis melakukan proses wawancara dengan Mega Ekklesia, selaku desainer dan *mural artist* Surabaya. Mega Ekklesia merupakan salah satu dari empat pendiri NYX Mural yaitu kelompok desainer mural yang berdomisili di Surabaya. Saudari Mega menjelaskan tentang teknik mural outdoor, pewarnaan, serta diskusi tata letak mural pada alun-alun kota Jember.

Mengenai teknik pewarnaan mural, saudari Mega menjelaskan bahwa lebih baik desain ilustrasi mural diberi warna secara vector. Pewarnaan vector berarti warna-warna yang digunakan adalah warna solid dan pewarnaannya rata. Saudari Mega mengatakan bahwa dengan pewarnaan secara vector maka pengerjaan akan lebih mudah dan waktu pengerjaan mural akan lebih cepat. Sedangkan, jika pewarnaan menggunakan teknik sembur, waktu pengerjaan akan membutuhkan waktu yang lebih lama. Beliau juga menyarankan sebaiknya ilustrasi pada mural menggunakan outline agar lebih mempertegas gambarnya.

Alat dan bahan mural sendiri tidak banyak yaitu hanya perlu menyiapkan kuas dengan ukuran kecil hingga besar dengan jumlah setiap ukuran disarankan disamakan dengan jumlah mural artist yang ikut serta dalam kegiatan mural. Hal ini dianggap penting karena akan mempengaruhi waktu pengerjaan mural. Waktu pengerjaan mural sendiri dipengaruhi oleh besarnya dinding dan jumlah pelukis mural yang ikut serta. Selain kuas, yang perlu disiapkan adalah cat tembok, tangga/skafolding, proyektor, alat tulis. Mengenai mural outdoor, Saudari Mega mengatakan bahwa cat yang digunakan cukup cat tembok pada umumnya. Seringkali, cat tembok tersebut akan tahan selama dua tahun dan jika ingin tahan lebih lama dapat dilapisi oleh pernis. Proyektor berguna untuk mempermudah *mural artist* dalam menggambar

menggunakan pensil di dinding sebelum dinding di cat. *Mural artist* cukup melakukan *tracing* terhadap gambar yang dipancarkan oleh proyektor ke dinding atau *backdrop*.

Selain melakukan sesi tanya jawab, penulis juga melakukan diskusi mengenai tata letak mural di alun-alun kota Jember. Dari observasi yang penulis lakukan di alun-alun Jember terdapat tiga area yang memiliki potensi untuk di mural. Ketiga area tersebut adalah area sekitar Adipura, jalan berbentuk lorong yang terletak di sebelah pepohonan palm, serta di area berbentuk lingkaran yang terletak di setiap sudut alun-alun. Menurut observasi penulis, area jalan lorong di dekat pepohonan palm kurang memungkinkan jika di mural karena tertutupi oleh stand makanan dan taman bermain sehingga sia-sia jika area tersebut di mural tidak akan terlihat dari luar alun-alun oleh publik. Penulis pun berdiskusi dengan Saudari Mega tentang tata letak mural di dua area yaitu area sekitar Adipura dan area berbentuk lingkaran di sudut alun-alun.



Gambar 4.12 Denah Alun-alun Jember

(Sumber:google.com)

Gambar 4.12 merupakan denah alun-alun Jember dalam bentuk 3D. Lingkaran kuning menunjukkan area berbentuk lingkaran di sudut alun-alun yang berpotensi di mural. Lingkaran berwarna biru merupakan stan makanan dan lingkaran berwarna merah adalah taman bermain. Lingkaran berwarna jingga adalah area Adipura yang juga dapat berpotensi di mural menggunakan backdrop, sedangkan persegi panjang berwarna ungu merupakan jalan lorong antara stan makanan, Adipura, taman bermain serta kebun pohon palm.

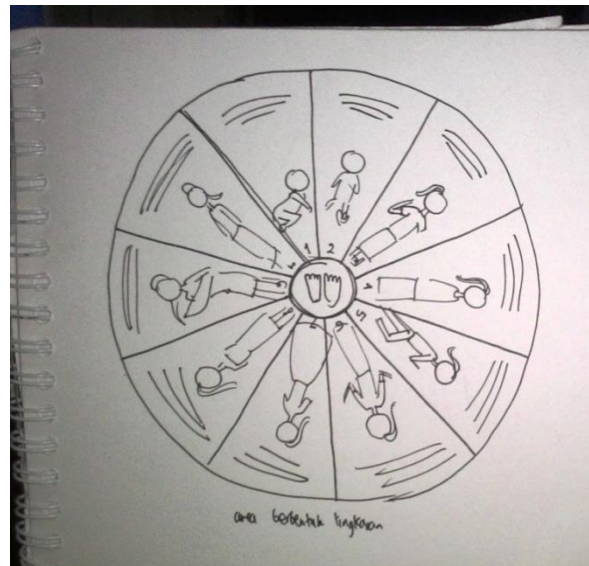


Gambar 4.13 Area lingkaran di sudut Alun-alun Jember

(Sumber: Wijaya, 2017)

Area pertama yang berpotensi untuk dimural merupakan area berbentuk lingkaran yang terletak di setiap sudut alun-alun. Ada 4 area berbentuk lingkaran yang terdapat di alun-alun Jember. Penulis membagi setiap cerita rakyat menjadi 10 bagian gambar. Menurut saudari Mega jika ingin membuat mural di lantai berbentuk lingkaran tersebut dengan 10 gambar maka lingkaran tersebut harus dibagi menjadi 10 bagian seperti gambar 4.14 sehingga pengunjung dapat membaca dari tengah lingkaran. Kelebihan dari mural di lantai alun-alun ini adalah pengunjung dapat mendapatkan pengalaman baru membaca mural dan cerita rakyat dan tidak membutuhkan dinding backdrop sebagai dinding mural. Sedangkan kekurangan dari mural di lantai ini adalah akan mengganggu pengunjung lain jika mural ini

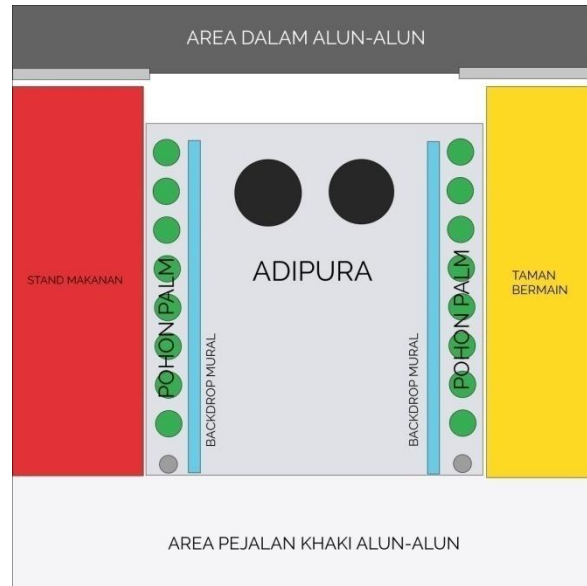
merupakan mural partisipatori dan jika mural partisipatori dilakukan di keempat area lingkaran maka akan sulit untuk mengkoordinasi kegiatan mural partisipatori tersebut karena keempat area lingkaran ini terpisah jauh satu sama lain, serta mural tidak akan terlihat dari jalan raya sekitar alun-alun.



Gambar 4.14 Sketsa tata letak mural area lingkaran
(Sumber: Wijaya, 2017)



Gambar 4.15 Area Adipura Alun-alun Jember
(Sumber: Wijaya, 2017)

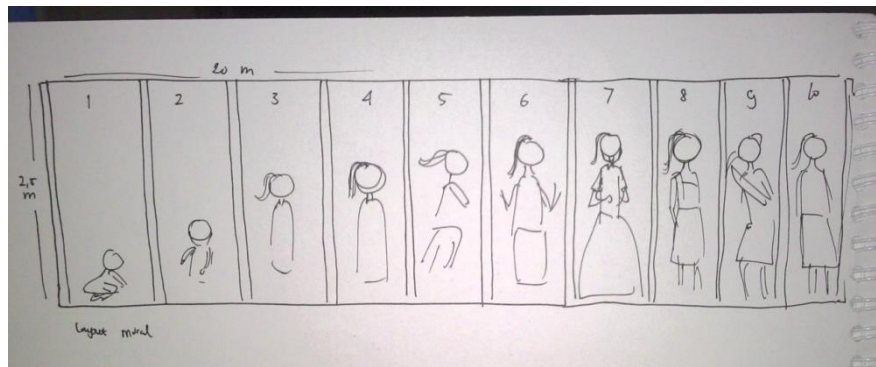


Gambar 4.16 Tata letak *backdrop* mural di area Adipura Alun-alun Jember
(Sumber: Wijaya, 2017)

Area lain yang berpotensi untuk dijadikan area mural partisipatori adalah area adipura karena pada area ini terdapat lahan kosong sehingga jika mural partisipatori dilaksanakan di area tersebut maka tidak akan mengganggu pengunjung lain atau pejalan kaki di alun-alun. Tetapi di area ini tidak terdapat dinding yang dapat di mural sehingga harus membangun backdrop dengan material beton precast atau multipleks. Menurut diskusi dengan Saudari Mega, area adipura yang dapat dipasang dinding backdrop adalah pada sisi kanan dan kiri adipura yaitu tepat di bagian pohon palm yang memisahkan area adipura dengan stand makanan dan taman bermain. Panjang area jika diukur dari tiang yang paling luar hingga pohon palm yang paling dalam adalah 20 meter sehingga jika di bagi untuk sepuluh gambar maka satu gambar memiliki panjang 2 meter.

Gambar 4.16 menunjukkan letak backdrop di area Adipura alun-alun Jember. Backdrop diletakkan mulai dari tiang hingga pohon palm yang paling dalam sepanjang 20 meter. Kelebihan dari letak mural di area ini adalah mural terlihat oleh pengguna jalan raya sekitar alun-alun, kegiatan mural partisipatori tidak mengganggu pengguna jalan atau pengunjung alun-alun lainnya, serta mural dapat dibaca dengan

jelas secara kronologis. Sedangkan kekurangannya adalah harus membangun dinding backdrop terlebih dahulu.



Gambar 4.17 Sketsa mural di dinding *backdrop*

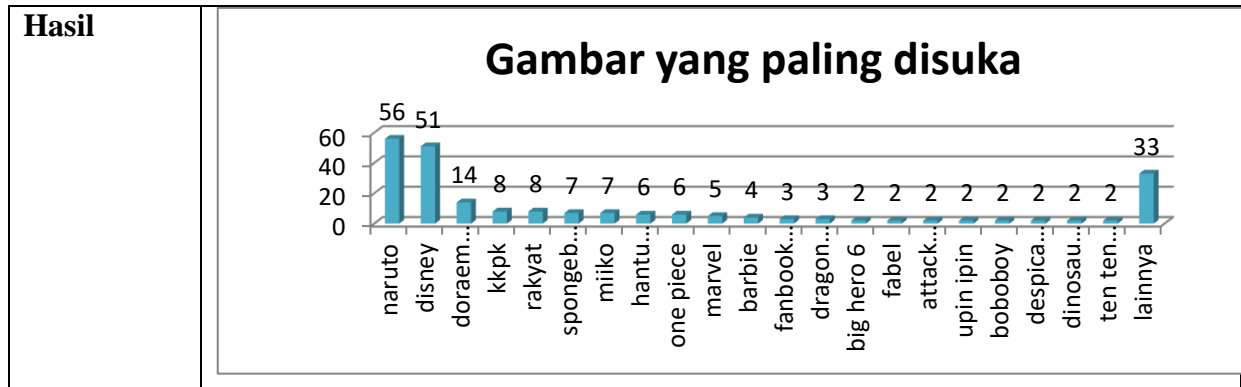
(Sumber: Wijaya, 2017)

4.1.4 Hasil Kuisisioner

Penulis menyebarkan kuisisioner kepada 227 anak kelas 4-6 SD di 3 SD di kabupaten Jember yaitu SDN Jember Lor 1, SDK Maria Fatima, dan SDN Kebonsari I. 78 anak merupakan anak kelas 4 SD, 50 anak merupakan anak kelas 5 SD, dan 99 anak merupakan anak kelas 6 SD. Kuisisioner pertama disebarkan pada tanggal 17 hingga 22 Januari 2016.

Tabel 4.1 Hasil kuesioner gambar yang paling disukai


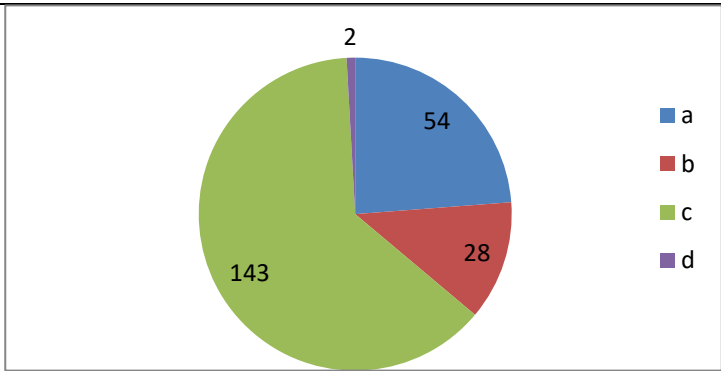
Fokus Penelitian	Mengetahui gaya gambar yang paling anak-anak suka
Pertanyaan	Sebutkan SATU JUDUL buku cerita / komik/ animasi yang menurut adik GAMBAR nya / ilustrasinya paling adik suka!


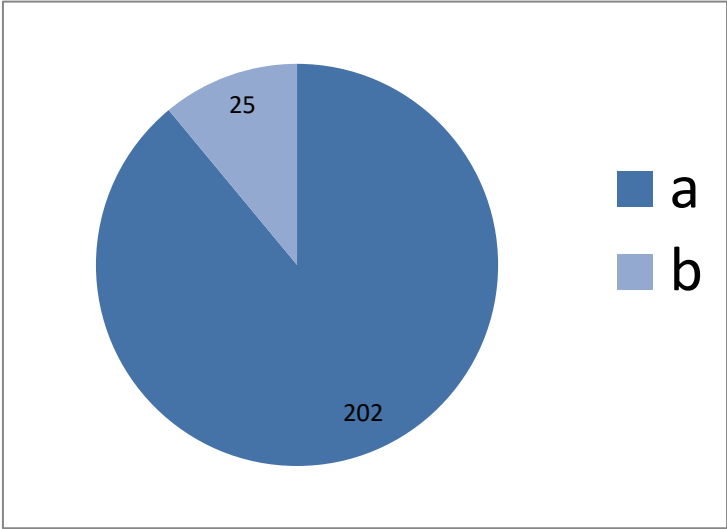



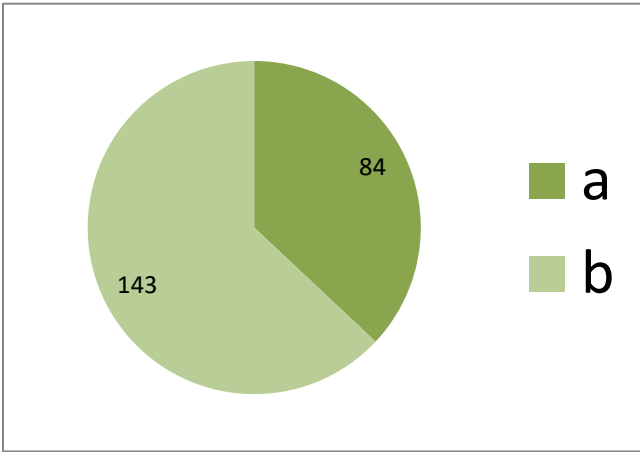
Dari hasil kuisioner awal, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak-anak kelas 4 sampai dengan kelas 6 SD suka membaca buku cerita bergambar dan komik. Sedangkan, gaya gambar yang anak-anak suka adalah gaya gambar Naruto dan Disney. Dari hasil tersebut, penulis melakukan eksperimen visual membuat beberapa alternatif karakter. Alternatif karakter tersebut di kuisionerkan kembali kepada anak-anak yang sama. Di bawah ini merupakan hasil kuisioner visual yang disebarakan kepada 227 anak kelas 4-6 SD di kabupaten Jember.


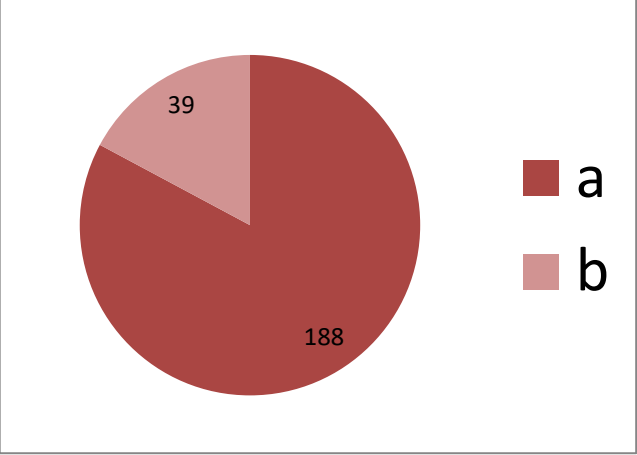
Tabel 4.2 Hasil kuesioner karakter

Fokus Penelitian	Pemilihan gaya gambar yang disukai oleh anak-anak kelas 4-6 SD. Ke empat alternatif tersebut diadaptasi dari gaya gambar Naruto dan Disney.
Pertanyaan	Berikut ada beberapa gaya gambar, gaya gambar manakah yang paling adik suka? Gambar di bawah merupakan gambar Putri Jembersari. Putri Jembersari merupakan seseorang yang memiliki sifat pemberani. Silahkan adik pilih gaya gambar serta memilih gambar manakah yang menunjukkan sifat Putri Jembersari yang pemberani.

