



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 187) mengatakan bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, sumber, dan cara. Berdasarkan cara dan tekniknyanya, penulis melakukan pengumpulan data kualitatif sebagai data primer yang berupa hasil wawancara, observasi dan pengumpulan sampel / sumber data, dan literature / studi pustaka.

3.1.1. Wawancara

Seperti yang dikemukakan Creswell (2012) yang dikutip oleh Sugiyono (2014), mengatakan bahwa wawancara dalam penelitian dilakukan oleh peneliti dengan cara merekam jawaban para responden atas pertanyaan yang diberikan. Peneliti memberikan pertanyaan, mendengarkan jawaban, mengamati perilaku dan merekam respon dari responden. Wawancara dilakukan dengan pengamat budaya kota Palembang, Ali Hanafiah mengenai budaya dan tradisi kota Palembang, dan dengan psikolog, Leonarda Anggia M. psi. dan Hadya Dhiozandi M. psi., untuk mengetahui psikologi anak usia 7 - 9 tahun.

3.1.1.1. Wawancara terhadap Seorang Budayawan asal Palembang

Wawancara dilakukan di hotel Santika, Palembang. Pada tanggal 13 April 2017. Kepada Bapak Ali Hanafiah yang sering disapa dengan panggilan Mang Amin. Beliau merupakan salah satu budayawan yang bekerja di Dinas Budaya dan Pariwisata. Pada wawancara ini beliau menjelaskan bahwa di Pulau Kemaro

terdapat cerita yang melatar belakangi terbentuknya Pulau Kemaro. Namun sebelumnya, di dalam pulau tersebut memiliki fakta sejarah bahwa Pulau Kemaro merupakan satu pertahanan Kesultanan Palembang Darusalam yang sangat sulit untuk dimasuki oleh bangsa Belanda, namun pada tahun 1821 pertahanan tersebut jebol dan menjadi kekalahan bagi Sultan Mahmud Baharuddin II.



Gambar 3.1. Penulis dan Bapak Ali Hanafiah

Awalnya Pulau Kemaro merupakan pulau tanpa penghuni. Pulau tersebut identik dengan masyarakat China karena terdapat kelenteng di dalam pulau tersebut. Lalu pemerintah berinisiatif untuk memperkenalkan kembali budaya yang ada di Pulau Kemaro. Pada tahun 1960-an, pemerintah mulai membenahi Pulau tersebut menjadi tempat wisata dan memperkenalkan kembali legenda yang terdapat di pulau tersebut agar menarik masyarakat untuk berkunjung ke pulau tersebut.

Dan sedangkan Legenda Pulau Kemaro sendiri merupakan cerita legenda antara kisah cinta sepasang kekasih yang mengajarkan toleransi terhadap perbedaan ras, agama dan bangsa yang disatukan oleh cinta tanpa memandang

perbedaan yang ada. Dan cerita tersebut terus berkembang dari masa ke masa. Jika orang mendengar Legenda Pulau Kemaro, mereka akan mengingat bahwa adanya cinta antara perbedaan bangsa yang terdapat disana. Cerita ini seperti sebagai salah satu identitas kota Palembang yang sudah sejak lama adanya toleransi terhadap pernikahan campuran antara masyarakat Palembang dengan warga China. Seperti yang dapat kita lihat bahwa masyarakat Palembang rata-rata memiliki ciri khas kulit putih dan mata yang agak sipit.

Cerita ini memang hanya sekedar legenda, tetapi jika berbicara mengenai pengaruhnya. Cerita ini sangat berpengaruh karena didalam cerita ini terdapat unsur pendidikan dan nilai moral. Seperti ketika orang tua Tan Bun An yang berusaha memenuhi permintaan anaknya yang begitu mencintai seorang Putri dari Kerajaan negeri seberang hingga memenuhi syarat untuk memberikan 9 guci emas dan melindungi emas tersebut dengan asinan sawi agar emas tersebut sampai di Palembang dengan selamat dan terhindar dari perampok. Namun, Tan Bun An yang tidak mengerti maksud baik dari orang tuanya membuang semua guci yang ada karena ia melihat hanya asinan sawi yang terdapat di guci tersebut dan saat hendak membuang guci yang terakhir ia pun kelelahan dan guci tersebut pecah berantakan di atas dek kapal dan berserakan lah emas diatas kapal tersebut. Melihat emas tersebut Tan Bun An kemudian menyadari bahwa semua guci yang ia buang merupakan emas, ia pun menyesal dan tanpa berpikir panjang ia meloncat ke sungai untuk mengambil emas-emas tersebut. Tak terduga, hal tersebut menjadi malapetaka yang menimpahnya. Tan Bun An tak kunjung muncul ke permukaan, dan awak kapal pun bergegas memberi tahu kepada Siti

