Dimensi
Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Seni Desain Grafis

Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Seni Desain Grafis

p-ISSN: 2721-5091
https://ejournal.unupasuruan.ac.id/index.php/dimensi

OPEN ACCESS
Check for updates

Vol. 5, No. 2, 2025 | Hal 15-28
DOI: https://doi.org/10.55757/dimensi.v6i1.593

Buku Cerita Bergambar Tentang Legenda Kisah Joko Bodo Untuk Anak-Anak Sebagai Media Edukasi

Lely Surya Wardani[1], Muhammad Haris Sulton[2]
[1*] **Institut Asia Malang, Indonesia**
[2*] **Institut Asia Malang, Indonesia**

Korespondensi: lelysurya@asia.ac.id*

Info Artikel

Riwayat artikel:
Submited: Juni 05, 2025
Revision: Juni 05, 2025
Accepted: Juni 05,2025
Publish: Juli 30, 2025,

Kata Kunci :
Buku Cerita Bergambar
Legenda Kisah Joko Bodo
Media Edukasi

Abstrak

Gunung Budeg adalah destinasi wisata edukatif yang menyimpan kisah legendaris yang diwariskan dari generasi ke generasi. Namun, perkembangan pesat teknologi digital telah menyebabkan kisah ini mulai memudar, mengurangi ikatan antara orang tua dan anak, dan melemahkan nilai-nilai moral anak terhadap orang tua mereka. Untuk mengatasi masalah ini, sebuah buku cerita bergambar dibuat yang menyematkan pesan moral untuk membentuk karakter anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimulai dengan observasi langsung di Gunung Budeg, wawancara dengan penjaga lokal dan ahli budaya untuk mengeksplorasi sejarah gunung tersebut, wawancara dengan anak-anak untuk memahami sikap dan karakter mereka, dan studi literatur untuk memperkaya konten dengan sumber yang valid. Proses desain buku dimulai dengan mengumpulkan referensi, diikuti dengan membuat sketsa dan tata letak kasar, dan akhirnya, menyelesaikan buku secara digital. Buku ini menyampaikan pesan moral, meningkatkan minat baca, dan memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar ini telah berhasil menjadi media pendidikan yang tidak hanya menghibur tetapi juga membentuk karakter anak-anak dan membantu melestarikan nilai-nilai budaya lokal

Abstract

Mount Budeg is an educational tourist destination that holds legendary stories passed down from generation to generation. However, the rapid development of digital technology has caused these stories to fade, eroding the bond between parents and children, and weakening children's moral values towards their parents. To address this issue, a picture storybook was created that embeds moral messages to shape children's character. This research used qualitative methods, starting with direct observation at Mount Budeg, interviews with local guards and cultural experts to explore the mountain's history, interviews with children to understand their attitudes and characters, and literature studies to enrich the content with valid sources. The book design process began with gathering references, followed by sketches and rough layouts, and finally, the book was digitally finalized. This book conveys moral messages, fosters reading interest, and introduces folklore to children in a fun way. It can be concluded that this picture storybook has succeeded in becoming an educational medium that not only entertains but also shapes children's character and helps preserve local cultural values.

Copyright © 2025 The Author(s) | Published by: UNU Pasuruan.

CC BY SA

How to cite this article (APA 7th Edition):
Wardani, L. S., & Sulton, M. H. (2025). Buku Cerita Bergambar Tentang Legenda Kisah Joko Bodo Untuk Anak-Anak Sebagai Media Edukasi. *Dimensi : Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Seni Desain Grafis*, *6*(1), 15–28. https://doi.org/10.55757/dimensi.v6i1.1022

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkenal dengan memiliki keberagaman budaya. Masing-masing daerah memiliki kepercayaan, kebiasaan, kebudayaan, adat istiadat, kesenian dan lingkungan alam tempat hidup yang berbeda (Wardani, 2024:66). Kabupaten Tulungagung merupakan salah satu kabupaten yang ada di provinsi Jawa Timur yang memiliki beberapa kepercayaan, kebudayaan, adat istiadat hingga keindahan alam untuk dikunjungi. Akan tetapi orang-orang luar tidak banyak yang mengenal kota Tulungagung, karena Tulungagung merupakan daerah kecil yang jarang sekali orang ketahui (Aini, 2020:1). Salah satu keindahan alam yang dapat dijelajahi adalah Gunung Budheg yang terletak di desa Tanggung, kecamatan Campurdarat, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur. Menurut Agus Utomo sebagai seorang juru kunci, Gunung Budheg merupakan sebuah gunung berapi yang tidak aktif dengan ketinggiannya hanya sekitar 585 mdpl, meskipun gunung tersebut tidak memiliki ketinggian seperti gunung-gunung lain, pada saat mendaki gunung tersebut kita disajikan pemandangan alam yang menakjubkan dari puncaknya. Gunung Budeg memiliki kekayaan flora dan fauna yang beragam, sehingga interaksi dengan alam dan hayati yang beranekaragam di Gunung Budeg bisa menjadi tempat yang layak untuk dijadikan salah satu destinasi wisata yang harus dikunjungi.