												
Hasil	 <table border="1" data-bbox="505 863 1222 1230"> <thead> <tr> <th>Style</th> <th>Count</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>a</td> <td>54</td> </tr> <tr> <td>b</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>c</td> <td>143</td> </tr> <tr> <td>d</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="505 1249 1222 1291">Dari 227 anak terdapat 143 anak memilih gaya gambar C.</p>		Style	Count	a	54	b	28	c	143	d	2
Style	Count											
a	54											
b	28											
c	143											
d	2											
Fokus Penelitian	Pemilihan visualisasi karakter Dewi Sari yang disukai oleh anak-anak kelas 4-6 SD.											
Pertanyaan	Gambar di bawah merupakan gambar Dewi Sari. Dewi Sari merupakan seseorang warga sebuah desa yang memiliki sifat anggun dan baik hati. Pekerjaan kesehariannya adalah mengambil air dari sumber air. Silahkan adik pilih gaya gambar serta memilih gambar manakah yang menunjukkan sifat Dewi Sari yang anggun dan baik hati.											

							
Hasil	<p>Dari 227 anak terdapat 202 anak memilih gaya gambar A adaptasi Disney ini.</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Style</th> <th>Number of Children</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>a</td> <td>202</td> </tr> <tr> <td>b</td> <td>25</td> </tr> </tbody> </table>	Style	Number of Children	a	202	b	25
Style	Number of Children						
a	202						
b	25						
Fokus Penelitian	Pemilihan visualisasi karakter Mursada yang disukai oleh anak-anak kelas 4-6 SD.						
Pertanyaan	Gambar di bawah merupakan gambar Mursada. Mursada merupakan remaja						

	<p>laki-laki yang memiliki sifat pekerja keras, suka membantu dan taat pada orang tua. Pekerjaan kesehariannya adalah bertani, berkebun, mencari kayu bakar dan memancing . Silahkan adik pilih gaya gambar serta memilih gambar manakah yang menunjukkan sifat Mursada.</p> 						
<p>Hasil</p>	<p>Terdapat 143 dari 227 anak memilih gaya gambar B</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Gaya Gambar</th> <th>Jumlah Anak</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>a</td> <td>84</td> </tr> <tr> <td>b</td> <td>143</td> </tr> </tbody> </table>	Gaya Gambar	Jumlah Anak	a	84	b	143
Gaya Gambar	Jumlah Anak						
a	84						
b	143						
<p>Fokus Penelitian</p>	<p>Pemilihan visualisasi karakter Pangeran Puger yang disukai oleh anak-anak kelas 4-6 SD.</p>						

Pertanyaan	<p>Gambar di bawah merupakan gambar Pangeran Puger. Pangeran Puger merupakan anak dari Patih Puger yang memiliki sifat pemalu tetapi tidak mudah putus asa dalam meraih mimpinya meskipun ia cacat . Silahkan adik pilih gaya gambar serta memilih gambar manakah yang menunjukkan sifat Pangeran Puger.</p> 						
Hasil	<p>Terdapat 188 dari 227 anak memilih gaya gambar A.</p>  <table border="1"><thead><tr><th>Category</th><th>Count</th></tr></thead><tbody><tr><td>a</td><td>188</td></tr><tr><td>b</td><td>39</td></tr></tbody></table>	Category	Count	a	188	b	39
Category	Count						
a	188						
b	39						

4.2 Analisa Riset

4.2.1 Analisa Cerita

Cerita yang akan digunakan pada *output* merupakan cerita-cerita yang diadaptasi dari buku Kumpulan Cerita Rakyat dari Jember. Tiga cerita yang diambil berjenis legenda yaitu cerita yang dipercaya masyarakat benar-benar terjadi dan merupakan asal usul suatu tempat. Penulis mengambil cerita-cerita legenda karena menurut Drs. Zulkifli L, anak usia 8-12 tahun mengalami masa realisme naïf dan mereka menyukai cerita yang benar-benar terjadi seperti legenda dan mitos.⁶⁴

Dari hasil depth interview dengan Pak Lilik, penulis mengambil kesimpulan bahwa penulis disarankan harus melihat dari aspek sejarah dalam membuat naskah cerita rakyat karena aspek sejarah terkadang juga berkaitan dengan cerita lisan. Penambahan bumbu cerita juga diperbolehkan asalkan tidak mengubah pesan moral dari cerita rakyat tersebut. Bumbu cerita diperlukan untuk membuat cerita lebih menarik. Untuk naskah cerita, secara garis besar sudah dianggap layak oleh Pak Lilik dan hanya perlu dibenahi detail-detail yang salah pada beberapa cerita.

4.2.2 Analisa Desain

Berdasarkan hasil kuisisioner didapatkan bahwa anak-anak paling menyukai gaya gambar Naruto dan Disney. Penulis membuat beberapa alternatif gaya gambar yang diadaptasi dari gaya Naruto dan Disney lalu di uji kan kepada anak-anak, dari 4 gaya gambar tersebut gaya gambar manakah yang paling mereka suka. Hasil dari kuisisioner visual adalah anak-anak paling menyukai gaya ilustrasi yang diadaptasi dari Disney yang pewarnaannya menggunakan cat air dan diberi shading. Tetapi untuk di mural sendiri, penulis memutuskan untuk tidak menggunakan warna sembur seperti cat air dan menggunakan ilustrasi vector. Keputusan ini diambil berdasarkan wawancara bersama Saudari Mega Ekklesia yang mengatakan bahwa jika ilustrasi vector maka pengerjaan akan lebih mudah dan waktu pengerjaan bisa diminimalisir.

⁶⁴ Drs. Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 1986, hlm. 56.

Untuk warna, penulis melakukan observasi dalam memilih warna-warna pokok yang akan digunakan dalam buku. Penulis memilih warna merah, kuning, hijau, dan biru untuk digunakan sebagai warna pokok. Warna-warna tersebut penulis ambil dari warna-warna utama yang digunakan dalam Festival Seni Budaya Pendhalungan 2016. Festival tersebut adalah festival yang diadakan oleh Pemerintahan kota Jember.

Dari hasil wawancara dengan Pak Lilik, dalam memvisualisasikan suatu alur juga harus jelas. Contohnya jika ingin memvisualisasikan alur flashback, tidak hanya dari narasi tetapi visualnya juga harus dibedakan seperti warnanya diganti menjadi monokrom/sepia atau diberi gambarnya berada di dalam awan sehingga tidak full-frame. Hal ini perlu diperhatikan agar pembaca tidak menjadi bingung.

Sedangkan untuk analisa mural sendiri, menurut hasil observasi dan wawancara dan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan tiap area di alun-alun, lokasi mural partisipatori yang memungkinkan adalah di area Adipura. Area Adipura memiliki area sendiri yang luas sehingga tidak akan mengganggu pengunjung alun-alun yang lain jika kegiatan mural partisipatori diadakan di area tersebut. Koordinasi kegiatan pun lebih mudah karena mural dilakukan di satu area saja. Kekurangan area ini adalah tidak adanya dinding *backdrop* mural sehingga harus dibangun terlebih dahulu. Ada 3 alternatif material yang dapat digunakan sebagai dinding yaitu beton precast, multipleks dan papan GRC. Setelah dipertimbangkan, meskipun beton precast memiliki kelebihan yaitu lebih tahan lama, tetapi beton merupakan material berat yang dikhawatirkan tidak cocok jika diletakkan di area public seperti alun-alun. Maka material yang digunakan adalah papan GRC karena papan GRC memiliki kelebihan ringan, tahan kelembaban dan air, tidak mudah lapuk, tahan api, tahan jamur dan rayap serta karakteristik yang kuat sehingga tahan terhadap benturan juga mudah untuk perawatannya. Dinding papan GRC memiliki ukuran 2,4 m x 1,2 m, sehingga penulis membagi setiap cerita menjadi 10 panel dengan tiap panelnya berukuran 2,4 m x 1,2 m.

4.2.3 Analisa Karakter

Karakter-karakter yang dibangun oleh penulis diadaptasi dari cerita rakyat yang terdapat dalam buku Kumpulan Cerita Rakyat dari Jember. Setiap karakter memiliki sifat masing-masing yang menonjol. Sifat tersebut mempengaruhi dalam proses penggambaran karakter. Seperti karakter Jembersari bersifat berani sehingga penulis membuat matanya agak tajam dan rambutnya diikat ke atas menunjukkan karakternya yang tegas dan berani sebagai seorang wanita. Lalu, Mursada bersifat baik dan suka menolong serta pekerja keras dalam membantu orang tuanya digambarkan dengan remaja laki-laki dengan bentuk tubuh yang atletis tetapi memiliki wajah yang terkesan baik. Dalam proses penggambaran karakter, penulis membuat 2 alternatif desain pada tiap karakter utama menggunakan gaya gambar Disney dan sudah terpilih desain yang paling anak-anak suka untuk tiap karakternya.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Konsep Dasar dan Kriteria Desain

5.1.1 Deskripsi Perancangan

Perancangan mural cerita rakyat dari Jember ini merupakan sebuah upaya untuk melestarikan cerita rakyat dari Kabupaten Jember yang mulai hilang di benak masyarakat Jember. Kegiatan mural ini dirancang untuk memberikan informasi dan moral kepada masyarakat khususnya anak-anak menggunakan cerita-cerita rakyat yang selama ini dipercaya oleh masyarakat Jember. Mural ini akan dirancang menggunakan ilustrasi yang disukai oleh anak-anak saat ini. Mural ini dirancang dan ditujukan untuk seluruh masyarakat Jember dengan studi kasus anak-anak SD kelas 4 hingga 6 yaitu anak-anak usia 9-11 tahun karena usia tersebut merupakan usia emas anak dalam membaca. Selain itu, anak-anak usia 9-11 tahun sudah dapat menerima cerita-cerita yang memiliki konflik seperti yang dimiliki beberapa cerita rakyat dari Jember.

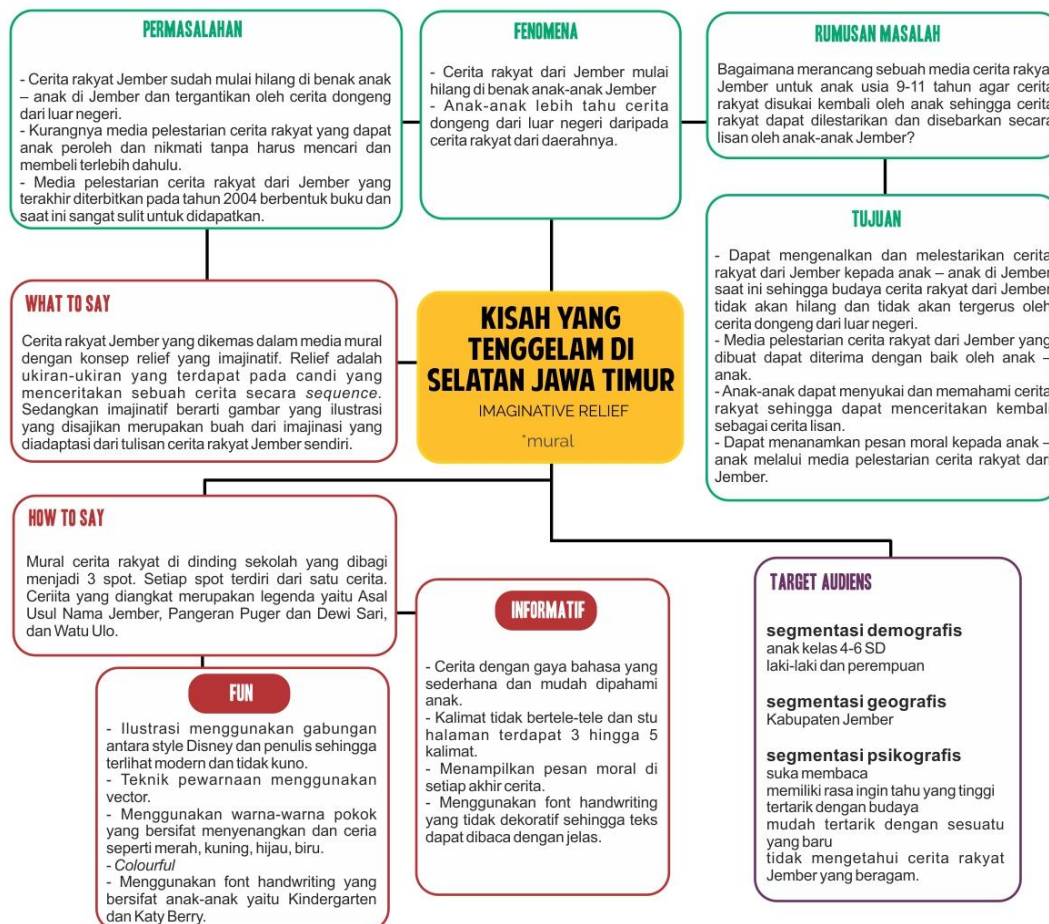
Penentuan konsep desain dari perancangan mural cerita rakyat dari Jember ini ditentukan melalui hasil analisis dari data yang sudah diperoleh melalui kuisisioner kepada anak-anak SD kelas 4 hingga 6 di 3 SD di Kabupaten Jember, wawancara dengan guru, budayawan, *mural artist* dan penulis cerita anak, lalu analisis buku terdahulu, analisis komparator, studi budaya Jember dan teori dari buku-buku yang terkait dengan perancangan mural cerita rakyat dari Jember ini.

5.1.2 Output Perancangan

Produk luaran yang dihasilkan dari perancangan ini adalah sebuah kegiatan mural partisipatori cerita rakyat Jember di Alun-alun kota Jember. Kegiatan mural ini masuk dalam rangkaian Bulan Berkunjung ke Jember (BBJ). BBJ adalah acara tahunan yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Jember. Kegiatan mural ini akan diberi nama “Kelirana” yang merupakan bahasa Jawa yang

artinya adalah berilah warna. Terdapat tiga cerita yang akan diterapkan pada media mural di alun-alun Jember yaitu cerita Asal Usul Nama Jember, Pangeran Puger & Dewi Sari, serta Watu Ulo. Ketiga cerita ini akan diterapkan di tiga spot yaitu mengitari area sekitar adipura. Cerita-cerita rakyat pada mural ini disampaikan dengan penyertaan gambar berupa ilustrasi yang bertujuan untuk membantu pengunjung alun-alun dalam memvisualisasikan isi cerita serta untuk menarik perhatian pengunjung dalam memahami cerita rakyat sehingga pengunjung mendapatkan pesan moral yang ingin disampaikan penulis dan dapat menceritakan kembali cerita rakyat tersebut.

5.1.3 Keyword Perancangan



Gambar 5.1 : Keyword mural cerita rakyat Jember

(Wijaya, 2016)

Keterangan:

a. Fenomena

Berikut ini adalah fenomena yang mendasari perancangan mural cerita rakyat dari Jember :

- Cerita rakyat dari Jember mulai hilang di benak masyarakat Jember. Masyarakat khususnya anak-anak di Jember lebih mengetahui cerita dongeng dari luar negeri daripada cerita rakyat dari daerahnya.
- Jumlah media pelestarian cerita dongeng dari luar negeri jauh lebih banyak daripada media pelestarian cerita rakyat Nusantara.

b. Permasalahan

Permasalahan yang ditemukan dari hasil pengolahan data adalah sebagai berikut :

- Cerita rakyat dari Jember mulai ditinggalkan oleh masyarakat Jember. Menurut hasil penelitian penulis, hanya ada 5 dari 163 anak yang mengetahui cerita rakyat dari Jember. Kelima anak tersebut mengetahui cerita rakyat dari Jember secara lisan dari orang tua mereka.
- Media cerita rakyat dari Jember yang terdahulu yaitu buku karya Edy Santosa dan Deny Wibisono sudah tidak diproduksi lagi. Buku tersebut merupakan buku yang diterbitkan oleh PT. Grasindo pada tahun 2004. Saat ini, buku tersebut hanya bisa ditemui di perpustakaan daerah dan perpustakaan SMA.
- Kurangnya pelestarian cerita rakyat dari Jember oleh pihak pemerintah. Setelah buku Edy Santosa dan Deny Wibisono tidak diproduksi, pemerintah Kabupaten Jember tidak membuat media lain untuk melestarikan cerita rakyat dari Jember.
- Buku cerita rakyat dari Jember terdahulu ditujukan untuk anak-anak tetapi tidak memperhatikan aspek visual. Buku tersebut menggunakan warna monokrom, ilustrasi realis dan terkesan kuno, ilustrasi hanya ada satu di setiap cerita, dan didominasi oleh teks sehingga tidak menarik untuk anak.

Kesimpulan dari fenomena dan permasalahan:

Cerita rakyat dari Jember memerlukan pelestarian agar cerita tersebut tidak hilang. Media pelestarian yang digunakan yaitu mural karena setelah melakukan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah SDN Jember Lor 1, penulis melihat adanya potensi media berupa mural. Mural dirasa dapat memberi motivasi dan meningkatkan kreatifitas dan imajinasi pengunjung. Selain mural, buku visual juga dirasa perlu sebagai media pendamping. Dengan demikian, pada perancangan ini ada mural sebagai media penyampaian pesan yang efektif dan buku sebagai media pelestarian cerita rakyat Jember. Penyampaian cerita rakyat Jember melalui mural diharapkan bisa memberikan informasi dan pengetahuan baru kepada anak tentang cerita rakyat yang berasal dari daerah mereka dengan menggunakan ilustrasi yang menarik dan menyenangkan serta memiliki pesan moral pada tiap cerita.

c. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah mural cerita rakyat agar cerita rakyat dikenal dan disukai kembali sehingga cerita rakyat dapat dilestarikan dan disebarkan secara lisan oleh masyarakat Jember?

d. What to Say

Yang ingin disampaikan melalui perancangan ini adalah cerita rakyat Jember yang disampaikan menggunakan kegiatan mural partisipatori “Kelirana” dengan konsep *imaginative relief*. Relief memiliki arti sebagai ukiran yang terletak pada dinding candi yang menceritakan suatu cerita secara *sequence* yaitu menceritakan sebuah cerita dengan banyak gambar yang terdapat dalam *frame* yang berurutan. Mural yang akan diterapkan pada Alun-alun di kabupaten Jember ini pun akan mengambil konsep seperti relief yaitu menceritakan cerita secara *sequence*. Sedangkan imajinatif sendiri berarti gambar ilustrasi yang terdapat dari mural merupakan buah dari imajinasi yang diadaptasi dari tulisan cerita rakyat Jember yang didukung oleh observasi ke tempat terjadinya legenda. Sedangkan untuk buku sendiri akan dijual sebagai merchandise ketika kegiatan mural partisipatori dilaksanakan.