Fatimah tentang kejadian tang menimpah Tan Bun An. Siti Fatimah yang begitu mncintai Tan Bun An ikut melompat. Sejak kejadian tersebut. Perlahan tumbuhlah sebuah pulau yang perlahan semakin membesar dan menjadi Pulau Kemaro. Alasan di beri Pulau Kemaro karena setinggi apapun pasang naiknya sungai Musi, pulau tersebut tetap kering. Dari kejadian tersebut terdapat pesan moral, yaitu:

- Adanya toleransi terhadap pernikahan perbedaan budaya, ras, agama dan bangsa.
- Keberanian dan kemandirian Tan Bun An untuk mencari uang di negeri orang. Kerja keras Tan Bun An yang membuatnya menjadi seorang yang kaya raya tanpa bantuan dari orang tuanya.
- Orang tua akan selalu memberikan kasih sayang yang besar kepada anak-anaknya. Ada pepatah mengatakan bahwa kasih sayang orang tua akan abadi sepanjang masa dan sedangkan kasih sayang anak kepada orang tuanya hanya sepanjang galah. Serta pelajaran bahwa orang tua akan selalu melakukan yang terbaik untuk anaknya, oleh karena itu anak seharusnya patuh, taat dan memahami kasih yang diberikan oleh orang tuanya.

Cerita ini sangat menarik untuk dipelajari oleh anak-anak generasi muda.

Namun, karena perkembangan teknologi yang semakin canggih sehingga tutur sastra menjadi tidak lagi menarik bagi generasi muda. Melainkan menggunakan media elektronik seperti tayangan di televisi atau pengenalan melalui media sosial tentang budaya dan tempat wisata menarik yang ada di Palembang agar semua

orang baik masyarakat yang berada Palembang maupun di luar kota Palembang mengetahui dan tertarik untuk mengetahui budaya yang ada di Palembang.

Upaya-upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah dalam melestarikan budaya-budaya yang ada di Palembang, yaitu dengan mengadakan kegiatan-kegiatan seperti pemilihan bujang gadis Palembang pada kegiatan ini akan diuji seberapa besar generasi muda mencintai dan mengetahui budaya yang ada di kotanya sendiri. Dan pemilihan duta wisata yang akan menjadi pemandu wisata yang akan mengenalkan kepada wisatawan mengenai budaya-budaya yang ada di Palembang. Serta pendokumentasian dalam bentuk CD yang berisi tentang legenda-legenda dan tempat wisata yang berada di Palembang. Pemerintah juga pernah bekerja sama dengan salah satu televisi nasional mengenai pembuatan FTV tentang Legenda Pulau Kemaro.

Menurut beliau masyarakat masih mengenal legenda Pulau Kemaro. Pernikahan campuran antara masyarakat Palembang dan Cina telah terjadi sejak dahulu, makanya banyak orang Palembang yang berkulit putih dan mata yang agak sipit. Dan ada yang melekat budaya tersebut di Palembang yaitu kain songket yang bernama “Bungo Cino”. Bungo Cino itu merupakan songket yang hanya dipakai oleh perempuan bangsawan keturunan cina karena perkawinan sultan. Bentuk songketnya memiliki bahan sutra yang merupakan bahan terkenal dari Cina.

Perlu untuk mengangkat kembali cerita ini agar diingat oleh masyarakat yang belum mengenal Legenda Pulau Kemaro. Dan fakta bahwa cerita ini

memiliki unsur yang dapat mendidik generasi muda, serta beberapa fakta yang menyatakan telah terjadinya pertukaran budaya yang terjadi antara Palembang dan Cina melalui kisah cinta tersebut.

Pemerintah sangat terbuka untuk melakukan kerja sama terkait pendokumentasian buku cerita tersebut demi melestarikan budaya Palembang yang sudah ada. Silahkan membuat buku cerita atau mengangkat budaya-budaya yang telah ada di Palembang dann jika membutuhkan informasi terkait hal tersebut pemerintah akan siap memberikan informasi mengenai budaya yang ada di kota ini.