Gunung Budheg mempunyai cerita dan sejarah yang menarik tentang asal usulnya. Menurut Bapak Wawan sebagai seorang budayawan yang ada di Kabupaten Tulungagung, batu besar yang ada di wisata Gunung Budheg merupakan sebuah situs budaya yang dilestarikan oleh masyarakat setempat, konon katanya batu yang mirip orang bertapa di Gunung Budheg merupakan salah satu petilasan yang ada di gunung tersebut atau bukti dari anak yang dikutuk menjadi batu yaitu Joko Bodo. Joko Bodo adalah anak dari Mbok Rondo Dadapan, mereka tinggal di sebuah gubuk kecil yang ada di kaki gunung. Keseharian Joko Bodo hanyalah mencari kayu bakar untuk ibunya memasak. Pada saat mencari kayu bakar, Joko Bodo bertemu dengan Roro Kembang Sore yang merupakan seorang putri dari Adipati Betak. Roro Kembang Sore sedang melarikan diri dari kejaran Adipati Kalang dan Kasan Besari. Menurut bapak Agus Utomo sebagai seorang juru kunci, cerita tersebut diceritakan secara turun temurun oleh juru kunci sebelumnya dan dikenal sebagai salah satu cerita rakyat yang ada di Tulungagung. Sangat penting cerita tersebut diketahui oleh masyarakat khususnya bagi anak-anak di era sekarang banyak yang lupa dan tidak mengetahui tentang cerita 2 rakyat, dikarenakan dalam cerita rakyat tersebut memiliki banyak versi yang tersebar, sehingga cerita tersebut mulai terkikis dengan kemajuan zaman dan teknologi, anak-anak saat ini banyak yang tidak minat, karena ceritanya kurang menarik di masa sekarang (Prasetyo, 2021: 56). Menurut Humoni cerita rakyat adalah bagian dari ekspresi kesusastraan yang disebarkanluaskan secara turun temurun melalui lisan, memiliki nilai moral, dan beberapa manfaat yang baik secara jasmani dan rohani serta dapat membangun nilai kebijaksanaan dalam diri (dalam Sugiarti, 2021:425).

Pada setiap cerita rakyat daerah seringkali menghadirkan cerita teantang kehidupan yang mendeskripsikan kehadiran manusia atau tokoh lain (Yusnan, 2022:5). Dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat adalah gambaran cerminan dari kehidupan dan bentuk perilaku masyarakat yang memiliki edukasi nilai moral pada suatu daerah. Nilai moral yang ada pada cerita rakyat dapat diterima dengan baik oleh pembaca, karena secara tidak langsung, deretan alur cerita yang ada pada cerita rakyat dapat mempengaruhi sikap dan perubahan karakter mereka. Cerita rakyat tanpa disadari bisa menjadi salah satu sarana yang efektif dalam menanamkan moral, karakter, dan pendidikan pada anak-anak (Kurniawan, 2009:2). Karena hal tersebut cerita rakyat bisa membantu dalam memberikan edukasi seperti membentuk karakter yang baik pada anak melalui alur cerita yang dibaca sehingga terjadi proses pendidikan yang menghibur bagi anak dan secara tidak langsung pesan yang terkandung dalam cerita rakyat bisa tersampaikan dengan baik karena anak-anak tidak