Buku akan dijual bersamaan dengan merchandise lainnya seperti postcard, tas, mug, kaos, dan tumbler.

e. How to Say

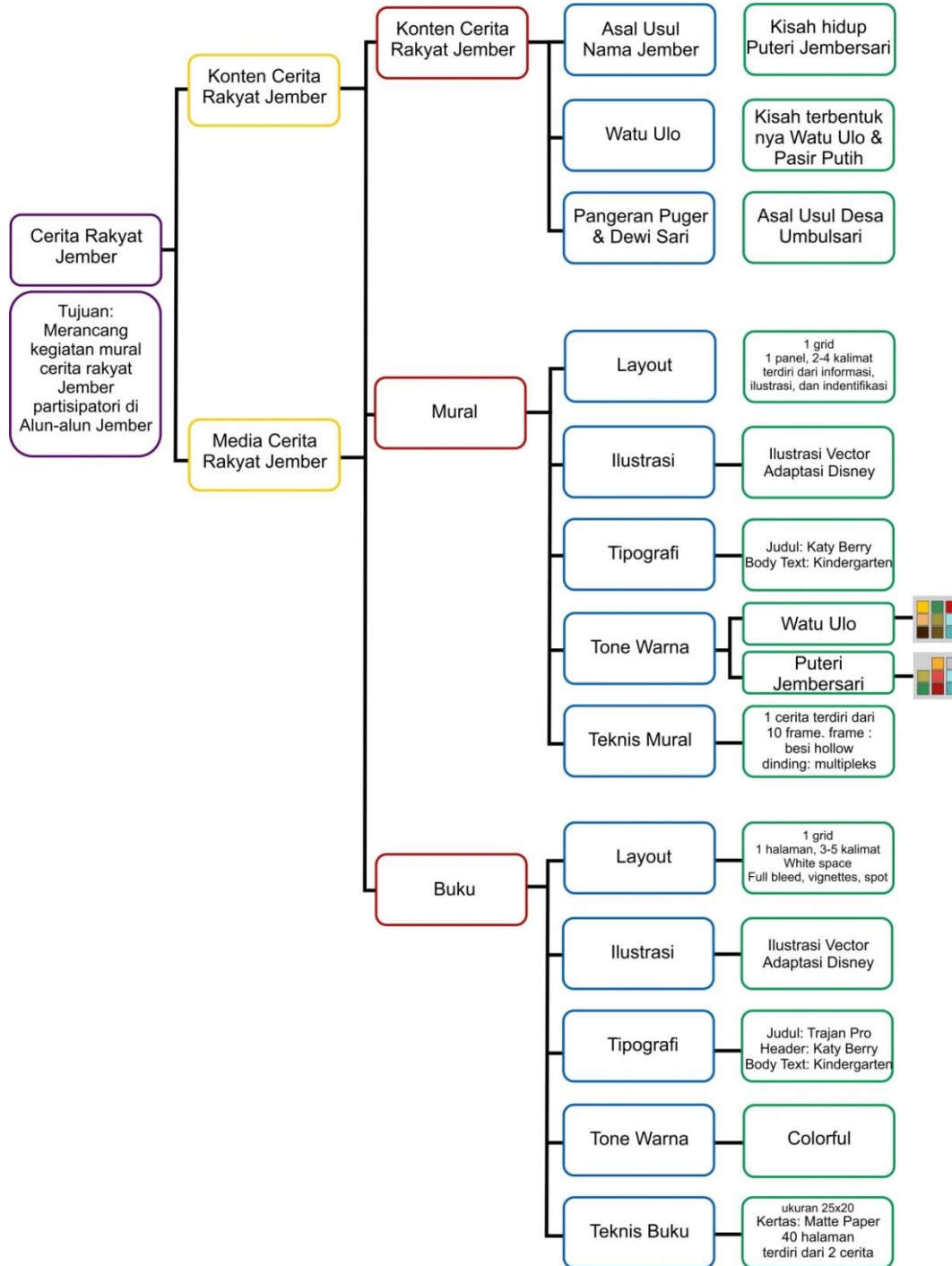
Mural yang akan diterapkan di Alun-alun Jember ini akan dibagi menjadi 3 spot yaitu mengitari area adipura kota Jember. Satu spot mewakili satu cerita sehingga jumlah keseluruhan cerita rakyat Jember yang akan dijadikan mural adalah tiga buah. Ketiga cerita tersebut merupakan legenda yang dipercaya masyarakat sebagai asal usul beberapa tempat di Jember. Ketiga cerita tersebut adalah Asal Usul Nama Jember, Pangeran Puger dan Dewi Sari (Asal Usul Desa Umbulsari) dan Watu Ulo. Selain itu, yang disampaikan adalah pesan moral setiap cerita. Pada setiap legenda terdapat pesan moral yang dapat ditanamkan kepada pengunjung sehingga pengunjung tidak hanya memahami cerita tetapi juga memahami moral yang ingin ditanamkan pada setiap cerita.

Penyampaian cerita rakyat Jember disampaikan secara informatif dan fun. Cerita disampaikan secara informatif dengan gaya bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh pengunjung. Menggunakan kalimat yang tidak bertele-tele dan jumlah kalimat tiap halamannya sejumlah dua hingga empat kalimat. Font yang digunakan merupakan font yang bersifat handwriting dan tidak dekoratif sehingga memudahkan pengunjung untuk membaca.

Cerita rakyat Jember divisualisasikan secara menyenangkan/fun dengan menggunakan gaya ilustrasi yang diadaptasi dari gaya gambar Disney dan menggunakan teknik vector. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah dan ceria seperti merah, kuning, hijau, ungu, biru sehingga terkesan *colourful*. Font yang digunakan merupakan font handwriting yang tidak kaku dan bersifat fleksibel.

Sedangkan untuk buku sendiri akan berisi 3 cerita rakyat sesuai dengan cerita yang diterapkan di media mural. Di setiap akhir cerita ditampilkan pesan moral sehingga anak tidak hanya memahami cerita tetapi juga dapat mengambil pesan moral dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

5.1.4 Kriteria Desain



Gambar 5.2 : Kriteria desain Kelirana (Wijaya, 2016)

Kriteria desain pada perancangan cerita rakyat Jember ini diambil dari hasil analisis studi eksisting, studi literatur, wawancara, kuisioner, dan observasi. Kriteria desain yang akan ditetapkan pada mural dan buku cerita rakyat Jember adalah sebuah mural dan buku dengan konsep “Cerita Rakyat Jember dalam relief yang imajinatif, fun, dan informatif”.

Hasil analisa wawancara dan studi literatur digunakan untuk mendapatkan konten cerita rakyat dari Jember. Sedangkan studi eksisting dan juga studi literatur digunakan untuk membuat konsep desain yang *fun* dan informatif.

5.2 Struktur Konten Cerita Rakyat

5.2.1 Penjelasan Konten Keseluruhan

Konten cerita yang diterapkan di mural dan buku merupakan adaptasi dari buku cerita rakyat terdahulu karya Edy Santosa dan Deny Wibisono yang berjudul Cerita Rakyat Dari Jember. Pada perancangan ini terdapat tiga cerita yang akan diterapkan dan ketiganya merupakan legenda. Legenda adalah cerita mengenai asal-usul suatu tempat. Ketiga cerita tersebut adalah Asal Usul Nama Jember yang menceritakan kisah kehidupan Puteri Jembersari, Watu Ulo, dan Pangeran Puger dan Dewi Sari yang menceritakan asal usul desa Umbulsari.

Cerita tentang Puteri Jembersari dan Pangeran Puger diadaptasi dari buku karya Edy Santosa dan Deny Wibisono, sedangkan cerita Watu Ulo diadaptasi dari artikel Merdeka karya Kun Sila dan juga wawancara penulis dengan masyarakat asli yang hidup di daerah Watu Ulo yaitu Bapak Kalsum. Penjabaran



Penulis membedakan penjabaran struktur konten cerita untuk mural dan buku karena untuk mural kalimat yang disajikan lebih sederhana daripada buku. Untuk mural sendiri setiap cerita akan terdiri dari 10 panel. Satu panel berisi naskah cerita sebanyak dua hingga empat kalimat dan ilustrasi yang menggambarkan naskah tersebut. Sedangkan untuk buku satu halaman dapat berisi tiga hingga lima kalimat.




5.2.2 Penjabaran Isi Konten




5.2.2.1 Konten Mural




Mural pada perancangan ini terdiri dari tiga cerita yaitu Puteri Jembersari yang merupakan asal usul nama Jember, Pangeran Puger & Dewi Sari yang merupakan asal usul Desa Umbulsari dan Watu Ulo yaitu asal usul terbentuknya batu berbentuk ular di selatan kabupaten Jember. Setiap ceritanya terdiri dari 10 panel dan setiap panel terdiri dari naskah informasi dan ilustrasi. Berikut merupakan penjabaran isi konten beserta dengan sketsa mural.





Tabel 5.1 *Breakdown* konten mural




Cerita	Panel No	Naskah	Sketsa
Puteri Jembersari	1	Pada jaman dahulu, sebuah desa nelayan di sekitar Laut Selatan diserang oleh segerombolan perampok yang menewaskan semua warga laki-laki termasuk sang kepala desa. Kepala desa tersebut memiliki anak bernama Puteri Jembersari.	
	2	Ketika pertempuran terjadi, warga perempuan dan anak-anak desa nelayan pergi melarikan diri. Akhirnya mereka menemukan tempat tinggal yang baru yaitu di dekat Sungai Bedadung.	



	3	Setelah beberapa tahun, tempat tersebut telah menjadi desa baru. Kepala desa terdahulu memiliki seorang putri bernama Jembersari. Putri Jembersari pun telah beranjak dewasa dan sering membantu para penduduk desa.	
	4	Suatu hari ada yang mencuri hasil panen para warga desa termasuk milik Jembersari dan ibunya. Jembersari pun tidak tinggal diam, ia sangat ingin menangkap pencuri tersebut.	
	5	Keesokan harinya, Jembersari melihat pencuri tersebut dan lari mengejanya. Pencuri tersebut membawa banyak hasil panen warga sehingga tidak sulit bagi Jembersari untuk menangkapnya.	

	6	Para warga sangat berterimakasih dan salit atas keberanian dan kebijaksanaan Jembersari di usianya yang masih muda. Para warga pun ingin menjadikan Jembersari sebagai pemimpin desa tersebut.	
	7	Puteri Jembersari memimpin desa dengan baik dan bijaksana sehingga desa tersebut berkembang menjadi kota yang makmur. Para warga sangat menghormati Puteri Jembersari meskipun usia Jembersari masih muda.	
	8	Pada suatu hari, Puteri Jembersari bermain di telaga bersama pengawalnya. Tiba-tiba datanglah beberapa laki-laki berbadan besar dan berwajah seram ke arah Puteri Jembersari.	

	9	Mereka adalah perampok yang ingin memperistri Puteri Jembersari dan merampok desa. Pertarungan pun tidak bisa dihindari, Puteri Jembersari dan para pengawalnya berusaha untuk mengalahkan para perampok tersebut.	
	10	Akhirnya kedua belah pihak gugur dalam pertarungan tersebut. Untuk menghormati jasa dan keberanian Puteri Jembersari, semua warga desa tersebut setuju memberi nama tempat tersebut dengan nama Jember. Pesan Moral: Pelajaran yang kita dapatkan dari cerita ini adalah gunakan dengan baik kepercayaan yang orang lain berikan kepada kita. Dengan begitu, orang lain akan menghormati kita.	
Watu Ulo	1	Dahulu kala, hiduplah sepasang pencari kayu bakar bernama Pak Sambi dan Bu Sambi. Suatu hari, mereka menemukan seorang anak laki-laki bernama Mursada di hutan dan merekapun mengangkat Mursada menjadi anak.	

	2	<p>Kehadiran Mursada sangat membantu Pak Sambi dan Bu Sambi. Setiap hari, mursada membantu mencari kayu bakar, bercocok tanam & membantu mengurus rumah.</p>	
	3	<p>Suatu hari, Pak Sambi ingin sekali makan ikan, maka ia menyuruh Mursada untuk pergi memancing.</p>	
	4	<p>Ia pun berangkat untuk memancing. Setelah beberapa lama ia mendapatkan seekor ikan berwarna emas yang lumayan besar.</p>	
	5	<p>Mursada terkejut karena ikan tersebut tiba-tiba berbicara & memperkenalkan diri sebagai ikan Rojomino. Rojomino pun minta untuk dilepaskan. Mursada dengan baik hati melepaskannya.</p>	

	<p>6 Mursada kembali mencari ikan. Setelah beberapa lama menunggu, ia merasa ada yang menarik umpan pancingnya. Tiba-tiba dari dalam air keluarlah seekor ular naga yang sangat besar. Ular tersebut mengamuk ketika kail pancing Mursada telah melukai tubuhnya.</p>	
	<p>7 Mursada memanggil ikan Rojomino. Ikan Rojomino memberi saran untuk memotong tubuh ular tersebut menjadi ketiga bagian menggunakan cemeti emas dan memisahkannya ke tiga tempat sehingga tidak dapat bersatu kembali.</p>	
	<p>8 Setelah paham dengan nasehat ikan Rojomino, Mursada langsung menghampiri ular naga tersebut. Pertarungan sengit antara Mursada dan ular naga itupun dimulai.</p>	

	9	Ketika ular tersebut menyerang Mursada, Mursada langsung mencambuk ekor, lalu bagian lehernya sehingga tubuh ular tersebut terpisah menjadi tiga bagian.	
	10	Bagian kepala, ia lempar ke arah timur, sedangkan bagian ekor ia lempar ke arah utara. Badan ular tersebut lama kelamaan menjadi sebuah batu yang besar yang diberi nama Watu Ulo oleh masyarakat sekitar.	
Pangeran Puger & Dewi Sari	1	Suatu hari, terdapat sebuah kadipaten yang dipimpin oleh seorang adipati yang memiliki seorang anak bernama Pangeran Puger. Pangeran Puger memiliki wajah yang tampan tetapi sayang salah satu kakinya cacat. Hal ini membuat Pangeran Puger menjadi seorang pemalu dan tertutup.	
	2	Pada suatu malam, Pangeran Puger bermimpi bertemu dengan seorang bidadari bernama Dewi Sari. Ketika Pangeran Puger bahwa hal tersebut hanyalah mimpi maka sangat kecewa hatinya.	




	3	Semenjak mimpi malam tersebut, Pangeran Puger menjadi semakin murung. Pangeran Puger sangat ingin bertemu dengan Dewi Sari tetapi dia tidak tahu bagaimana caranya.	
	4	Adipati Puger yang menyadari hal itu menanyakan penyebab semakin murungnya anak semata wayangnya. Ketika Pangeran Puger memberitahukan alasannya, Adipati Puger pun menyuruh anaknya untuk berkelana mencari pujaan hatinya.	
	5	Keesokan harinya, Pangeran Puger bersiap-siap untuk berkelana mencari Dewi Sari. Ia menyiapkan bekal makanan dan minuman untuk di perjalanan. Ketika semua sudah siap, Pangeran Puger berpamitan kepada ayahnya untuk berangkat berkelana mencari Dewi Sari.	
	6	Dengan susah payah ia berjalan menyusuri setiap desa. Hingga di suatu tempat, Pangeran Puger berhenti untuk makan bekalnya yang ia letakkan di sebuah besek. Setelah makanannya habis, ia melempar beseknya dan terjadilah sebuah keajaiban. Besek itu jatuh ke tanah	




		dan membentuk sebuah gunung kecil yang ia namakan Gunung Besek.	
	7	Sehabis makan, Pangeran Puger merasa kehausan. Ia ingin mencari sumber air untuk diminum airnya. Didakinya gunung yang terbentuk karena beseknya tadi dengan terpincang-pincang.	
	8	Ternyata di tempat tersebut benar-benar ada sumber air yang jernih dan bersih. Di sumber air tersebut terlihat seorang gadis sedang mengambil air. Pangeran Puger kaget dan terpana, karena ternyata gadis itu adalah Dewi Sari yang ada di mimpinya.	
	9	Pangeran Puger menginginkan Dewi Sari untuk menjadi istrinya pada saat itu juga. Dewi Sari pun menyetujui dan mau menerima Pangeran Puger apa adanya.	
	10	Pangeran Puger menamai daerah tempatnya bertemu dengan Dewi Sari dengan nama Umbulsari. Umbul berarti mata air dan Sari diambil dari nama Dewi Sari.	