3.1.1.2. Wawancara Terhadap seorang Psikolog

Wawancara dilakukan di Universitas Multimedia, Tangerang. Pada tanggal 11 September 2017. Kepada Ibu Leonarda Anggia M. psi. dan Bapak Hadya Dhiozandi M. psi., beliau mengatakan bahwa usia 7-9 tahun sudah mulai melancarkan teknik membaca dalam sebuah kalimat dengan batas tertentu, yakni 4 sampai 5 kalimat pada 1 halaman dengan fokus baca hingga 20 sampai 30 menit. Serta dapat memahami literasi dalam suatu cerita dan membandingkannya dengan kehidupan sehari-hari.



Gambar 3.2. Psikolog Ibu Leonarda Anggia dan Bapak Hadya Dhiozandi

Di usia ini anak sudah dapat memahami bentuk emosi seperti menentukan hal yang benar dan yang salah. Sehingga pada usia ini tertarik pada buku bacaan yang berkaitan dengan dongeng dan pertualangan. Anak sangat tertarik dengan bentuk bacaan yang mengandung lebih banyak ilustrasi dengan warna-warna cerah yang menarik minat baca anak dengan tulisan yang singkat. Pelajaran atau Nilai-nilai moral yang terkandung pada cerita anak akan sangat baik untuk anak sebagai pembelajaran yang baik karena usia ini anak sudah dapat mengerti sebab dan akibat suatu perilaku.

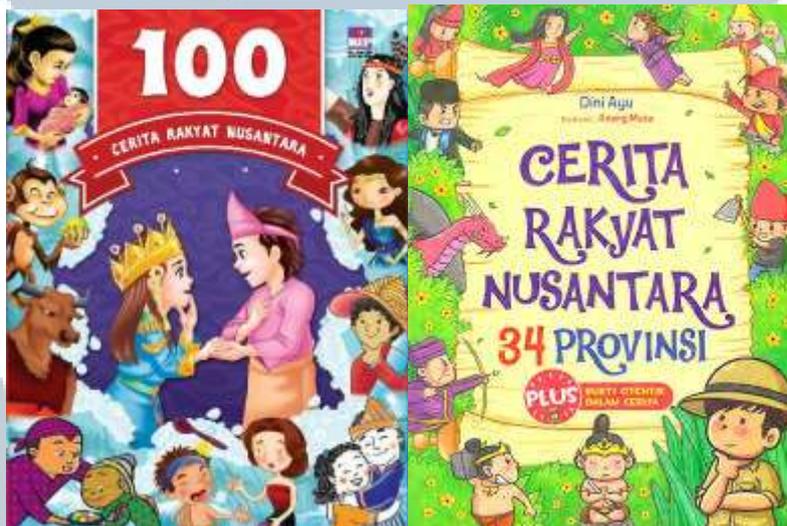
3.1.2. Observasi

Menurut Sugiyono (2014), teknik pengumpulan data observasi tidak hanya terbatas pada orang. Observasi digunakan bila penelitian yang dilakukan mengenai perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, responden yang diamati tidak terlalu besar. Serta berisikan dokumen yang berupa tulisan, gambar (foto, sketsa, dll), karya seni (patung, film, dll) atau karya monumental (biografi, peraturan, kebijakan, dll) dari seseorang. Hasil karya akan semakin kredibel jika ada foto, karya tulis akademik, atau seni yang telah ada. (hlm. 326).

Pertama penulis melakukan observasi terhadap buku-buku ilustrasi cerita rakyat sejenis yang terdapat di beberapa toko buku guna untuk dijadikan perbandingan dan juga referensi guna untuk membantu penulis dalam pembuatan karya. Berdasarkan pengamatan penulis selama berada di toko-toko buku yang ada di Palembang seperti Gramedia, penulis menemukan beberapa toko buku yang masih menjual buku cerita rakyat, tetapi cerita rakyat yang berasal dari

sudah umum dan tidak asing ditelinga masyarakat seperti Keong Mas, Bawang Merah Bawang Putih, dan Malin Kundang.

Sedangkan buku cerita rakyat seperti Legenda Pulau Kemaro sendiri ada dijual, tetapi berupa kumpulan cerita rakyat yang dikemas hanya dengan teks serta diperuntukan untuk orang dewasa. Dari hasil pengamatan yang dilakukan penulis, belum ada buku ilustrasi cerita rakyat dari Sumatera Selatan, yaitu Legenda Pulau Kemaro untuk anak yang dijual ataupun disebar luaskan, sehingga mayoritas anak Sumatera Selatan tidak mengetahui cerita rakyat daerahnya sendiri.