merasa di nasehati. Selain itu anak- anak tidak hanya mendapatkan hiburan dan pesan moral saja, melainkan mereka juga mendapatkan pengetahuan tentang keberagaman budaya. Anak-anak pada usia 7-9 tahun berada di masa-masa keemasan. Pada masa tersebut anak-anak cenderung lebih sensitif dengan rangsangan dan pengaruh dari luar. Mereka menerima apapun informasi dan diserap baik-baik sehingga menjadi pengaruh pada sikap dan perilaku anak-anak. Selain itu anak-anak tersebut sedang mengalami fase perkembangan emosional, pada fase tersebut anak-anak menjadi suka rewel, suka membangkang, dan bahkan tidak patuh kepada orang tuanya. Anak-anak pada usia tersebut seringkali membangkang atau melawan perintah dari orang tuanya dikarenakan untuk menutupi ketakutan, menghindari tugas yang tidak menyenangkan baginya, atau untuk mengetahui seberapa 3 besar kontrol yang ia miliki terhadap dunia sekitarnya (Priyatna, 2010:56). Perlu adanya pembentukan karakter yang baik pada anak sejak dini, dikarenakan hal tersebut dapat mengembangkan pengendalian diri pada anak-anak sehingga anak-anak bisa memiliki karakter yang baik disaat dewasa nanti. Pembentukan karakter di usia dewasa akan sulit dilakukan jika anak tidak dididik dengan baik dan benar sejak dini (Budiyanto, 2024:521). Hal tersebut bisa membantu dalam mengurangi tingkat kenakalan pada anak-anak dan tidak terbawa disaat mereka beranjak ke usia remaja.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara di sekolah dasar dan anak-anak berusia 7-9 tahun bersama orang tuanya, sebagian anak-anak yang berada di lingkungan sekolah cenderung susah untuk diberi perintah disaat belajar, terkadang ada yang bermain, keluar masuk kelas, dan tidak mendengarkan disaat gurunya mengajar. Beberapa anak-anak yang di rumah juga bandel dan tidak mematuhi orang tuanya karena sudah ketergantungan dengan pemakaian smartphone. Seringkali anak-anak juga lupa dengan waktu mereka untuk belajar. Akibatnya, seringkali anak-anak lebih suka menghabiskan waktu mereka dengan menggunakan beragam media tersebut daripada menggunakan waktu mereka untuk melakukan aktivitas tunggal lainnya, kecuali waktu untuk tidur (Priyatna 2012:6). Mereka akan lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain game dan menonton video di YouTube daripada melakukan aktivitas yang positif seperti membaca buku untuk belajar. Ketika orang tua mereka memberikan arahan untuk mengurangi aktivitas mereka dalam memakai smartphone yang sudah berlebihan, beberapa dari mereka justru tidak mendengarkan arahan orang tua mereka dan bahkan ada yang membangkang dan membentak orang tuanya. Hal tersebut apabila tidak dikontrol bisa memberikan dampak negatif terhadap karakter dan perilaku anakanak kepada orang tuanya. Oleh karena itu diperlukan sebuah sarana yang bisa menghibur sekaligus dapat menanamkan kembali karakter, moral, dan perilaku yang baik pada anak- anak terhadap orang tuanya maupun terhadap masyarakat, salah satunya adalah melalui buku cerita bergambar.

Gambar ilustrasi sebagai media memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan, informasi, atau emosi dengan cara yang kreatif secara visual (Wardani S Hendrawan, 2025:70). Buku cerita bergambar merupakan buku yang saling terhubung antara gambar dan teks menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga membentuk ringkasan dari narasi cerita (Munthe, 2019:101). Buku cerita bergambar mempunyai fungsi untuk menyampaikan rangkaian isi dari cerita melalui buku yang memiliki gambar sebagai dekorasi atau pendukung cerita. Selain itu gambar pada buku cerita bergambar 4 memiliki peran sebagai latar belakang yang bisa memperkaya sebuah cerita dan bisa membantu anak-anak untuk memahami cerita dan suasana yang ada dalam suatu cerita. Buku cerita bergambar bisa menarik kalangan anak-anak dikarenakan tampilan visual yang ada pada buku tersebut. Menurut Stewig ada beberapa keunikan yaitu buku cerita bergambar dapat memberikan informasi seputar bahasa pada anak-anak, dapat memberikan informasi seputar visual pada anak-anak, dan bisa memberika stimulasi kelancaran visual dan verbal anak-anak (dalam Krismayanti, 2022:359). Meskipun sudah banyak cerita bergambar yang tersebar luas dan bisa diakses secara digital, buku cerita bergambar memiliki kelebihan tersendiri dalam meningkatkan wawasan anak-anak, selain itu buku cerita bergambar memiliki bentuk fisik sehingga bisa membantu melancarkan stimulan bagi anak dan bisa memberikan pengalaman membaca sejak dini (Wibisono, 2024:1061). Agar buku cerita bergambar ini memenuhi kriteria untuk memberikan edukasi, maka buku ini harus memiliki isi yang relevan, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, keterpaduan dengan pembelajaran, dan penekanan pada pembelajaran (Apriliani, 2024:997). Dari hal tersebut

ketersediaan buku cerita bergambar bisa lebih efektif dalam meningkatkan minat anak-anak untuk membaca buku sebagai sarana edukasi untuk mereka.