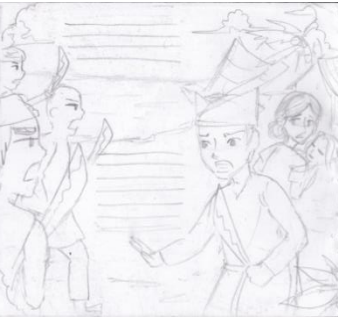
5.2.2.2 Konten Buku



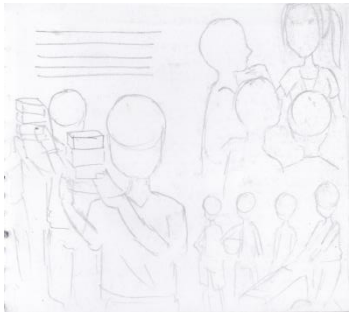
Tabel 5.1 *Breakdown* konten buku




No	Bab	Hal	Naskah	Sketsa
1	Cover Luar Depan			
2	Cover Dalam	1		
3	Copyright	2		
4	Buku Ini Milik	3	Buku Ini Milik:	
5	Daftar Isi	4	Daftar Isi Putri Jembersari: Asal Usul Nama Jember Pangeran Puger dan Dewi Sari Watu Ulo	
6	Asal Usul Nama Jember	5	“Putri Jembersari: Asal Usul Nama Jember” Diadaptasi oleh: Jossua Novan Wijaya Berdasarkan cerita rakyat yang ditulis oleh: Edy Susanto dan Deny Wibisono Ilustrasi oleh: Jossua Novan Wijaya	


	6	<p>Jembersari adalah seorang gadis remaja yang terkenal baik dan ramah di desanya. Ia tinggal bersama ibunya di sebuah desa yang sangat makmur di dekat sungai Bedadung. Desa tempat Jembersari tinggal, tidak memiliki nama dan juga tidak memiliki pemimpin dari awal desa tersebut dibangun.</p>	
	7	<p>Mayoritas warga desa bekerja sebagai petani, termasuk Jembersari dan ibunya. Sejak kecil, Jembersari sudah belajar bertani dan berkebun dari ibunya.</p> <p>Mereka mengairi sawah mereka menggunakan air dari Sungai Bedadung. Setiap hari Jembersari dan warga desa lain harus mengambil air dari sungai menggunakan kendi.</p>	
	8	<p>Suatu hari ada kehebohan di desa, ada yang mencuri hasil panen para warga. Beberapa hasil panen milik Jembersari dan ibunya juga ikut dicuri. Para warga panik karena panen tersebut adalah sumber penghasilan dan sumber makanan mereka. Jembersari pun tidak tinggal diam, ia sangat ingin menangkap pencuri tersebut.</p>	




		9	<p>Keesokan harinya, Jembersari mengambil air di sungai untuk menyiram kebunnya. Tiba-tiba terdengar teriakan “MALING! MALING! ITU PENCURINYA!”</p> <p>Jembersari langsung meninggalkan kendinya dan lari mengejar pencuri tersebut. Pencuri tersebut membawa banyak sekali hasil panen warga sehingga tidak sulit bagi Jembersari untuk menangkapnya.</p>	
		10-11	<p>Jembersari pun berhasil menangkap pencuri tersebut. Ternyata pencuri tersebut adalah seorang anak laki-laki miskin dari desa sebelah. Jembersari merasa kasihan kepada anak itu, maka ia memperbolehkan anak tersebut bekerja di sawah dan kebunnya. Sebagai upahnya anak tersebut akan diberi makan dan juga hasil panen.</p>	 



	12	<p>Para warga sangat berterimakasih kepada Jembersari . Mereka salut atas keberanian dan kebijaksanaan Jembersari di usianya yang masih muda. Para warga pun ingin menjadikan Jembersari sebagai pemimpin desa tersebut. Tetapi Jembersari agak ragu ketika ditunjuk sebagai pemimpin. Melihat keraguan tersebut, ibu Jembersari menceritakan asal mula desa mereka terbentuk.</p>	
	13	<p>“Dahulu semua warga desa ini tinggal di sebuah desa nelayan di daerah pantai. Hampir semua warga desa bekerja sebagai nelayan. Ayahmu lah yang memimpin desa tersebut.</p> <p>Sewaktu kamu umur 2 tahun, desa kita diserang oleh segerombolan perampok. Ayahmu sangat berani dan mengajak bapak-bapak lain dan pemuda-pemuda untuk melawan perampok itu. Saat itulah Ibu melihat ayahmu untuk terakhir kalinya.</p>	




		<p>14 Ketika pertempuran terjadi, Ibu dengan ibu-ibu yang lain dan anak-anak pergi melarikan diri. Dan akhirnya, kami menemukan tempat tinggal baru yaitu desa yang hari ini kita tinggali</p> <p>Yang ingin ibu katakan adalah ayahmu sangat mirip denganmu Jembersari. Sangat berani dan bijaksana. Ibu yakin kamu bisa memimpin desa ini dengan baik, nak”</p>	
		<p>15 Keesokan harinya, tidak ada keraguan lagi di benak Jembersari dan ia dilantik menjadi pemimpin desa yang baru. Para warga sangat senang karena akhirnya mereka mempunyai seorang pemimpin. Ibu Jembersari pun juga sangat bangga kepada anaknya. Dan Jembersari merasa terhormat dan bersyukur karena para warga mempercayakan desa tersebut di tangannya.</p>	
		<p>16 Meskipun masih muda, Puteri Jembersari memimpin desa dengan baik dan bijaksana sehingga para warga sangat menghormatinya. Puteri Jembersari selalu mengajak warganya untuk bergotong royong dalam melakukan pekerjaan untuk kepentingan desa hingga desa tersebut</p>	



			akhirnya menjadi sebuah kota yang makmur.	
		17	Pada suatu hari, Putri Jembersari bermain di telaga dekat desa tempat mereka tinggal. Ia bermain ditemani oleh beberapa pengawalnya yang selama ini membantunya mengurus desa. Ketika sedang bermain dan menikmati indahnya telaga, datanglah beberapa laki-laki berbadan besar dan berwajah seram ke arah Putri Jembersari.	
		18	Mereka adalah perampok yang ingin memperistri Putri Jembersari dan merampok desa yang dipimpin oleh Putri Jembersari. Putri Jembersari dan para pengawalnyapun melakukan perlawanan. Pertarungan tidak dapat dihindari. Putri Jembersari dan para pengawalnya berusaha untuk mengalahkan para perampok tersebut.	
		19	Akhirnya kedua belah pihak gugur dalam pertarungan tersebut termasuk Putri Jembersari. Para warga yang mengetahui hal tersebut sangat sedih. Untuk menghormati dan mengenang jasa serta keberanian Putri Jembersari, semua warga desa tersebut setuju memberi nama	



			tempat tersebut dengan nama Jember yang diambil dari nama Puteri Jembersari.	
	Pesan Moral	20	<p>Pesan Moral</p> <p>Cerita ini merupakan sebuah legenda. Ada banyak versi cerita tentang asal usul nama Jember. Ada juga yang mengatakan bahwa nama Jember berasal dari bahasa Madura yaitu jembhar.</p> <p>Pelajaran yang dapat kita ambil dari cerita ini adalah, gunakan dengan baik kepercayaan yang orang lain berikan kepada kita dengan begitu orang lain akan menghormati kita.</p>	
		21	Tamat	
		22	(halaman ini sengaja dikosongkan)	
7	Watu Ulo	23	<p style="text-align: center;">“Watu Ulo”</p> <p style="text-align: center;">Diadaptasi oleh: Jossua Novan Wijaya</p> <p style="text-align: center;">Berdasarkan cerita rakyat yang ditulis oleh:</p> <p style="text-align: center;">Kun Sila Mandala</p> <p style="text-align: center;">Ilustrasi oleh: Jossua Novan Wijaya</p>	
		24	<p>Dahulu kala, hiduplah seorang sepasang suami istri yang sangat kaya. Mereka bernama Pak Sambi dan Bu Sambi. Mereka bekerja sebagai petani dan memiliki sawah yang sangat luas. Tetapi suatu ketika petani tersebut terkena suatu penyakit yang susah untuk disembuhkan.</p>	



	25	<p>Penyakit yang diderita oleh Pak Sambi sangat sulit untuk disembuhkan. Beraneka macam obat sudah ia minum dan semua tabib sudah didatangi hingga sawahnya ia jual untuk berobat, tetapi petani tersebut tidak kunjung sembuh. Hingga akhirnya Pak Sambi dan Bu Sambi jatuh miskin. Ketika mereka jatuh miskin, tiba-tiba penyakit Pak Sambi sembuh dengan sendirinya.</p>	
	26	<p>Akhirnya, Pak Sambi dan Bu Sambi setiap hari mencari kayu bakar untuk menyambung hidup. Setiap pagi Pak Sambi dan Bu Sambi pergi ke hutan untuk mengumpulkan ranting-ranting dan kayu pohon yang telah kering. Setelah terkumpul, mereka membawanya ke desa terdekat dan menukarnya dengan bahan makanan.</p>	
	27	<p>Pada suatu hari, Pak Sambi dan Bu Sambi mencari kayu bakar di hutan. Ketika mereka berdua sedang mencari kayu bakar, mereka menemukan seorang anak kecil laki-laki bernama Mursada. Anak tersebut tampak sangat kelaparan dan Pak Sambi pun merasa sangat kasihan dan ingin mengangkat Mursada menjadi anak angkatnya.</p>	




		<p>28 Mursada dirawat dengan baik oleh Pak Sambi dan Bu Sambi hingga tumbuh menjadi anak yang sehat. Kehadiran Mursada sangat membantu Pak Sambi dan Bu Sambi. Setiap hari, Mursada membantu mencari kayu bakar, dan menukarkan dengan bahan makanan serta menjual kayu bakar tersebut hingga menghasilkan uang yang cukup banyak. Uang tersebut ditabung oleh Pak Sambi sedikit demi sedikit.</p>	
		<p>29 Setelah uangnya terkumpul, Pak Sambi membeli sepetak sawah dan dari sawah tersebut Pak Sambi dan Bu Sambi mengajari Mursada bertani. Mursada pun akhirnya menjadi pandai dalam bertani dan rajin membantu Pak Sambi dan Bu Sambi .</p> <p>Sawah yang dikerjakan oleh Mursada menghasilkan panen yang banyak dan Pak Sambi pun membeli beberapa petak sawah lagi. Sawah milik Pak Sambi pun menjadi semakin luas.</p>	

	30	<p>Mursada pun tumbuh menjadi pemuda yang gagah. Suatu hari, Pak Sambi ingin sekali makan ikan, maka ia menyuruh Mursada untuk pergi memancing. Ia sering pergi memancing di kawasan Bande Alit. Mursada sangat senang memancing karena ia bisa mendapatkan ikan yang nantinya bisa ia makan bersama keluarganya. Tetapi tidak jarang Mursada mendapatkan hal-hal lain selain ikan ketika memancing.</p>	
	31	<p>Ia pun berangkat menuju Bande Alit untuk memancing. Setelah beberapa lama ia mendapatkan sesuatu. Ternyata, ia mendapatkan seekor katak di kawasan pantai yang belum ada namanya. Ia pun melempar kembali katak itu ke laut dan secara ajaib katak tersebut berubah menjadi gunung batu besar. Mursada pun sangat kaget dan akhirnya ia memberi nama batu tersebut Gunung Kodhok.</p>	
	32	<p>Ia akhirnya memancing lagi di daerah tersebut, dan Mursada mendapatkan seekor ikan mas yang lumayan besar. Ia sangat senang karena ia tahu bahwa ayah dan ibunya pasti akan senang sekali jika ia membawa ikan tersebut ke rumahnya. Ketika ia mau membawa pulang ikan</p>	

			tersebut tiba - tiba ikan tersebut berbicara dan Mursada menjadi sangat terkejut.	
		33	<p>“Tolong lepaskan aku! Jangan bawa aku!” , kata ikan tersebut</p> <p>“Hah! Bagaimana mungkin kau bisa bicara?”, tanya Mursada</p> <p>“Aku adalah Ikan Rojomino. Tolong lepaskan aku. Aku akan berjanji mengabdikan satu permintaan darimu jika kamu melepaskan aku”</p> <p>“Baiklah aku akan melepaskanmu”</p> <p>“Terimakasih banyak tuan manusia yang baik, siapakah namamu?” Tanya ikan rojomino</p> <p>“Namaku Mursada”, jawab Mursada</p> <p>“terimakasih Mursada, apa permintaanmu?” Tanya Rojomino</p>	
		34	<p>“MURSADAA! MURSADAA!” teriak Bu Sambi dari kejauhan.</p> <p>“aku disini Bu!” jawab Mursada.</p> <p>Setelah Mursada menjawab ibunya, ikan Rojomino menghilang dan membuat Mursada heran. Akhirnya Mursada menghampiri ibunya di pinggir pantai. Bu Sambi menghampiri Mursada dengan membawa sebakul nasi untuk dimakan Mursada sebagai makan siangnya. Bu Sambi sangat heran dengan apa yang</p>	

			<p>dilakukan anaknya di tengah laut dan menanyakan hal itu kepada anaknya. Mursada pun menjelaskan bahwa dia telah mendapatkan seekor ikan yang besar tetapi dia melepaskannya lagi .</p>	
		35	<p>Ibu Sambi yang mendengar penjelasan anaknya marah dan melempar bakul nasi tersebut. Nasi tersebut akhirnya tumpah di sekitar pantai tersebut. Ibu Sambi jengkel karena Mursada melepaskan kembali ikan yang telah ia tangkap untuk Pak Sambi. Ia pun menyuruh Mursada untuk memancing lagi dan tidak memperbolehkan Mursada pulang sebelum Mursada mendapatkan ikan untuk Pak Sambi.</p>	
		36	<p>Bu Sambi pun akhirnya pergi meninggalkan Mursada seorang diri di tepi pantai tersebut. Ketika Bu Sambi pergi, tiba-tiba butiran-butiran nasi yang tumpah bersinar dan secara ajaib warna pasir pantai tersebut berubah menjadi putih. Mursada sangat heran dengan kejadian ajaib tersebut. Mursada pun akhirnya memberi nama pantai tersebut dengan nama Pantai Pasir Putih.</p>	

		<p>37 Mursada kembali mencari ikan untuk ayah angkatnya. Dengan sabar ia menunggu ada ikan yang makan umpan pancingnya. Setelah beberapa lama menunggu, ia merasa ada yang menarik umpan pancingnya. Tiba-tiba dari dalam air keluarlah seekor ular naga yang sangat besar. Ular tersebut mengamuk ketika kail pancing Mursada telah melukai tubuhnya. Ular itu pun ingin menyerang Mursada, Mursada sangat ketakutan karena ia tidak membawa senjata untuk melawan ular tersebut.</p>	
		<p>38 Akhirnya Mursada lari menuju tempat ia bertemu dengan ikan Rojomino. Mursada pun memanggil ikan Rojomino yang sebelumnya telah ia selamatkan. Ikan Rojomino lantas memberi Mursada sebuah cemeti (cambuk) sebagai senjata untuk mengalahkan ular naga tersebut. Ikan yang dapat berbicara tersebut berpesan supaya Mursada memukul tubuh ular raksasa tersebut dua kali, sehingga tubuh ular itu akan terbelah menjadi tiga bagian. Lalu tubuh ular tersebut harus dipisahkan ke tiga tempat, sehingga tidak dapat bersatu kembali.</p>	

	39	<p>Setelah paham dengan nasehat ikan Rojomino, Mursada berterimakasih dan langsung menghampiri ular naga yang tidak sengaja ia pancing. Pertarungan sengit pun dimulai. Pada awalnya ular tersebut terus menerus menyerang Mursada sehingga Mursada hanya dapat menghindar saja. Mursada pun mencari cara untuk menggunakan senjata cemetinya terhadap ular tersebut.</p>	
	40	<p>Ketika ular tersebut menyerang Mursada, Mursada langsung loncat ke belakang kepala ular tersebut dan mencambuk bagian leher nya, sehingga kepala ular tersebut terpisah dengan badannya. Lalu Mursada juga mencambuk ekor ular tersebut sehingga tubuh ular tersebut terpisah menjadi tiga bagian yaitu kepala, badan, dan ekor.</p>	
	41	<p>Akhirnya Mursada berhasil mencambuk ular tersebut dua kali dan tubuh ular tersebut terbagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama yaitu kepala, ia lempar ke arah timur (sekarang Banyuwangi), sedangkan bagian ekornya ia lempar ke arah utara (Pacitan). Badan ular tersebut ia biarkan di tempat.</p>	

			Badan ular tersebut lama kelamaan menjadi sebuah batu yang besar. Batu tersebut memiliki tekstur seperti ular lengkap dengan tekstur sisik. Batu bersisik tersebut kemudia diberi nama Watu Ulo oleh masyarakat sekita. Watu Ulo terletak di selatan Kabupaten Jember dan masih ada hingga saat ini.	
		42	<p>Pesan Moral:</p> <p>Cerita rakyat ini termasuk dalam cerita legenda yang dianggap masyarakat Jember sebagai asal mula Watu Ulo. Cerita ini memberi pelajaran kepada kita bahwa kita sebagai manusia harus saling menolong jika ada orang lain yang membutuhkan pertolongan karena suatu saat kita pasti juga akan membutuhkan pertolongan orang lain di saat kita dalam kesusahan. Watu Ulo sendiri hingga sekarang masih ada di selatan Kabupaten Jember dan menjadi tempat wisata .</p>	
		43	Tamat	
		44	(halaman sengaja dikosongkan)	
7	Pangeran Puger	45	<p>“Pangeran Puger dan Dewi Sari” Diadaptasi oleh: Jossua Novan Wijaya Berdasarkan cerita rakyat yang ditulis oleh: Edy Susanto dan Deny Wibisono Ilustrasi oleh: Jossua Novan Wijaya</p>	Pangeran Puger bertemu dengan Dewi Sari

		46	Pada sebuah kadipaten yang bernama Puger, terdapat sebuah istana yang dipimpin oleh seorang Adipati. Adipati Puger memiliki anak laki-laki yang sangat tampan. Nama anak laki-laki itu adalah Pangeran Puger.	
		47	Pangeran Puger memiliki wajah yang tampan tetapi sayang salah satu kakinya cacat. Hal ini membuat Pangeran Puger menjadi seorang pemalu dan tertutup. Dia tidak pernah keluar dari istana dan sering mengurung diri di kamar.	
		48	Pada suatu malam, di tengah tidurnya yang lelap, Pangeran Puger bermimpi. Dia bermimpi bertemu dengan seorang bidadari yang sangat cantik. Bidadari tersebut bernama Dewi Sari. Pangeran Puger sangat ingin menikahnya karena kecantikannya. Begitu terbangun dan menyadari bahwa semua itu hanya mimpi, Pangeran Puger menjadi kecewa. Walaupun demikian, mimpi indah itu masih terbayang dalam ingatannya.	
		49- 50	Walau hanya bertemu di dalam mimpi, Pangeran Puger tidak bisa melupakan kecantikan Dewi Sari. Setiap hari Pangeran Puger selalu termenung membayangkan	