Gambar 3.3. Buku Kumpulan Cerita Rakyat.

(Sumber : <https://www.getscoop.com/>)

Penulis melakukan studi pustaka ke Taman Mini Indonesia Indah, tepatnya penulis mengunjungi Anjungan Sumatera Selatan untuk menemukan visualisasi Sumatera Selatan sebagai referensi penulis terhadap gaya ilustrasi yang akan digunakan oleh penulis. Penulis melakukan observasi pada tanggal 19 Maret 2017.



Gambar 3.4. Referensi Rumah Adat Sumatera Selatan



Gambar 3.5. Referensi Detail Rumah Adat Sumatera Selatan



Gambar 3.6. Lemari dan Pakaian Adat



Gambar 3.7. Detail Aksesoris



Gambar 3.8. Referensi Kursi Pengantin Sumatera Selatan

Di dalam anjungan ini menyimpan beberapa benda bersejarah yang berasal dari Sumatera Selatan. Seperti baju adat, lemari, kursi, guci, dan lain-lain. Anjungannya juga berbentuk rumah adat Sumatera Selatan. Palembang memiliki ciri khas warna seperti kuning, merah, hijau dan biru. Warna tersebut merupakan warna-warna cerah yang menggambarkan keceriaan. Setelah mengunjungi anjungan penulis mendapatkan gambaran suasana dan ciri khas budaya di Sumatera Selatan.

Selanjutnya penulis melakukan observasi terhadap buku Album Seni Budaya Sumatera Selatan untuk melengkapi referensi penulis. Di dalam buku

tersebut penulis mendapatkan benda-benda bersejarah yang menjadi ciri khas Sumatera Selatan. Seperti motif tenunan, arsitektur, beberapa peralatan rumah tangga, dan lain-lain yang dapat digunakan penulis sebagai acuan referensi.



Gambar 3.9. Motif tenunan



Gambar 3.10. Arsitektur





Gambar 3.11. Refrensi Properti



Gambar 3.12. Motif kayu

3.1.3. Survey

Menurut Sugiyono (2014), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan responden seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis untuk dijawab. Cristensen (2004) dikutip oleh Sugiyono (2014) menambahkan, peneliti dapat menggunakan hasilnya untuk memperoleh data seperti pemikiran, perasaan sikap, kepercayaan, nilai, persepsi, kepribadian, serta perilaku responden.

Penulis melakukan pengumpulan data kuesioner terhadap anak berusia 7-9 tahun yang berada di Palembang dan Tangerang. Penyebaran kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak anak-anak mengetahui atau tidaknya cerita rakyat Legenda Pulau Kemaro dan mengetahui jenis ilustrasi yang disukai oleh anak usia tersebut.

Pengumpulan data kuesioner orang tua murid dilakukan melalui kuesioner online untuk mengetahui seberapa banyak orang tua yang membacakan dongeng kepada anak-anak mereka, bercerita tentang cerita rakyat kepada mereka dan pendapat orang tua mengenai pentingnya mendongeng.

1. Survey terhadap anak

Pemilihan sampel responden dipilih berdasarkan *Random Sampling* dan dengan menggunakan *Sampling Incidental*. *Incidental* merupakan teknik penentuan sampel dipilih secara kebetulan atau siapa saja yang kebetulan (*incidental*) bertemu dengan peneliti yang dianggap cocok dengan karakteristik sampel yang ditentukan akan dijadikan sampel. (Sugiyono, 2010, hlm. 217). Survey dilakukan terhadap anak usia 7-9 tahun sebanyak 26 orang yang ada di Palembang.



Gambar 3.13. Survey terhadap anak usia 7-9 tahun

1) Apakah kamu mengetahui tempat wisata Pulau Kemaro?