			Dewi Sari hingga dia lupa makan. Adipati Puger yang melihat tingkah anaknya tersebut hanya bisa heran.	
		51	Hingga pada suatu saat Adipati Puger bertanya, “Anakku, apa yang sedang kau pikirkan? Katakan pada Ayah, mungkin Ayah bisa membantu”. “Aku tidak memikirkan apa-apa, Yah”, jawab Pangeran “Jangan berbohong anakku, aku tau kau sedang memikirkan sesuatu”, desak Adipati Puger.	
		52	Karena terus menerus didesak oleh ayahnya, maka Pangeran Puger mengatakan apa yang ia pikirkan kepada ayahnya. Ia mengatakan bahwa bertemu dengan wanita yang sangat cantik yang bernama Dewi Sari. Ia pun mengatakan bahwa ingin sekali bertemu dengan Dewi Sari dan menikahinya.	
		53	Adipati Puger hanya tersenyum mendengar penjelasan anaknya. Ia sadar bahwa anaknya kini sudah beranjak dewasa dan sedang jatuh cinta kepada seorang gadis. Tetapi sayang sekali gadis yang dicintai anaknya hanya ada di dalam mimpi.	
		54	“Anakku, pergilah dan carilah gadis itu! Kamu tidak bisa berdiam diri di istana ini	

			<p>jika ingin bertemu dengannya. Carilah di seluruh pelosok desa, mungkin di suatu tempat kamu bisa menemuinya”, saran Adipati Puger kepada anaknya. Pangeran Puger merasa mungkin apa yang dikatakan ayahnya benar. Ia harus mencari gadis tersebut.</p>	
		55	<p>Besoknya, Pangeran Puger bersiap-siap untuk berkelana mencari Dewi Sari. Ia menyiapkan bekal makanan dan minuman untuk di perjalanan. Ketika semua sudah siap, Pangeran Puger berpamitan kepada ayahnya untuk berangkat berkelana mencari Dewi Sari.</p>	
		56	<p>Pangeran Puger mulai berkelana mencari gadis yang ada di mimpinya. Ia pergi mendatangi setiap pelosok desa. Ia berjalan dengan menggunakan tongkat karena kakinya pincang.</p>	
		57	<p>Dengan susah payah ia berjalan menyusuri setiap desa. Ia tidak peduli meskipun badannya kelelahan dan kulitnya mulai menghitam karena terbakar sinar matahari. Ia tetap bersemangat dan pantang menyerah untuk mencari gadis yang ia impikan.</p>	
		58	<p>Hingga di suatu tempat, Pangeran Puger berhenti untuk makan bekalnya yang ia</p>	

			letakkan di sebuah besek (sejenis tempat makan yang terbentuk dari anyaman bamboo). Ia pun makan bekalnya yang tersisa. Bekal tersebut adalah bekal terakhir yang ia punya.	
		59	Setelah makanannya habis, ia melempar beseknya dan terjadilah sebuah keajaiban. Besek itu jatuh ke tanah dan membentuk sebuah gunung kecil. Gunung tersebut kemudian dikenal dengan nama Gunung Besek.	
		60	Sehabis makan, Pangeran Puger merasa kehausan. Ia ingin mencari sumber air untuk diminum airnya. Didakinya gunung yang terbentuk karena beseknya tadi dengan terpincang-pincang.	
		61- 62	Di sebelah utara gunung tersebut terdapat pepohonan yang rimbun. Pangeran Puger pergi menuju ke tempat tersebut karena ia menduga bahwa ada sumber air di tempat itu. Ternyata di tempat tersebut benar-benar ada sumber air sesuai dengan dugaan Pangeran Puger. Air di sumber air tersebut sungguh jernih dan bersih. Di sumber air tersebut terlihat seorang gadis sedang mengambil air. Pangeran Puger kaget dan	

			terpana, karena ternyata gadis itu adalah Dewi Sari yang ada di mimpinya.	
		63	Ketika gadis itu melihat kedatangan Pangeran Puger, ia terkejut dan hendak pergi. Pangeran Puger yang melihat hal tersebut langsung mencegah gadis itu. “Jangan pergi! Tunggu!”, seru Pangeran Puger.	
		64	“Anda siapa? Saya hendak pulang, biarkan saya pergi”, jawab gadis itu. “Saya anak dari Adipati Puger, namaku Pangeran Puger” “Maafkan hamba, Pangeran. Hamba tidak tahu bahwa Pangeran yang berkunjung”, kata gadis itu sambil berlutut.	
		65- 66	“Berdirilah, kau tak perlu berlutut seperti itu. Kalau boleh tahu siapa namamu?”, Tanya Pangeran Puger. “Nama saya Dewi Sari, Pangeran”, jawan gadis itu. “Wah! Ternyata benar kau orangnya! Kaulah gadis yang ada di mimpiku! Kau gadis yang selama ini aku cari! Maukah kau jadi istriku?”, tanya Pangeran Puger bahagia. Dewi Sari tersipu mendengar permintaan Pangeran Puger.	

			<p>“Ya, saya tidak keberatan, Pangeran. Tetapi Pangeran sebaiknya melamar saya pada orang tua saya”, jawab Dewi Sari.</p>	
		67	<p>“Baiklah, saya akan melamarmu sekarang juga. Sebelumnya, apakah nama sumber air ini?”</p> <p>“Belum ada namanya, Pangeran”</p> <p>“Kalau begitu akan kunamai sumber air ini Umbulsari. Umbul berarti sumber air dan Sari dari namamu calon istriku sebagai kenangan pertemuanku denganmu”</p> <p>Dewi Sari hanya tersenyum mendengarnya.</p>	
		68	<p>Pangeran Puger pun mengikuti Dewi Sari ke rumahnya. Pangeran Puger melamar Dewi Sari pada saat itu juga. Lalu, Dewi Sari diajak oleh Pangeran Puger untuk tinggal bersamanya di Kadipaten Puger. Mereka menikah dan menjadi suami istri yang bahagia.</p>	
		69	<p>Pesan Moral:</p> <p>Adik-adik, cerita ini termasuk legenda. Legenda ini dipercaya masyarakat Jember sebagai asal-usul desa Umbulsari. Cerita ini memberi pelajaran pada kita, bahwa jika kita memiliki mimpi atau impian kita harus berusaha untuk mewujudkan mimpi tersebut. Kita juga harus pantang menyerah</p>	

			dalam berusaha mewujudkan mimpi kita, karena hasil tidak akan mengkhianati usaha.	
		70	Tamat	
9	Cover Luar Belakang			

5.3 Teknis Konstruksi Mural



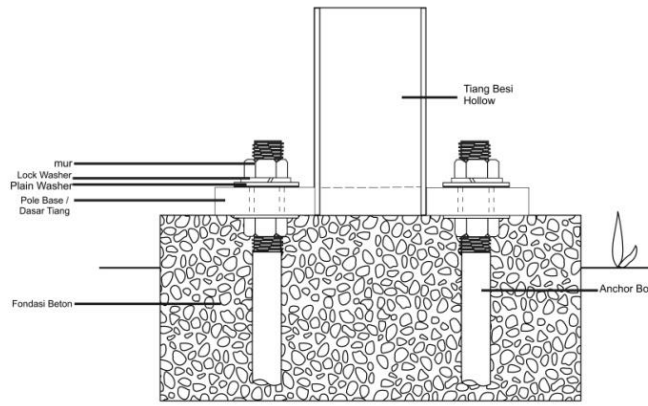
Gambar 5.3 : Sketsa konstruksi dinding mural

(Sumber : Wijaya, 2017)

Dalam proses penentuan teknis mural, penulis mendiskusikan penentuan tata letak dengan salah satu mural artist Surabaya yaitu saudari Mega Ekklesia. Berikut merupakan penjelasan dari teknis mural di alun-alun Jember.

Kegiatan mural partisipatori dilaksanakan di area Adipura karena area tersebut sangat strategis. Area Adipura dapat terlihat oleh masyarakat yang berkendara melewati alun-alun dan jika malam hari terdapat pencahayaan di area tersebut. Tetapi di area tersebut tidak terdapat dinding yang dapat dijadikan alas mural, maka perlu dibangun konstruksi dinding.

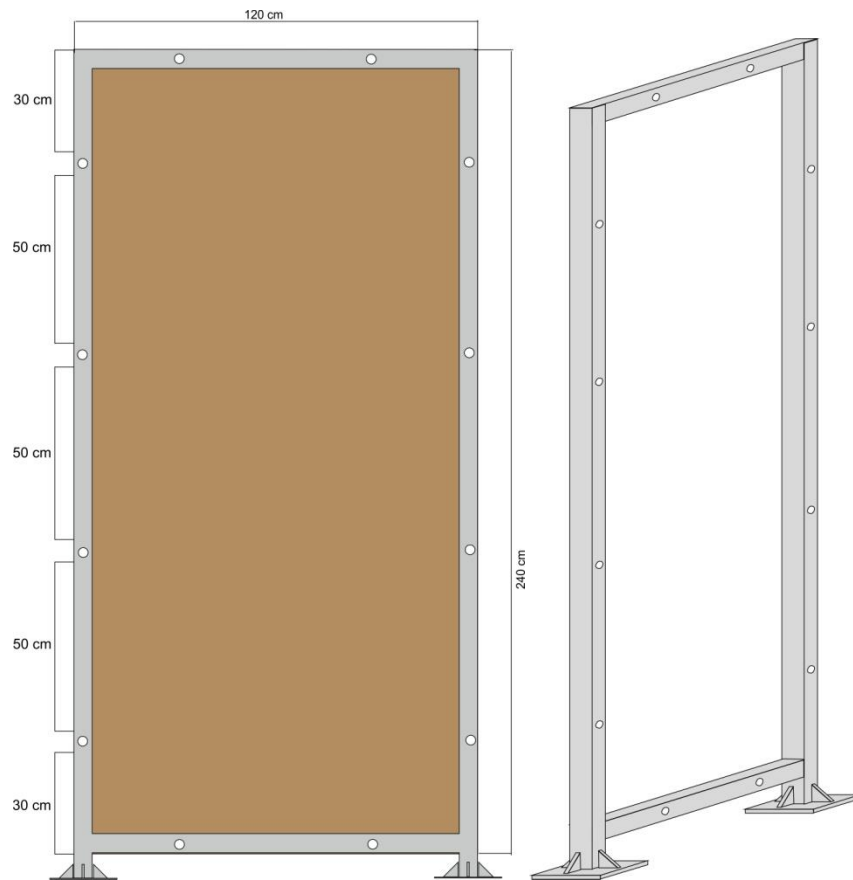
Pada perancangan ini konstruksi dinding terdiri dari dua bagian yaitu rangka besi dan dinding mural. Konsep konstruksi dinding mural pada perancangan ini adalah modular, sehingga penulis hanya merancang satu jenis desain konstruksi sehingga model dapat menggunakan satu komponen yang sama. Rangka besi yang digunakan pada perancangan ini menggunakan besi hollow galvalume. Besi hollow memiliki beberapa kelebihan yaitu tahan api, anti rayap, anti karat dan korosi, proses pemasangan cepat, dan tahan lama. Besi hollow yang digunakan pada perancangan ini adalah besi hollow pipa kotak 60mm x 60mm x 3mm. Sedangkan untuk dinding muralnya menggunakan material papan GRC dengan ukuran 1,2m x 2,4m x 6mm. Kelebihan papan GRC adalah memiliki kelebihan ringan, tahan kelembaban dan air, tidak mudah lapuk, tahan api, tahan jamur dan rayap serta karakteristik yang kuat sehingga tahan terhadap benturan juga mudah untuk perawatannya. Papan GRC dapat digunakan baik di dalam dan luar ruangan. Permukaan papan GRC rata dan halus dengan warna dasar putih sehingga memudahkan bisa langsung dicat atau harus diplamir atau diampelas dulu. Kelemahan papan GRC hanya satu yaitu susah didapatkan di tempat-tempat terpencil, maka dari itu penulis memilih material ini sebagai dinding mural karena material tersebut dapat tahan air, api dan dapat digunakan dalam jangka lama.



Gambar 5.4 Pemasangan rangka besi ke dalam tanah

(Sumber : Wijaya, 2017)

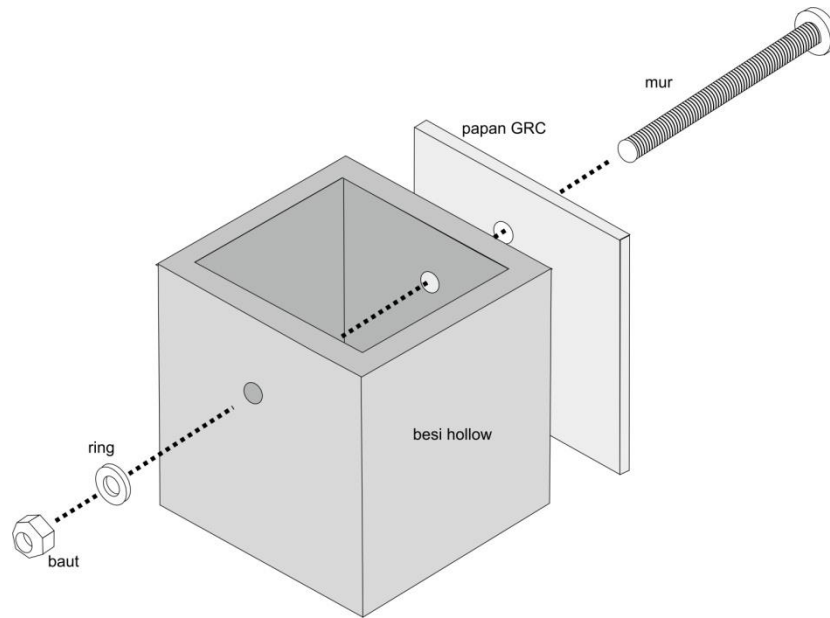
Pada perancangan ini ukuran dari masing-masing panel mural mengikuti ukuran dari dinding papan GRC yaitu 1,2 m x 2,4 m sehingga tidak perlu dilakukan pemotongan pada papan. Ukuran rangka besi pun mengikuti dinding papan GRC. Tinggi rangka besi hollow adalah 2,6 m yaitu 2,4 m dengan tambahan 20 cm sebagai penyangga rangka. Rangka besi ini akan ditanam ke dalam tanah dengan cara di cor menggunakan beton. Di bagian paling bawah rangka akan diberi pole base atau dasar tiang yang menghubungkan tiang rangka dengan beton yang akan ditanam dalam tanah. Pole base pada perancangan ini memiliki ukuran 20 cm x 20 cm. Dalam penanaman beton ke dalam tanah adalah 70 cm, kedalaman ini dirasa cukup untuk menopang rangka besi dengan tinggi 2,6 cm.



Gambar 5.5 Pemasangan papan GRC pada rangka besi

(Sumber : Wijaya, 2017)

Pemasangan papan GRC pada rangka besi menggunakan mur dan baut. Rangka besi hollow akan dilubangi begitupun juga papan GRC. Lalu keduanya dihubungkan menggunakan mur sepanjang 8 cm seperti pada Gambar 5.4. Setelah mur menembus papan GRC hingga ke bagian belakang besi hollow, dipasang ring dan baut untuk memperkuat kaitan papan GRC dengan besi hollow. Murr yang digunakan adalah mur yang berdiameter 0,8 cm. Pemasangan papan GRC pada rangka besi akan dilakukan di 12 bagian rangka agar kaitan papan dan rangka kuat. Kedua belas bagian tersebut 4 berada di rangka besi kiri, 4 di rangka besi kanan, 2 di bagian atas, dan 2 di bagian bawah rangka besi.



Gambar 5.6 Pemasangan papan GRC ke besi menggunakan mur dan baut
(Sumber : Wijaya, 2017)



Gambar 5.7 3D Rencana pemasangan rangka konstruksi
(Sumber : Wijaya, 2017)

Setiap cerita pada perancangan ini terdiri dari 10 panel yang berarti terdiri dari 10 rangka konstruksi. Terdapat 2 alternatif pemasangan rangka, alternatif pertama adalah 10 rangka digabung dan di las menjadi satu bagian konstruksi sedangkan alternatif kedua adalah kesepuluh rangka tersebut dipasang secara terpisah. Dengan mempertimbangkan kemudahan pemasangan, maka teknik pemasangan yang

digunakan dalam perancangan ini adalah alternatif kedua yaitu 10 rangka dipasang secara terpisah dengan jarak antara panel sepanjang 1 meter.

5.4 Konsep Kegiatan

Kegiatan mural partisipatori cerita rakyat Jember ini diberi nama “Kelirana” yang diambil dari bahasa Jawa yang memiliki arti “berilah warna”. Kegiatan ini akan masuk ke dalam rangkaian acara Bulan Berkunjung ke Jember (BBJ) setiap tahunnya dan pada setiap tahunnya akan ditambah spot mural dan cerita rakyat Jember yang lain. Untuk BBJ 2017, cerita yang diangkat bertema legenda, yaitu cerita-cerita yang berhubungan dengan asal usul suatu tempat. Cerita – cerita tersebut adalah Puteri Jembersari yang merupakan asal usul nama Jember, asal usul Watu Ulo dan asal usul Desa Umbulsari.



Gambar 5.8 Logo Kelirana Mural Fest

(Sumber : Wijaya, 2017)

Kegiatan mural ini diselenggarakan pada hari Minggu saat kegiatan Car Free Day di area Adipura. Pada kegiatan Car Free Day di alun-alun Jember, jumlah masyarakat yang datang di alun-alun melesat tajam. Hal ini penulis lihat sebagai peluang untuk mengadakan kegiatan mural partisipatori di tempat tersebut. Kegiatan mural ini merupakan mural partisipatori yang artinya adalah mengajak masyarakat sekitar untuk mewarnai dinding menggunakan cat dengan begitu rasa memiliki terhadap karya mural yang diletakkan di alun-alun ini akan timbul di benak masyarakat dan karya mural ini dapat disebut sebagai karya bersama masyarakat Jember. Konsep kegiatannya adalah penyelenggara kegiatan akan menyediakan 10 panel pada setiap cerita dengan ilustrasi outline dan diberi angka didalamnya. Lalu,

para pengunjung yang sebelumnya telah mendaftarkan diri akan diberi kuas, cat, dan kertas panduan mewarnai.



Gambar 5.9 Panel ilustrasi tanpa warna

(Sumber : Wijaya, 2017)

Pada panel ilustrasi awal, hanya latar dan teks cerita saja yang sudah diberi warna sedangkan ilustrasi hanya berbentuk outline yang dibentuk menggunakan lem tembak dan di cat warna hitam yang akan diberi warna oleh pengunjung. Penggunaan lem tembak dalam membentuk outline ilustrasi berfungsi agar outline ilustrasi tidak hilang jika tercoret atau panel tidak sengaja ketumpahan cat ketika pengunjung mengecat. Pengunjung yang mendaftarkan diri akan mendapatkan kertas panduan mewarnai. Kertas panduan mewarnai berisi angka-angka yang harus pengunjung cocokkan agar warna yang di cat sesuai dengan warna desain sesungguhnya. Nantinya kaleng cat dengan warna yang dipakai dalam cerita akan diberi angka yang sama dengan angka yang ada pada kertas panduan.



Gambar 5.10 Kertas panduan mewarnai bagian luar

(Sumber : Wijaya, 2017)



Gambar 5.11 Kertas panduan mewarnai bagian dalam

(Sumber : Wijaya, 2017)

Kegiatan mural “Kelirana” ini akan dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 20 Agustus yaitu satu minggu setelah kegiatan Jember Fashion Carnival (JFC) diselenggarakan. Berikut adalah timeline rangkaian kegiatan “Kelirana”.

Tabel 5.3 *Timeline* kegiatan Kelirana

No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan	Tempat
1	23-Jul	Pemasangan konstruksi		Area Adipura Alun-alun Jember
2	24 Juli - 5 Agustus	Publikasi kegiatan di SD	Roadshow & Poster	SD Negeri & Swasta Kota Jember
3	23 Juli - 20 Agustus	Publikasi kegiatan di sosial media	Instagram, Facebook	
4	30 Juli, 6 Agustus	Publikasi kegiatan di Car Free Day	Pendaftaran peserta & penjualan merchandise dibantu oleh Paguyuban Gus Ning Jember	Alun-alun Jember
5	10 – 13 Agustus	Publikasi kegiatan di Jember Fashion Carnival	Dibantu oleh Paguyuban Gus Ning Jember	
6	20- Agust	Pelaksanaan Kegiatan Kelirana		Area Adipura Alun-alun Jember

Pada tanggal 23 Juli mulai dibangun konstruksi rangka besi di sekitar area Adipura alun-alun Jember. Kegiatan publikasi dimulai satu bulan dari pelaksanaan kegiatan. Publikasi dibagi menjadi beberapa bagian yaitu publikasi langsung yaitu dengan roadshow ke SD negeri maupun swasta di kota Jember, publikasi langsung di kegiatan Car Free Day pada hari Minggu di alun-alun Jember pada tanggal 30 Juli dan 6 Agustus, dan publikasi langsung pada saat kegiatan JFC pada tanggal 10 hingga 13 Agustus. Selain ada publikasi langsung, terdapat publikasi berupa pemasangan poster di sekolah-sekolah dan juga publikasi lewat sosial media seperti Instagram dan Facebook agar informasi kegiatan Kelirana semakin luas. Publikasi pada kegiatan Car Free Day dan Jember Fashion Carnival akan meminta bantuan kepada Paguyuban Gus dan Ning Jember yaitu paguyuban putra dan putri pariwisata kabupaten Jember. Pada saat publikasi Car Free Day, dibuka pendaftaran peserta mural partisipatori dan juga dibuka booth untuk penjualan merchandise seperti buku cerita anak, mug, kaos, totebag, dan tumbler.



Gambar 5.12 Buku Kumpulan Cerita Rakyat Jember

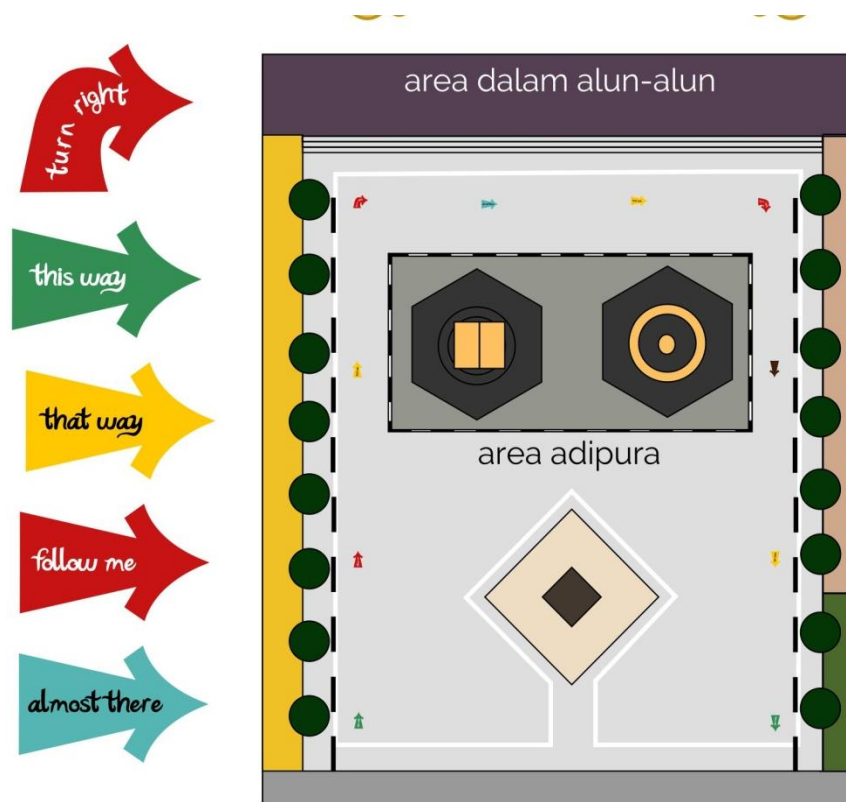
(Sumber : Wijaya, 2017)

Pada hari pelaksanaan yaitu tanggal 20 Agustus, teknis pewarnaan panel mural akan diberlakukan satu warna per kloter. Jadi pewarnaan satu jenis warna akan dilakukan dalam satu kloter yaitu dalam waktu 30 menit. Pelaksanaan kegiatan ini mengikuti kegiatan Car Free Day pada hari Minggu yaitu pukul 5-10 pagi. Sehingga dari pukul 5 pagi kegiatan mural partisipatori ini akan dimulai. Pada pukul 5 akan dimulai tahap registrasi pengunjung hingga pukul 6. Kegiatan pewarnaan mural akan dimulai pukul 6. Pengunjung hanya dapat mewarnai satu warna setiap 30 menit. Setiap panel akan diberi warna oleh 3 hingga 4 pengunjung agar tidak berdesak – desakan saat mewarnai. Sehingga dalam satu kloter akan ada 30 hingga 40 orang yang memberi satu warna di 10 panel satu cerita. Untuk proses finishingnya sendiri, mural artist di kabupaten Jember akan diundang untuk merapikan dan memperindah panel-panel mural tersebut sehingga selain mural tersebut merupakan karya bersama masyarakat Jember, mural tersebut tidak akan kehilangan kualitasnya.

5.5 Alur Mural

Penentuan alur sangat penting dalam perancangan ini karena hal ini dapat membantu pengunjung dalam membaca cerita secara kronologis sehingga pesan dan informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara efektif. Untuk membuat alur yang efektif penulis menggunakan dua cara yaitu pertama dengan cara memberi

nomor pada panel sehingga pengunjung dapat mengerti urutan cerita dari panel ke panel dengan jelas. Sedangkan cara kedua adalah menggunakan mural di lantai area Adipura alun-alun berbentuk panah yang diberi kata-kata yang menarik para pengunjung untuk mengikuti panah tersebut. Panah-panah tersebut akan mengajak pengunjung untuk membaca cerita ke cerita yang terdapat di area adipura alun-alun.



Gambar 5.13 Alur mural

(Sumber : Wijaya, 2017)

5.6 Konsep Visual

5.6.2 Layout

5.6.2.1 Layout Mural

Layout pada perancangan mural terdiri dari beberapa bagian yaitu informasi, ilustrasi dan identifikasi. Informasi terletak di bagian atas tiap panel mural yang berisi

naskah cerita yang terdiri dari dua hingga empat kalimat. Sedangkan ilustrasi adalah gambar yang menunjukkan visualisasi dari naskah yang disampaikan setiap panelnya. Identifikasi ada dua jenis yaitu nomor papan dan judul cerita. Nomor papan terdapat di semua panel mural yang menunjukkan urutan panel tersebut. Nomor papan bertujuan agar memudahkan pengunjung dalam membaca kronologi cerita mural. Identifikasi kedua adalah judul cerita yang hanya terdapat pada panel pertama. Judul cerita membantu pengunjung untuk mengetahui garis besar tentang apa cerita yang akan mereka baca.



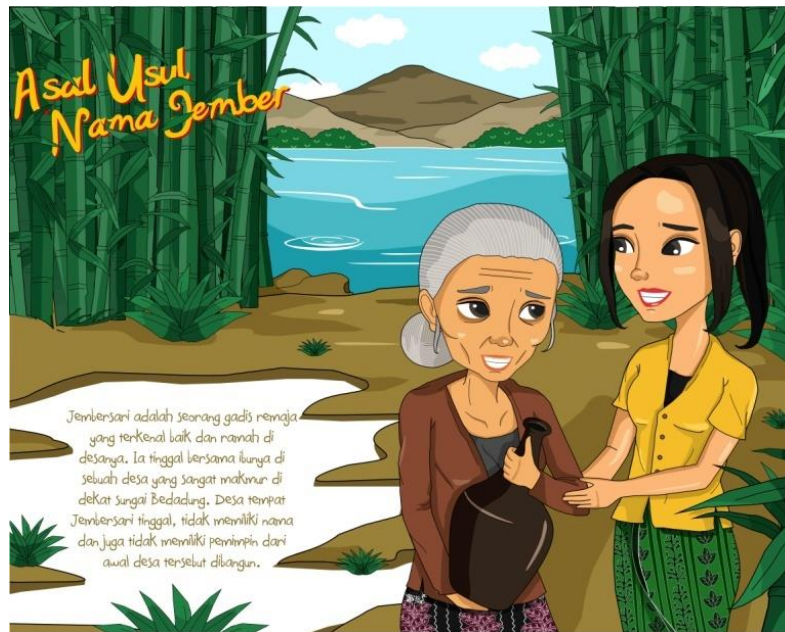
Gambar 5.14 Penjabaran Layout Mural

(Sumber : Wijaya, 2017)

5.6.2.2 Layout Buku

Layout yang digunakan penulis dalam buku cerita rakyat dari Jember adalah *layout* jenis *full bleed*, *spot* dan *vignettes*. *Grid* yang digunakan adalah 1 *grid* dengan peletakan tulisan secara acak disesuaikan dengan ilustrasinya. Tata letak ilustrasi

yang digunakan adalah *full bleed* yaitu ilustrasi yang satu halaman penuh dan juga *vignette* yaitu ilustrasi yang bentuknya bebas dan tidak di dalam kotak. Ilustrasi *vignette* bersifat bebas dan bisa dibuat dengan banyak variasi letak dan gambar sehingga akan terlihat menyenangkan untuk anak. Sedangkan, *spot* merupakan ilustrasi yang hampir sama dengan *vignette* tetapi *spot* hanya gambar objek atau orang saja tidak menggunakan latar. Teks cerita diletakkan di atas *white space* pada setiap halaman. Meskipun nantinya menggunakan *layout full bleed*, pada *layout* tersebut tetap disediakan *white space* untuk teks cerita. Kalimat yang ada pada tiap halaman berjumlah 3 hingga 5 kalimat, agar bacaan terasa sederhana dan ringan untuk anak.



Gambar 5.15 : *Layout fullbleed*

(Sumber : Wijaya, 2016)



Gambar 5.16 : *Layout vignettes & spot*

(Sumber : Wijaya, 2016)

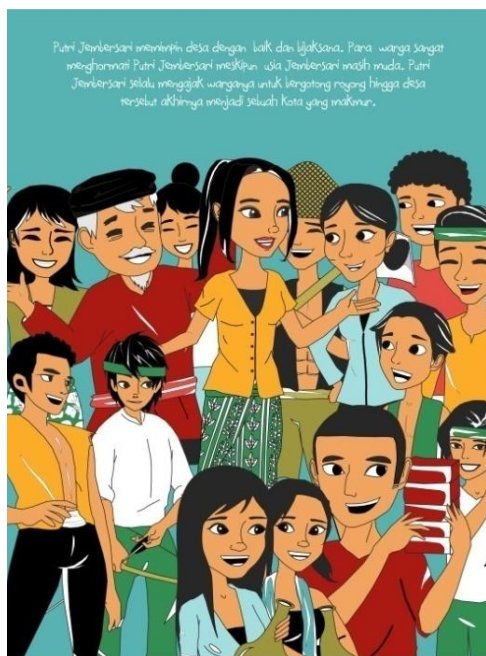
5.6.3 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada perancangan mural dan buku ini merupakan ilustrasi kartun. Ilustrasi kartun digunakan agar memiliki kesan lucu dan *fun*. Ilustrasi kartun yang digunakan adalah ilustrasi yang diadaptasi dari Disney yang disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Gaya Ilustrasi Disney didapatkan setelah penulis melakukan kuisioner kepada studi kasus yaitu anak-anak kelas 4 hingga 6 SD di kabupaten Jember. Gaya ilustrasi diadaptasi dari gaya gambar Disney dengan teknik vector. Teknik yang dipilih adalah teknik vector karena dengan warna block akan memudahkan ketika penerapan cat di dinding. Selain itu, gaya gambar juga memakai outline bertujuan untuk mempertegas gambar. Dalam membuat karakter, penulis memperhatikan ciri khas orang Jember yang berkulit kuning langsung hingga sawo matang, bermata agak sayu dan berhidung lebar.



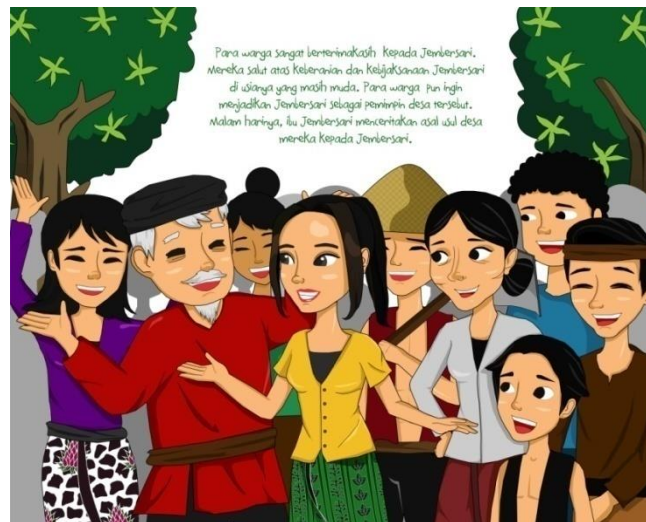
Gambar 5.17 : Desain karakter

(Sumber : Wijaya, 2016)



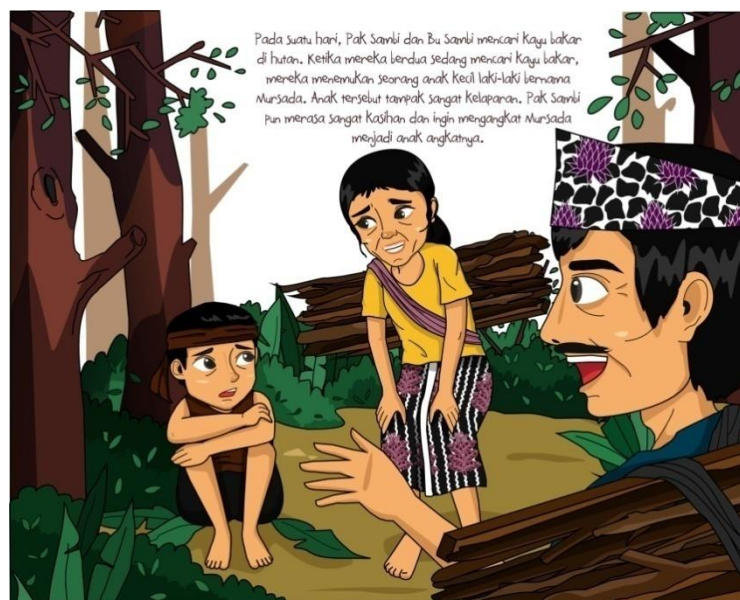
Gambar 5.18 : Salah satu ilustrasi mural Putri Jember Sari

(Sumber : Wijaya, 2017)



Gambar 5.19 : Salah satu halaman cerita Asal Usul Nama Jember

(Sumber : Wijaya, 2016)



Gambar 5.20 : Salah satu halaman cerita Watu Ulo

(Sumber : Wijaya, 2017)

5.6.4 Tipografi

Tipografi memiliki dua fungsi yaitu sebagai fungsi estetis dan juga sebagai fungsi komunikasi. Sebagai fungsi estetis, tipografi digunakan untuk menunjang

penampilan, sedangkan untuk fungsi komunikasi tipografi digunakan untuk menyampaikan pesan secara jelas dan tepat.⁶⁵

Pada perancangan mural ini, tipografi atau *typeface* yang digunakan harus mewakili kedua fungsi yaitu fungsi komunikasi dan fungsi estetis. Selain itu harus mewakili sifat anak-anak juga. *Typeface* yang digunakan dalam perancangan ini ada 2 jenis yaitu untuk headline dan judul dan untuk *typeface* narasi. *Typeface* yang penulis gunakan adalah Katy Berry untuk judul dan Kindergarten untuk narasinya. Katy Berry termasuk dalam golongan font bold dan serif. Penulis memilih font bold untuk headline karena tipe font ini bersifat emphasis dan memiliki potensi yang kuat dalam menarik perhatian. Sedangkan penulis memilih font serif karena font serif bersifat elegan dan kuno sesuai dengan tema cerita rakyat. Untuk narasi penulis memilih font Kindergarten. Font ini termasuk dalam golongan handwriting yang bersifat personal, tidak kaku, dan sesuai dengan anak-anak.