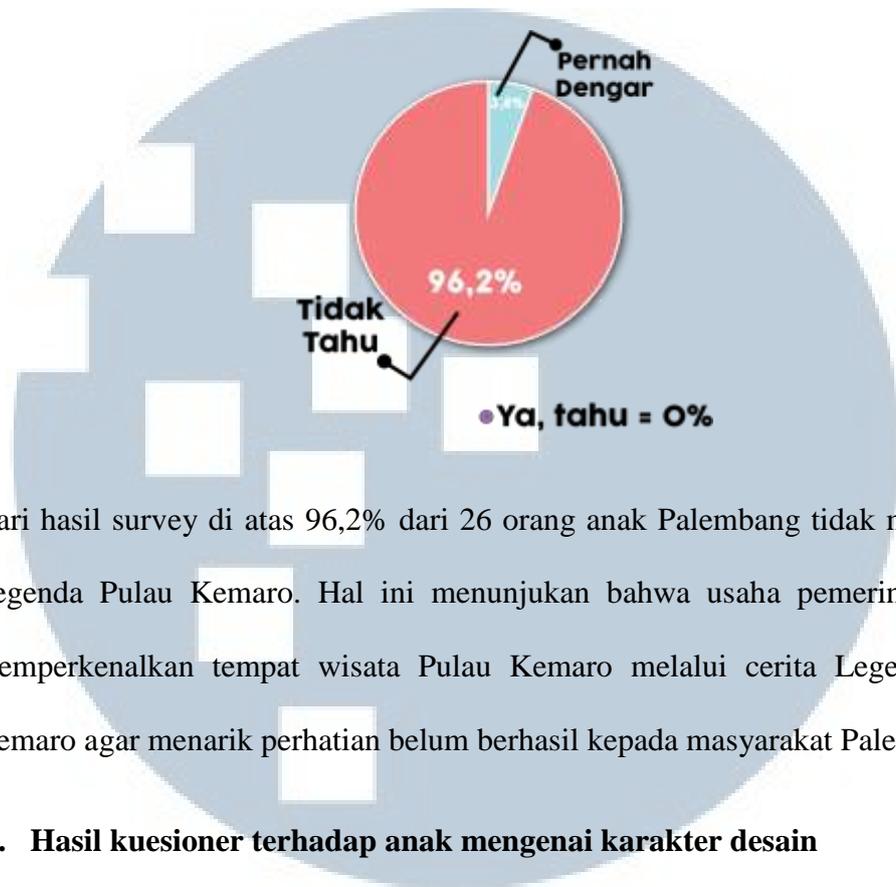
Dari hasil survey di atas menunjukkan bahwa 64% dari 26 anak usia 7-9 tahun tidak mengetahui adanya tempat wisata Pulau Kemaro. Hal ini membuktikan bahwa usaha pemerintah untuk memperkenalkan tempat wisata kepada masyarakat Palembang belum tersosialisasikan dengan baik.

2) Apakah kamu pernah berkunjung ke Pulau Kemaro?



Dari hasil survey diatas menunjukan bahwa 76% dari 26 orang anak Palembang tidak pernah berkunjung ke Pulau Kemaro. Hal ini membuktikan bahwa Pulau Kemaro cukup asing ditelinga masyarakat.

3) Apakah kamu mengetahui cerita Legenda Pulau Kemaro?



Dari hasil survey di atas 96,2% dari 26 orang anak Palembang tidak mengetahui Legenda Pulau Kemaro. Hal ini menunjukkan bahwa usaha pemerintah dalam memperkenalkan tempat wisata Pulau Kemaro melalui cerita Legenda Pulau Kemaro agar menarik perhatian belum berhasil kepada masyarakat Palembang.

2. Hasil kuesioner terhadap anak mengenai karakter desain

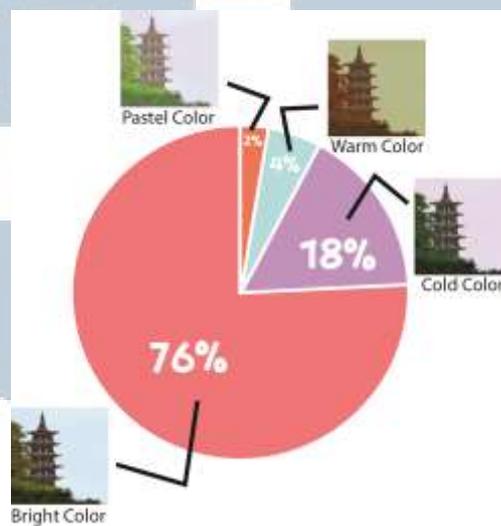
Penulis melakukan survey terhadap 50 anak-anak usia 7-9 tahun. Pembagian kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui jenis ilustrasi yang disukai oleh anak.