Katy Berry

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890!?.:() *

Kindergarten

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890!?.:()-+*/

Gambar 5.21 : Katy Berry dan Kindergarten

(Sumber : Wijaya, 2016)

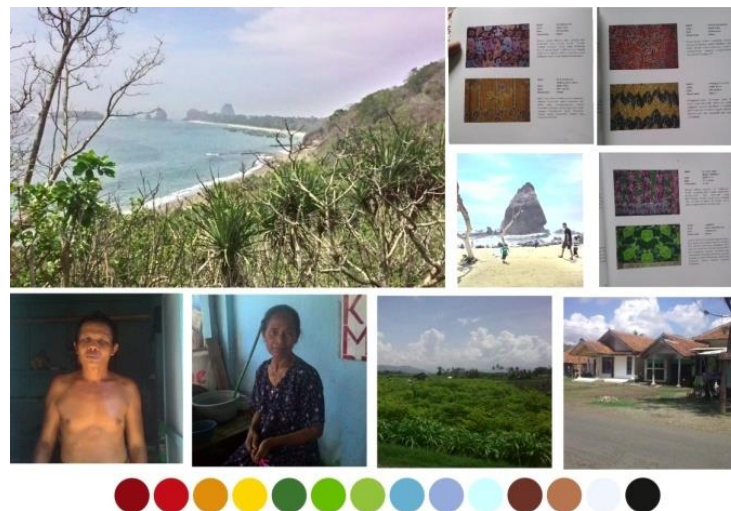
⁶⁵ Danton Sihombing, *Tipografi dalam Desain Grafis*, Jakarta, Gramedia, 2003.

5.6.5 Warna



Gambar 5.22 : Festival Seni Budaya Pendhalungan

(Sumber : Wijaya, 2016)



Gambar 5.23 : *Moodboard* warna

(Sumber : Wijaya, 2015)

Warna yang akan menjadi warna utama atau warna pokok pada perancangan ini adalah warna merah, kuning, hijau dan biru. Warna-warna tersebut diambil dari warna - warna yang terdapat dalam Festival Seni Budaya Pendhalungan 2016 yang

diadakan oleh Pemerintah Kabupaten Jember. Dilihat dari segi sifat warna-warna tersebut juga cocok untuk perancangan ini. Warna kuning bersifat ceria dan *fun* yang sangat cocok untuk anak-anak, warna hijau dan biru bersifat alami yang cocok dengan kondisi alam Jember pada masa lampau, sedangkan warna merah bersifat budaya.

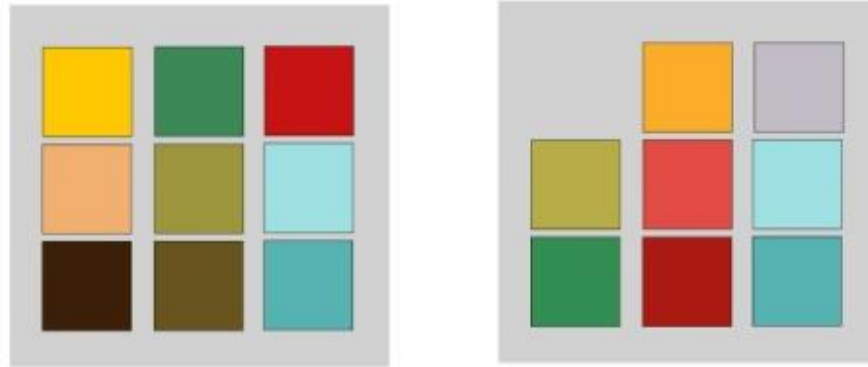
Selain warna-warna utama, perancangan mural ini juga menggunakan warna-warna yang mampu menggambarkan rakyat Jember, kondisi alam tempat kejadian cerita rakyat, serta warna-warna pakaian dan corak batik Jember. Warna yang digunakan adalah warna yang *colorful* untuk menambah kesan *fun* dan ceria.



Gambar 5.24 : Pallet warna buku

(Sumber : Wijaya, 2016)

Penulis membedakan penggunaan warna untuk media mural dan media buku. Media mural sendiri setiap ceritanya dibatasi menggunakan 8-9 warna saja dan ilustrasinya tidak menggunakan shading. Hal ini dikarenakan penulis mempertimbangkan kerumitan penggunaan warna di media mural akan memperlama waktu pengerjaan pewarnaan mural yang dilakukan oleh anak-anak dan anak-anak akan kesusahan mewarnai dengan menggunakan banyak warna.



Gambar 5.25 : Pallet warna mural Watu Ulo (ki) dan Puteri Jembersari (ka)
(Sumber : Wijaya, 2016)

5.6.6 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan pada mural dan buku ini menggunakan bahasa yang sederhana, tidak bertele-tele, dan menggunakan kata-kata yang dimengerti oleh anak. Meskipun sederhana, tetapi penulis tetap memperhatikan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan EYD. Penulis menghindari pemilihan kata yang rumit agar informasi dan pesan moral yang ada pada setiap cerita dapat diserap oleh anak dan masyarakat lainnya.

5.7 Proses Desain

Dalam membuat desain perancangan mural dan buku cerita rakyat Jember, tahap pertama yang dilakukan adalah membuat *breakdown* konten mural sebelum membuat sketsa ilustrasi. *Breakdown* konten mural berisi narasi teks setiap *frame* / kotak serta keterangan ilustrasi setiap halamannya. *Breakdown* konten ini mempermudah penulis sebagai patokan dalam melakukan tahap selanjutnya yaitu membuat sketsa.

BREAKDOWN KONTEN BUKU ILUSTRASI ANAK
KUMPULAN CERITA RAKYAT DARI JEMBER

No	Cerita	Frame	Naskah	Ilustrasi
1	Asal Usul Nama Jember	1	Jembersari adalah seorang gadis remaja yang terkenal baik dan ramah di desanya. Ia tinggal bersama ibunya di sebuah desa yang sangat makmur di dekat sungai Bedadung. Desa tempat Jembersari tinggal, tidak memiliki nama dan juga tidak memiliki pemimpin dari awal desa tersebut dibangun.	Judul di pojok kiri atas, Jembersari membantu warga, latar sungai bedadung
		2	Mayoritas warga desa bekerja sebagai petani, termasuk Jembersari dan ibunya. Sejak kecil, Jembersari sudah belajar bertani dan berkebun dari ibunya. Mereka mengairi sawah mereka menggunakan air dari Sungai Bedadung. Setiap hari Jembersari dan warga desa lain harus mengambil air dari sungai menggunakan kendi.	Jembersari dan ibunya bercocok tanam di sawah
		3	Suatu hari ada kehebohan di desa, ada yang mencuri hasil panen para warga. Beberapa hasil panen milik Jembersari dan ibunya juga ikut dicuri. Para warga marah karena panen tersebut adalah sumber penghasilan dan sumber makanan mereka. Jembersari pun tidak tinggal diam, ia segera pergi menangkap pencuri tersebut.	Warga melihat lumbung yang kosong, dan close up wajah Jembersari geram
		4	Keesokan harinya, ketika Jembersari mengambil air di sungai untuk menyiram kebunnya, terdengar teriakan, "MALING MALING!". Jembersari langsung meninggalkan kendinya dan lari mengejar pencuri tersebut. Pencuri tersebut membawa banyak sekali hasil panen warga sehingga tidak sulit bagi Jembersari untuk menangkapnya. Ternyata pencuri tersebut adalah seorang anak laki-laki miskin dari desa sebelah. Jembersari merasa kasihan kepada anak itu, maka ia memperbolehkan anak tersebut bekerja di sawah dan kebunnya.	1. Jembersari sedang membawa kendi di pinggir sungai. 2. Jembersari berhasil menangkap pencuri. 3. Jembersari memegang gundak anak tersebut sambil tersenyum.

Gambar 5.26 *Breakdown* konten mural

(Sumber : Wijaya, 2016)

Setelah breakdown konten, tahap selanjutnya adalah membuat desain karakter. Sebelum mendapatkan desain final karakter, penulis membuat alternatif desain lalu penulis melakukan kuisioner guna mendapatkan desain karakter yang anak-anak suka. Penulis membuat karakter dengan gaya gambar yang disukai anak-anak yaitu gaya gambar Disney dan dipadukan dengan gaya gambar penulis sendiri. Ada beberapa karakter utama dalam cerita rakyat Jember, seperti Putri Jembersari dan cerita Asal Usul Nama Jember, Pangeran Puger dan Dewi Sari dalam cerita Asal Usul Desa Umbulsari, dan Mursada dalam cerita Watu Ulo dan Terbentuknya Pantai Pasir Putih.



Gambar 5.27 Alternatif karakter

(Sumber : Wijaya, 2016)

Tahap selanjutnya setelah pembuatan desain karakter adalah membuat sketsa sesuai dengan isi konten yang terdapat di *breakdown* konten. Sketsa dibuat sesuai dengan ilustrasi setiap frame mural. Sketsa dimulai dengan menentukan tata letak gambar dan teks, setelah itu membuat sketsa manual menggunakan pensil.



Gambar 5.28 : Sketsa buku

(Sumber : Wijaya, 2016)

Proses pembuatan sketsa setiap panel mural dan halaman buku harus disesuaikan dengan konten narasi yang ada di setiap panel dan halaman sehingga tercipta kesinambungan dan ilustrasi yang ada dapat menceritakan dan memvisualisasikan narasi. Sebagai contoh, pada narasi “Keesokan harinya, ketika Jembersari mengambil air di sungai untuk menyiram kebunnya, terdengar teriakan ,”MALING MALING!”. Jembersari langsung meninggalkan kendinya dan lari mengejar pencuri tersebut. Pencuri tersebut membawa banyak sekali hasil panen warga sehingga tidak sulit bagi Jembersari untuk menangkapnya. Ternyata pencuri tersebut adalah seorang anak laki-laki miskin dari desa sebelah. Jembersari merasa kasihan kepada anak itu, maka ia

memperbolehkan anak tersebut bekerja di sawah dan kebunnya. “, ilustrasi yang dibuat adalah ilustrasi Jembersari sedang membawa kendi di pinggir sungai dengan wajah kaget karena mendengar teriakan, dan ilustrasi Jembersari ketika berhasil menangkap pencuri hasil panen warga.



Gambar 5.29 : Contoh sketsa awal

(Sumber : Wijaya, 2016)

Setelah membuat sketsa setiap panel dan halaman, tahap selanjutnya adalah proses digitalisasi sketsa tersebut. Proses digitalisasi pada mural dibagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap *tracing* sketsa atau dapat disebut sebagai tahap *outline*, tahap kedua adalah tahap pemberian warna atau dapat disebut sebagai tahap *coloring*, yang terakhir adalah tahap pemberian teks narasi. Sedangkan untuk proses desain buku dibagi menjadi 4 tahap yaitu tahap *outline*, *coloring*, tahap ketiga adalah tahap *detailing* yaitu tahap pemberian detail seperti bayangan, *pattern*, *background*, detail *environment*, dll, setelah itu pemberian teks.



Gambar 5.30: Tahap 1 digitalisasi sketsa

(Sumber : Wijaya, 2016)

Tahap pertama adalah tahap tracing dari sketsa manual yang telah disesuaikan dengan isi cerita yang ingin disampaikan. Hasil dari tahap tracing tersebut adalah sketsa digital yang berbentuk outline gambar. Tahap kedua adalah tahap pewarnaan menggunakan warna dasar dengan teknik block. Warna yang digunakan adalah warna cerah dan colourful agar terkesan fun, tetapi pemilihan warna juga tetap mempertimbangkan warna-warna sesungguhnya dari objek yang diilustrasikan. Seperti warna untuk lingkungannya disesuaikan dengan warna sesungguhnya dari lingkungan tersebut.



Gambar 5.31: Tahap 2 digitalisasi sketsa

(Sumber : Wijaya, 2016)

Tahap ketiga adalah tahap pemberian detail di sketsa yang sudah didigitalisasi dan diberi warna. Pemberian detail meliputi bayangan, detail pakaian, detail rambut, detail lingkungan, detail latar, dll. Pemberian detail dilakukan untuk memberi efek pada warna dasar agar terlihat tidak datar. Teknik pewarnaan dan pemberian sketsa menggunakan teknik vector agar ketika proses pengaplikasian mural waktu yang dibutuhkan tidak terlalu lama seperti jika menggunakan warna gradasi. Tahap pemberian detail akan membuat gambar menjadi lebih berisi dengan pemberian bayangan antara bagian terang yang terkena cahaya dan bayangan yang gelap. Selain itu pemberian warna background jika tidak ada latar juga dapat diberikan pada tahap ini.



Gambar 5.32: Tahap 3 digitalisasi sketsa

(Sumber : Wijaya, 2016)

Tahap terakhir adalah pemberian teks narasi cerita. Teks cerita diletakkan di sisi kosong yang telah dipersiapkan dari awal pembuatan sketsa. Teks diletakkan di atas *white space* agar terbaca dengan mudah dan tidak bertabrakan dengan warna lain. Ketika proses pengaplikasian di tembok, teks akan dicat menggunakan teknik stenciling agar lebih rapi dan lebih cepat.



Gambar 5.33: Tahap 4 digitalisasi sketsa

(Sumber : Wijaya, 2016)

Contoh hasil proses digitalisasi mural dan buku cerita rakyat Jember adalah sebagai berikut:



Gambar 5.34 : Hasil Digital 1

(Sumber : Wijaya, 2016)



Gambar 5.35: Hasil Digital 2

(Sumber : Wijaya, 2016)



Gambar 5.36: Hasil Digital 3

(Sumber : Wijaya, 2016)



Gambar 5.37: Hasil Digital 4

(Sumber : Wijaya, 2016)



Gambar 5.38: Hasil Digital 5

(Sumber : Wijaya, 2016)

5.8 Implementasi Desain

5.8.1 Tipografi



Gambar 5.39: Penerapan Judul di panel mural

(Sumber : Wijaya, 2016)

Pada setiap panel pertama pada setiap cerita, penulisan judul cerita menggunakan *font* Katy Berry yang diberi efek bold. Katy Berry adalah font berkait dan memiliki tipe bold. Font berkait menunjukkan sifat elegan dan tradisional, sedangkan bold menunjukkan penekanan dan diharapkan dapat menarik perhatian pembaca. Pada penerapannya, warna yang digunakan untuk judul merupakan warna yang kontras dengan background judul tersebut, seperti misalnya warna background adalah merah maka warna yang digunakan untuk judulnya adalah warna biru. Selain itu, font judul juga diberi volume agar terlihat lebih berisi dan 3D.

Sedangkan untuk teks narasi cerita menggunakan font Kindergarten. Kindergarten adalah font tipe handwriting anak-anak yang memiliki sifat tidak kaku dan personal. Pada penerapannya, warna yang digunakan juga adalah warna yang kontras dengan warna latar panel. Sebagai contoh jika warna latar biru maka teks narasi dapat menggunakan warna putih dan jika warna latar kuning maka teks narasi dapat menggunakan warna hitam. Sedangkan untuk buku, penerapan warna yang digunakan disesuaikan dengan warna dominan ilustrasi halaman/frame. Jika warna yang dominan pada frame tersebut adalah warna biru, maka teks narasinya juga berwarna biru.



Gambar 5.40: Penerapan teks narasi mural

(Sumber : Wijaya, 2016)



Gambar 5.41: Penerapan teks narasi buku

(Sumber : Wijaya, 2016)

5.8.2 Elemen Visual

Elemen visual yang terdapat pada perancangan ini adalah ilustrasi gambar yang ada pada setiap panel mural dan halaman buku. Konsep yang diangkat adalah Kisah yang Tenggelam di Selatan Jawa Timur dalam Relief yang Imajinatif, *Fun*, dan Informatif, sehingga gambar ilustrasi yang ditampilkan adalah ilustrasi cerita rakyat yang tradisional tetapi dikemas secara *fun* yaitu dengan warna-warna yang *colourful* dan gaya gambar modern yang disukai anak. Ilustrasi gambar yang disukai anak diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan ketertarikan anak terhadap cerita rakyat.

5.8.3 Layout



Gambar 5.42: Tata letak mural

(Sumber : Wijaya, 2016)

Tata letak yang digunakan pada mural terdiri dari tiga bagian yaitu informasi berisi teks narasi, ilustrasi yang merupakan visualisasi informasi dan identifikasi berupa nomor panel. Penulis meletakkan informasi di bagian atas panel agar informasi cerita yang ingin disampaikan di setiap panel dapat terlihat dengan jelas oleh seluruh pengunjung dan tidak tertutupi oleh pengunjung lain.



Gambar 5.43: Tata letak *fullbleed*

(Sumber : Wijaya, 2016)



Gambar 5.44 : Tata letak *spot*

(Sumber : Wijaya, 2016)

Untuk buku terdapat tiga jenis tata letak yaitu *fullbleed*, *vignettes*, dan *spot*. *Fullbleed* adalah tata letak yang gambar ilustrasi memenuhi frame/halaman. *Vignettes* adalah ilustrasi bebas yang bentuknya tidak kotak, sedangkan *spot* hampir sama dengan *vignettes* yang membedakan adalah *spot* tidak memakai latar dan berdiri sendiri.



Gambar 5.45 : Tata Letak *vignettes*

(Sumber : Wijaya, 2016)

5.8.4 Simulasi

Berikut merupakan implementasi desain mural di area Adipura alun-alun kota Jember.



Gambar 5.46 : Implementasi mural di dinding 1

(Sumber : Wijaya, 2017)



Gambar 5.47 : Implementasi mural di dinding 2

(Sumber : Wijaya, 2017)



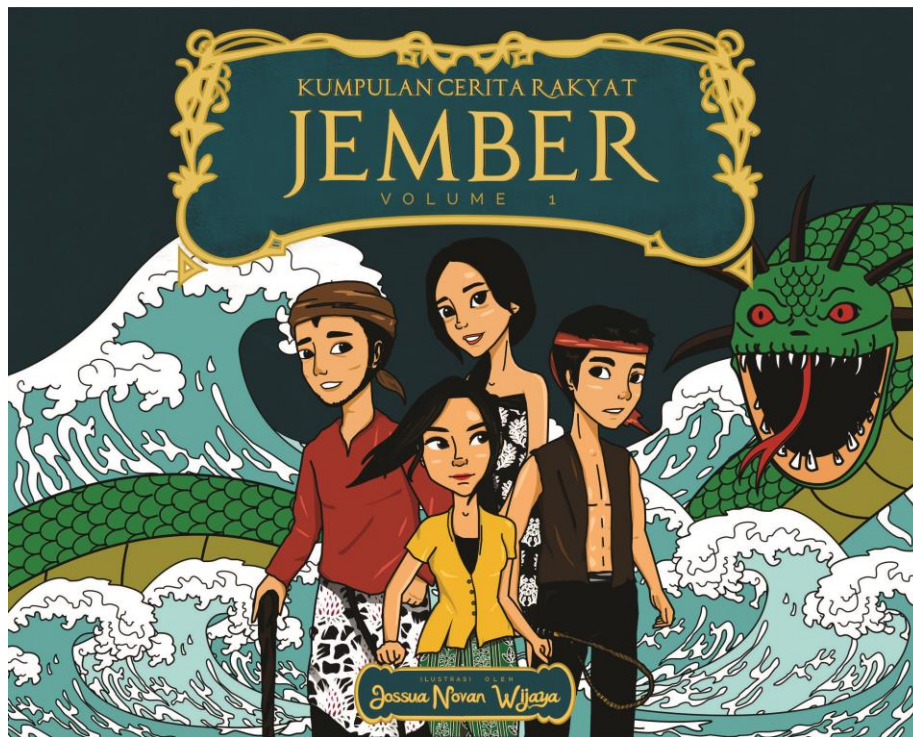
Gambar 5.48 : Implementasi mural di dinding 3

(Sumber : Wijaya, 2017)

5.9 Media Pendukung

Pada perancangan ini terdapat beberapa media pendukung yaitu buku cerita anak dan beberapa merchandise. Buku cerita anak pada perancangan ini merupakan buku seri yang akan diterbitkan setiap satu tahun sekali dengan konten cerita rakyat yang berbeda di setiap tahunnya. Buku ini memiliki ukuran 25x20 cm. Bahan kertas yang

digunakan untuk covernya adalah art paper 310 gsm dengan laminasi doff sedangkan untuk kertas isi buku menggunakan kertas matte paper. Buku akan dijual pada saat rangkaian kegiatan Kelirana serta dapat dijual di toko buku.



Gambar 5.49 : Sampul buku
(Sumber : Wijaya, 2017)

Selain buku terdapat media pendukung berupa merchandise yang dapat dijadikan oleh-oleh atau cinderamata dengan ilustrasi yang berhubungan dengan konten mural dan buku. Merchandise tersebut meliputi kaos, totebag, mug, dan tumbler.



Gambar 5.50 : *Merchandise Kelirana*

(Sumber : Wijaya, 2017)

5.10 Konsep Pengembangan

Kegiatan mural cerita rakyat Jember ini dapat diadakan setiap tahun dan menjadi acara tahunan yang masuk kedalam rangkaian kegiatan Bulan Berkunjung ke Jember seperti Jember Fashion Carnival. Setiap tahunnya dapat dibangun konstruksi baru dengan cerita baru di area alun-alun lainnya atau bisa dibangun di taman dan tempat publik lainnya jika alun-alun sudah penuh. Sedangkan untuk bukupun setiap tahunnya akan terbit seri baru dengan cerita mengikuti cerita mural yang diangkat pada tahun tersebut. Distribusi bukupun dapat berkembang tidak hanya dijual pada saat kegiatan Kelirana melainkan dapat dijual di toko buku. Merchandise-merchandise lainnya pun dapat berkembang setiap tahunnya karena setiap tahun mengangkat cerita yang berbeda, maka merchandise setiap tahun mengikuti cerita yang sedang diangkat pada tahun tersebut.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proses penelitian hingga perancangan tugas akhir ini, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai kegiatan mural cerita rakyat Jember.

1. Penulis menggunakan media kegiatan mural partisipatori sebagai peluang melestarikan cerita rakyat Jember karena media mural tergolong unik untuk menyampaikan cerita dan dengan media mural yang ada di tempat publik maka masyarakat pun dapat menerima informasi cerita rakyat tanpa harus membeli media konvensional terlebih dahulu. Kegiatan partisipatori sendiri bertujuan agar masyarakat Jember mempunyai rasa memiliki terhadap karya mural ini. Selain media mural pada perancangan ini juga dirancang sebuah buku visual berseri yang juga berisi cerita rakyat Jember yang disesuaikan dengan cerita yang ada di panel mural.
2. Kegiatan mural partisipatori ini dapat diikuti oleh seluruh masyarakat Jember dari anak-anak hingga dewasa pada hari Minggu saat kegiatan Car Free Day berlangsung. Pengunjung akan diberi kertas panduan mewarnai setiap panel mural yang berisi angka yang merujuk pada warna yang akan digunakan di setiap panelnya. Untuk menjaga kualitas dan estetika mural, maka setelah kegiatan partisipatori berlangsung, mural tersebut akan dirapikan oleh para mural artist di kabupaten Jember.
3. Konten cerita yang diangkat dalam kegiatan mural partisipatori ini adalah cerita rakyat legenda yaitu cerita rakyat yang berhubungan dengan asal usul suatu tempat. Cerita rakyat tersebut adalah Asal Usul Nama Jember, Watu Ulo, dan Asal Usul Desa Umbulsari. Perancangan mural dan buku ini membutuhkan banyak waktu dalam proses pengerjaan desain mural dan buku dikarenakan jumlah ilustrasi yang dibutuhkan untuk menceritakan sebuah cerita dalam dua media tersebut cukup banyak. Maka, sehubungan dengan

waktu pengerjaan Tugas Akhir, penulis merealisasikan desain mural dan buku hanya untuk cerita Asal Usul Nama Jember dan Watu Ulo.

4. Konstruksi dinding mural diperlukan karena di alun-alun tidak terdapat dinding yang dapat digunakan sebagai media mural. Setiap cerita akan dibagi menjadi 10 konstruksi panel mural. Konstruksi ini terdiri dari dua material yaitu besi hollow dan papan GRC. Kedua material ini digunakan karena keduanya tahan cuaca dan dapat digunakan dalam waktu yang lama. Konstruksi semua panel disamakan yaitu besi hollow dengan tinggi 2,6m dan lebar 1,2m ditanam kedalam tanah dengan kedalaman beton 70 cm. Ukuran panel mural adalah 1,2m x 2,4 m mengikuti ukuran papan GRC. Pemasangan papan GRC pada besi hollow menggunakan mur dan baut yang dipasang pada 12 titik pada rangka besi hollow agar kaitan kuat.
5. Penggunaan aspek visual yang digunakan dalam perancangan mural dan buku ini diambil dari riset yang telah penulis lakukan. Warna yang digunakan dalam perancangan ini diambil dari warna Festival Pandhalungan Jember. Untuk mural pada setiap ceritanya dibatasi 8-9 warna agar proses pengerjaannya lebih cepat dan tingkat kerumitannya rendah sehingga tidak membingungkan pengunjung dalam memberi warna. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi Disney diambil dari riset terhadap studi kasus yaitu anak kelas 4-6 SD. Pada setiap panel pertama pada setiap cerita, penulisan judul cerita menggunakan *font* Katy Berry yang diberi efek bold. Katy Berry adalah font berkait dan memiliki tipe bold menunjukkan sifat elegan dan tradisional, serta penekanan yang dapat menarik perhatian pembaca. Untuk narasi digunakan font Kindergarten yaitu *font* handwriting agar terkesan fun dan tidak menimbulkan kesan kaku. *Layout* mural dibagi menjadi tiga bagian yaitu informasi, ilustrasi, dan identifikasi panel. Informasi diletakkan di bagian atas panel agar pengunjung tetap dapat membaca informasi yang disampaikan di setiap panel tanpa tertutup pengunjung lain. *Layout* buku menggunakan *layout*

fullbleed, vignettes, dan spot. Keberagaman *layout* ini diharapkan membuat buku menjadi lebih variatif dan tidak membosankan.

6.2 Saran

Setelah melewati tahap post test, maka penulis dapat menentukan kekurangan dari perancangan ini, yaitu:

1. Partisipatori anak

Pewarnaan panel-panel mural cerita rakyat utama jika diikuti oleh anak-anak memiliki resiko kualitas pewarnaan buruk, sehingga perlu dipikirkan lagi bagaimana menyiasati agar anak-anak tetap terlibat dalam kegiatan ini tetapi kualitas mural tetap terjaga.

2. Jangkauan Tangan Anak

Anak usia 9-11 tahun di persentil 50 memiliki yang tinggi kurang lebih 140 cm, jangkauan tangannya kurang tinggi untuk mengecat bagian atas panel mural terutama bagian teks narasi.

3. Halaman Kosong pada Buku

Terdapat beberapa halaman kosong pada buku yang membuat pembaca tidak nyaman.

Berdasarkan kekurangan yang ditemukan, penulis berharap dapat memberi panduan bagi para mahasiswa tugas akhir lainnya yang mengangkat perancangan mural sebagai media utama agar menghasilkan rancangan yang lebih baik daripada sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- [1] Ambrose, Gavin, dan Paul Harris. 2011. *The Fundamentals of Creative Design: Second Edition*. Inggris: A&C Black.
- [2] Bolton, Lesley dan Lea Walt. 2006. *The Only Writing Series You'll Ever Need: Writing Children's Book*. Avon: Adams Media.
- [3] Cahya, Dinda Arlini. *Persentil dan Antropometri*. Malang: Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Brawijaya.
- [4] Danandjaja, James. 1994. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain Lain*. Jakarta: Grafiti Pers.
- [5] Hadi, Astar. 2005. *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka terhadap Jagat Maya*. Yogyakarta: LKIS Yogyakarta.
- [6] Huraerah, Abu. 2006. *Kekerasan terhadap Anak*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- [7] Nurmianto, Eko. 2004. *Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya. Edisi Kedua*. Surabaya: Guna Widya.
- [8] Oring, Elliot. 1986. *Folk Groups and Folklore Genres An Introduction*. Utah: Utah State University Press.
- [9] Panero, Julius dan Martin Zelnik. 1979. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- [10] Poerdaminta, WJS. 1992. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [11] Santosa, Edy, dan Deny Wibisono. 2004. *Cerita Rakyat dari Jember*. Jakarta: Grasindo.
- [12] Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- [13] Sugiarto, Eko. 2009. *Mengenal Dongeng dan Prosa Lama*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- [14] Suhermawan, Rahmat dan Rizal Ardhyana Nugraha. 2010. *Seni Rupa*. Jakarta: PT. Sinergi Pustaka Indonesia.

- [15] Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- [16] Tilden, Freeman. 2008. *Interpreting Our Heritage 4th Revised & Enlarged Edition*. USA: The University of North Carolina Press.
- [17] Yuliawan, R. 2002. *Mengenal Mural dari Waktu ke Waktu*. Di Publik
- [18] Zulkifli. 1986. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.

Website

- [1] Ahira, Anne. *Ilustrasi*. Diakses 31 Oktober 2015 dari Anne Ahira:
<https://anneahira.com/ilustrasi.htm>
- [2] Ahira, Anne. *Lay Out – Menjadikan Media Jurnalisme Bernilai Seni*. Diakses pada 16 Desember 2015, dari Anne Ahira: <http://anneahira.com/layout.htm>
- [3] Akbar, Rizki. *Media Pembelajaran Buku*. Diakses. Diakses pada 30 Oktober 2015, dari Rizki Blog: http://rizki-koto.blogspot.co.id/2010/05/media-pembelajaran-buku_1357.html?m=0
- [4] Anonim. *Mengenal Tipografi dalam Desain Grafis*. Diakses pada 16 Desember 2015, dari International Design School:
<http://idseducation.com/articles/mengenal-tipografi-dalam-desain-grafis>
- [5] Hsn, Nndwn . *Pengertian Typography*. diakses pada 16 Desember 2015, dari Notepedia: <http://notepedia.info/2013/04/pengertian-typography.html?m=1>
- [6] Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, <https://kbbi.web.id/buku>. Diakses tanggal 30 Oktober 2015
- [7] Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, <https://kbbi.web.id/cerita>. Diakses tanggal 30 Oktober 2015
- [8] Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, <https://kbbi.web.id/fantasi> . Diakses 4 Nopember 2015.
- [9] Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, <https://kbbi.web.id/visual>. Diakses tanggal 30 Oktober 2015

- [10] Rhamdani, Benny. *Buku Anak yang Cocok Untuk Umurnya*. Diakses pada 30 Oktober 2015, dari Aksaraku: <http://www.bennyramdani.com/2012/08/buku-anak-yang-cocok-untuk-umurnya.html?m=1>
- [11] Shelley, John. *Picture Book Basics – Sketches and Layout*. Diakses pada 16 Desember 2016, dari Words and Pictures:<http://wordsandpics.org/2013/08/picture-book-basics-sketches-and-layout.html?m=1>
- [12] Sinai, Athur. *Tipografi, Arti, dan Fungsinya*. Diakses pada 16 Desember 2015, dari Helliumworks: <http://helliumworks.blogspot.co.id/2010/12/tipografi-art-dan-fungsinya.html?m=1>

Artikel

- [1] Cameron Tonkinwise, 2015, “*Is Social Design a Thing?*”. *Carnegie Mellon University*

Lampiran

Dokumentasi Penelitian



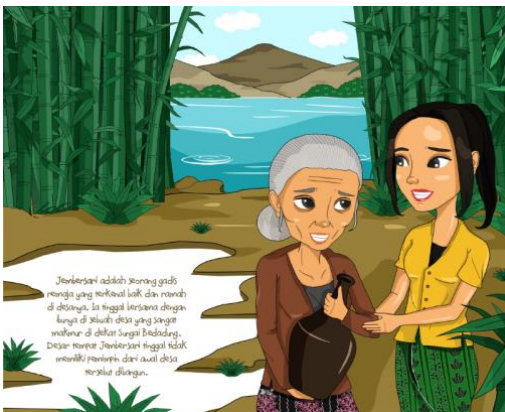
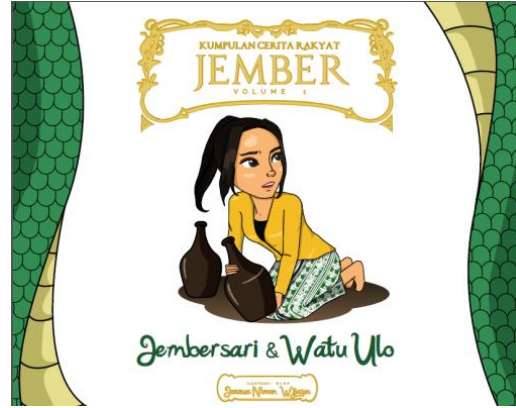
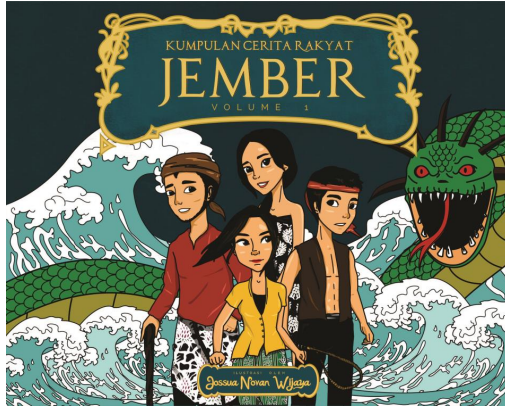
Lampiran

Desain Akhir Mural



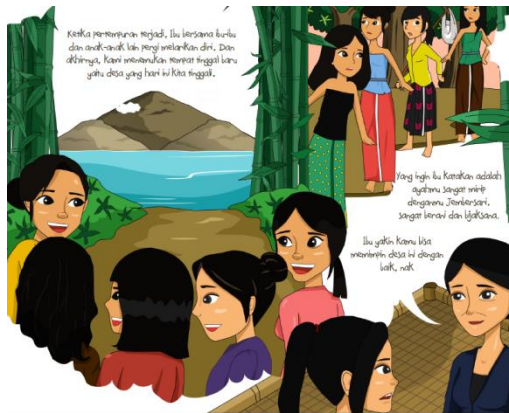
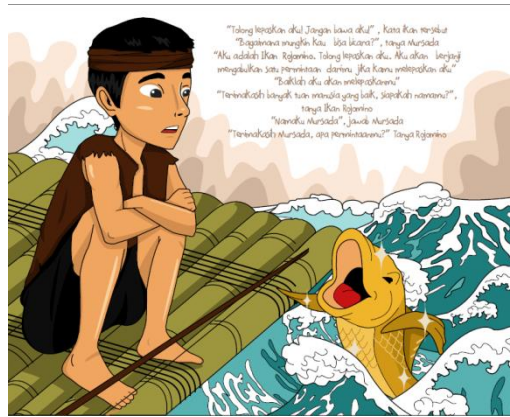
Lampiran

Desain Akhir Buku



Lampiran

Desain Akhir Buku



BIOGRAFI PENULIS



Jossua Novan Wijaya yang biasa disapa dengan nama Jojo, dilahirkan di Jember, Jawa Timur pada tanggal 20 Nopember 1994. Anak kedua dari tiga bersaudara pasangan dari Bapak Spto Utomo dan Ibu Nurhaenik Herlihayani. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar di SD SHINTA , Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember pada tahun 2006. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 3 Jember dan tamat pada tahun 2009 kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Jember pada tahun 2009 dan selesai pada tahun 2012. Pada tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri, tepatnya di Institut Teknologi Sepuluh Nopember di Surabaya, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual. Penulis menyelesaikan kuliah Strata Satu (S1) pada tahun 2017.

Email: jossuanovanwijaya@gmail.com

No. HP: 082231064752