1. Karakter mana yang paling kamu sukai?



Berdasarkan hasil data yang dikumpulkan 66% memilih karakter C sebagai bentuk karakter favorit mereka. Hal ini membuktikan bahwa pada usia 7-9 tahun anak menyukai bentuk chibi dan distorsi dengan ukuran mata dan kepala yang lebih besar dari pada badannya.

2. Pewarnaan mana yang paling kamu sukai?



Berdasarkan hasil survey 76% anak memilih warna a yaitu bright sebagai warna favorit mereka. Hal ini membuktikan pada usia 7-9 tahun anak menyukai warna-warna cerah yang mempermudah mereka menentukan jenis warna tersebut.

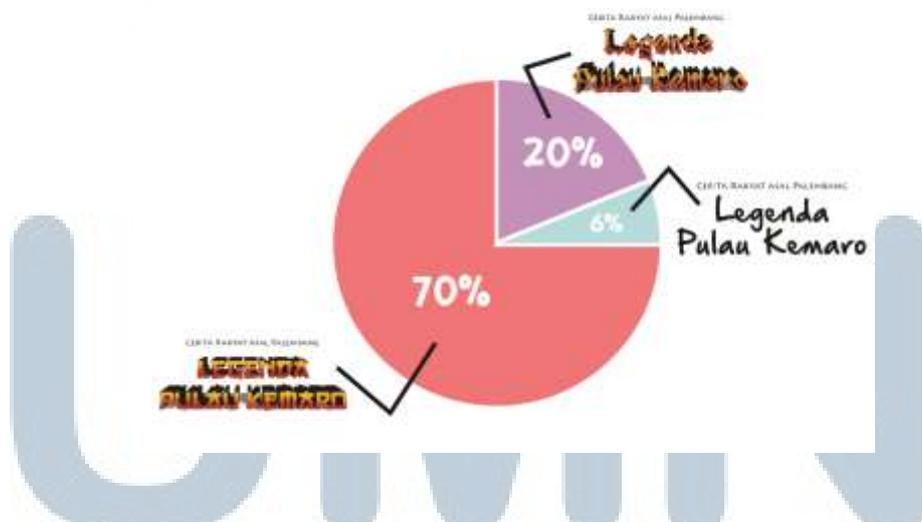
3. Gambar mana yang paling kamu sukai?

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Berdasarkan pada data diatas 68% anak lebih menyukai gambar a yang merupakan gambar semi realis dibandingkan vector.

4. Jenis font mana yang paling kamu sukai?



Berdasarkan hasil survey yang didapatkan 74% anak menyukai font a sebagai pemilihan font yang tepat untuk judul buku.

- **Kesimpulan**

Dari hasil survey yang telah didapatkan penulis menyimpulkan bahwa tempat wisata Pulau Kemaro beserta cerita Legenda Pulau Kemaro tidak dikenal oleh

anak-anak usia 7-9 tahun di Kota Palembang. Walaupun pemerintah sudah mengupayakan pembuatan tempat wisata agar budaya cerita rakyat tersebut tidak punah.

Penulis juga melakukan survey untuk mengetahui jenis ilustrasi yang disukai anak. Penulis menyimpulkan, bahwa 66% diantaranya lebih menyukai karakter chibi dengan mata dan kepala yang lebih besar daripada tubuhnya dan anak memilih warna cerah sebagai warna yang paling disukai. Dari jenis gambar berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan 68% anak lebih menyukai digital painting dibanding kan vector.

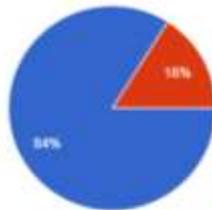
Hal ini dapat didukung dengan teori yang dikatakan oleh Wahyudiarta (2011) yang menyatakan bahwa, pada usia tersebut anak cenderung lebih menyukai karakter yang memiliki kepala dan mata yang lebih besar daripada badannya dengan pilihan warna yang cerah. Tetapi bentuk dan warna sedikit lebih rumit daripada usia sebelumnya. (Tillman. B., 2011, hlm 104-110).

3. Hasil kuesioner terhadap orang tua

Penulis melakukan survey dengan menyebarkan kuesioner terhadap orang tua melalui kuesioner online. Jumlah kuesioner yang dibagikan berjumlah 25 kuesioner online yang diberikan kepada masyarakat Palembang.

Apakah anda pernah menceritakan dongeng kepada anak anda?

25 responses

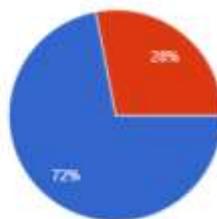


● Pernah
● Tidak pernah

Melihat dari data diagram tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar orang tua pernah menceritakan dongeng kepada anaknya.

Pernahkah anda menceritakan cerita rakyat kepada anak anda?

25 responses



● Pernah
● Tidak pernah

Dari hasil survey diatas menyatakan bahwa 72% orang tua pernah menceritakan cerita rakyat kepada anaknya dan 28% menyatakan tidak pernah menceritakan cerita rakyat kepada anaknya.

3. Menurut anda apakah dongeng itu penting?

100%
Mengatakan
Penting

Berdasarkan hasil survey dapat diambil kesimpulan bahwa 100% mengatakan penting dengan alasan karena dongeng merupakan hal yang bermanfaat untuk anak. Melalui dongeng anak dapat mempelajari pesan-pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis, menambah pengalaman baru dan baik untuk perkembangan imajinasi anak.



Berdasarkan hasil survey dapat disimpulkan bahwa 72% orang tua tidak pernah membacakan/mendongengkan cerita rakyat Legenda Pulau Kemaro kepada anak.

- **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa menurut orang tua menceritakan sebuah cerita dongeng terhadap anak merupakan suatu hal yang penting. 72% diantaranya pernah menceritakan cerita rakyat kepada anaknya. Namun, hanya 28% yang pernah menceritakan Legenda Pulau Kemaro terhadap anaknya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.2. Metodologi Perancangan

Proses perancangan pembuatan desain buku cerita Legenda Pulau Kemaro menggunakan teori Sutopo (2006, hlm. 10) yakni sebagai berikut:

3.2.1. Menentukan Tujuan

Pada tahap ini ditentukan tujuan yang dikomunikasikan melalui buku, serta audiens yang menggunakannya. Tujuan dan audiens berpengaruh pada nuansa suatu buku, dan dapat juga sebagai pencerminan identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai kepada audiens.

Tujuan perancangan buku ilustrasi cerita rakyat “Legenda Pulau Kemaro” sebagai media yang tepat bagi usia 6-8 tahun dalam melestarikan budaya cerita rakyat Legenda Pulau Kemaro. Karena cerita ini mengandung pesan moral yang sangat baik untuk diketahui. Pemilihan target usia 7-9 tahun, karena pada usia ini anak pada masa aktif dan sangat tertarik dengan buku bacaan yang memiliki ilustrasi yang menarik. Anak sudah dapat memahami sifat karakter dan emosi seseorang, nilai moral yang terkandung pada suatu cerita akan sangat baik untuk anak sebagai pembelajaran yang baik karena usia ini anak sudah dapat mengerti sebab dan akibat suatu perilaku.

3.2.2. Memahami Karakteristik Audiens

Tingkat kemampuan audiens sangat mempengaruhi pembuatan desain. Dengan demikian buku dapat dikatakan komunikatif bila pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh *audiens*.

Target audiens yang dipilih oleh penulis merupakan anak usia 7-9 tahun yang berada di Palembang. Pada usia ini anak tertarik terhadap buku bacaan dongeng dan petualangan yang mengandung lebih banyak ilustrasi dan warna-warna yang cerah dengan batasan kalimat 4-5 kalimat dalam 1 halaman.

Pada usia ini anak sudah dapat memahami literasi dan membandingkan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga buku cerita harus mengandung nilai-nilai moral yang dapat mengajarkan anak tentang pengendalian diri, fokus dan moralitas, seperti memperlihatkan kepada anak konsekuensi dari tindakan mereka, mengajarkan rasa empati, mendorong anak untuk meminta maaf saat melakukan kesalahan, dan membantu orang.

3.2.3. Mempelajari desain buku

Dibuat pada saat implementasi. Namun, penyajian teks dengan *font*, ukuran, dan *style* yang benar sangat diperlukan. Hal ini disebabkan oleh beberapa aturan penggunaan tipografi pada desain grafis. Pada umumnya, desain komprehensif dibuat manual atau menggunakan alat bantu komputer dengan *draw program*, seperti *CoralDraw*, *Adobe Illustration*, dan *Macromedia Freehand*, *paint program* seperti *Adobe Photoshop*, atau *software desktop publishing* seperti *Adobe PageMaker*, *Ventura*, dan *QuarkXPress*.

Untuk mempelajari desain buku, penulis melakukan observasi di beberapa toko buku seperti Gramedia untuk mendapatkan referensi buku cerita bergambar, Taman Mini Indonesia Indah tepatnya di Anjungan Sumatera Selatan dan perpustakaan untuk mendapatkan referensi karakteristik seni budaya Palembang.

Seperti pada interior, rumah adat, motif pada batik, peralatan rumah seperti lemari, kursi, kasur, dan lain-lain.

3.2.4. Pembuatan desain akhir atau *artwork*.

Desain ini dibuat untuk isi buku secara keseluruhan bersama dengan *cover*. Pembuatan desain suatu buku termasuk *cover* bersama-sama lebih baik dari pada dibuat terpisah. Pembuatan layout halaman dan *cover* dilakukan berdasarkan desain miniatur dan desain komprehensif yang telah ditentukan. Dalam pembuatan desain akhir penulis mulai menentukan Judul karya, sinopsis cerita, tokoh atau karakter, naskah atau *script* dan storyboard cerita.

1. Judul

Cerita rakyat “Legenda Pulau Kemaro”

2. Penokohan

- Tan Bun An: Saudagar dari China, pemberani, tegas.
- Siti Fatimah: Putri dari raja Sriwijaya, baik hati, cantik, dan setia.
- Raja Sriwijaya: Ayah dari Siti Fatimah, tegas, berwibawa, dan bijaksana.

3. Sinopsis

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.14. Legenda Pulau Kemaro

Menurut Dini Ayu (2016, hlm. 26), cerita Legenda Pulau Kemaro yakni sebagai berikut. Alkisah pada zaman kerajaan Sriwijaya, terdapat beberapa pedagang dari Cina yang datang ke Palembang yang diantaranya bernama Tan Bun An seorang saudagar tiongkok yang menyukai seorang putri nan cantik jelita yang merupakan anak dari raja Sriwijaya, ia bernama Siti Fatimah. Saat hendak mempersunting sang putri, raja memberikan sebuah syarat kepada Tan Bun An yakni ia harus memberikan sembilan guci yang berisi emas kepada kerajaan Sriwijaya.

Untuk mendapatkan tujuh guci tersebut Tan Bun An mengajak Siti Fatimah ke daratan Tiongkok untuk meminta restu kepada orang tua Tan Bun An, bahwa ia akan menikahi seorang putri dari Palembang. Orang tuanya pun memberi restu kepadanya dan memberikan sembilan buah guci yang berisi emas. Setelah di Tiongkok beberapa waktu Tan Bun Ahn beserta Siti Fatimah pulang ke Palembang.

Sesampai di perairan sungai musi Tan Bun An hendak membuka hadiah yang diberikan dari orang tuanya. Saat dibuka Tan Bun An kaget melihat isi guci

yang berisi sayuran yang telah membusuk. Tanpa berpikir panjang langsung dibuangnyalah guci-guci tersebut ke sungai musi, tetapi saat akan melemparkan guci yang terakhir guci terjatuh dan pecah di atas dek perahu. Tak disangka dibalik sayur-sayuran busuk itu terdapat emas. Ternyata orang tua Tan Bun An memang sengaja meletakkan sayuran tersebut di atas guci agar terhindar dari perampokan, tetapi hal tersebut tidak diketahui oleh Tan Bun An.

Tanpa berpikir panjang, ia langsung melompat ke sungai Musi untuk mencari guci-guci tadi. Seorang pengawal juga mengikuti Tan Bun An untuk membantu mencari guci tersebut. Lama Siti Fatimah menunggu, Tan Bun An tak kunjung muncul. Karena rasa cintanya yang mendalam kepada Tan Bun An. Siti Fatimah mengikuti jejak Tan Bun An dengan melompat kesungai dan berpesan kepada awak kapal yang lainnya untuk menyampaikan pesan kepada ayahnya yaitu raja Sriwijaya, “Jika kalian melihat gundukan tanah yang berada disekitar sungai musi ini maka itu adalah kuburanku.”

Setelah beberapa lama setelah kejadian sang raja melihat di tengah sungai musi tersebut muncul gundukan tanah yang semakin lama semakin membesar dan ia teringat pesan putrinya, bahwa gundukan tanah tersebut merupakan kuburan Siti Fatimah. Setelah kejadian tersebut gundukan itu diberi nama Pulau Kemaro untuk mengingat kejadian tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A