METODE

Metode penelitian ini yaitu kualitatif dengan Model perancangan yang digunakan yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Analysis untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, tujuan, serta masalah yang harus diselesaikan. Design merancang strategi, alur, isi materi, media, serta instrumen evaluasi. Development membuat atau memproduksi media/materi sesuai. Implementation menerapkan produk yang sudah jadi pada situasi nyata (uji coba di kelas/target pengguna). Evaluation menilai efektivitas media, proses, serta hasil belajar; bisa berupa evaluasi formatif (selama proses) dan sumatif (setelah implementasi) (Branch,2009:8).

Gambar 1 Instructional Design ADDIE Model

Selanjutnya metode pengambilan data wawancara, observasi dan studi pustaka.Metode penelitian yang digunakan diantaranya yaitu:

1. Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan adalah teknik wawancara tidak berstruktur. Pada wawancara ini melibatkan beberapa orang yaitu Bapak Wawan sebagai seorang budayawan, Bapak Agus Utomo sebagai juru kunci Gunung Budeg, anak-anak yang ada di sekolah dasar dan anak-anak yang didampingi oleh orang tuanya.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengunjungi lokasi Gunung Budeg untuk meneliti secara langsung objek situs budaya yaitu batu yang ada di Gunung Budeg lalu dilanjutkan dengan mengunjungi beberapa petilasan yang ada di Gunung Budeg. Setelah itu dilanjutkan dengan observasi ke sekolah dasar dengan mengunjungi ruangan kelas 3 dan kelas 4 untuk melihat kegiatan anak-anak disaat waktu belajar di kelas.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara mencari informasi yang dibutuhkan melalui sumber yang sudah ada sebelumnya seperti buku, jurnal dari hasil penelitian terdahulu, dan beberapa artikel yang berkaitan dengan objek yang diteliti yaitu tentang Gunung Budeg, perilaku anak-anak, buku cerita bergambar, dan media edukasi untuk anak-anak.

HASIL PENELITIAN

1. Pra Produksi

a. Konsep Perancang

Konsep perancangan media edukasi berupa buku cerita bergambar dengan tema edukasi dalam cerita rakyat yang diangkat dari cerita legenda Gunung Budeg dengan tujuan untuk menanamkan nilai moral dan memperbaiki sikap anak-anak yang tidak patuh kepada orang tuanya. Selain itu untuk mengenalkan serta budaya lokal kepada anak-anak sebagai bentuk ikut serta dalam melestarikan cagar alam bagi anak-anak yang masih belum mengetahui cerita legenda Gunung

Budeg. Media buku cerita bergambar dipilih karena media tersebut merupakan sarana alternatif dalam menyampaikan edukasi pada anak-anak. Buku ini akan menyajikan isi cerita yang menarik dengan latar suasana yang menegangkan dan dramatis sehingga anak-anak bisa merasakan suasana yang ada pada ceritanya. Pada cerita akan di isi oleh 5 karakter yaitu Joko Bodo, Mbok Rondo Dadapan, Roro Kembang Sore, Adipati Kalang, dan Kasan Besari. Setiap karakter akan digambarkan sesuai dengan yang ada di cerita, yaitu Joko Bodo sebagai anak dari Mbok Rondo Dadapan, mereka berdua hanya orang biasa, lalu Roro Kembang sore sebagai putri bangsawan, Adipati Kalang sebagai dan Kasan Besari sebagai kyai dari kerajaan. Selain itu latar tempat yang akan disajikan adalah hutan belantara dan rumah gubuk yang menjadi tempat tinggal Joko Bodo dan Mbok Rondo Dadapan. Hal tersebut memiliki tujuan untuk mengenalkan karakter sesuai dengan cerita yang ada pada legenda Gunung Budeg.

Buku ini menggunakan prinsip layout asimetris agar setiap halaman pada buku cerita bergambar memiliki keunikan dan tidak monoton, sehingga membuat anak-anak tidak mudah bosan ketika membacanya. Jenis layout pada halaman akan menggunakan jenis layout picture window, karena layout tersebut akan memberikan ruang yang cukup besar untuk gambar agar anak-anak bisa dengan mudah memahami narasi cerita yang diilustrasikan. Gaya ilustrasi yang akan digunakan adalah gaya kartun, karena gaya ilustrasi kartun memiliki ciri khas yang lucu dan menyenangkan sehingga sesuai bagi anakanak yang suka menonton animasi kartun di smartphone sebagai hiburan. Hal tersebut bisa membuat buku cerita bergambar ini memiliki daya tarik yang lebih pada anak-anak untuk membacanya sekaligus bisa memberikan hiburan untuk mereka. Selain itu buku ini akan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana agar anak-anak mudah memahami isi cerita yang disajikan. Ditambah dengan teks yang memakai jenis font Sans Serif memiliki beberapa font dengan bentuk yang lucu, unik, dan terkesan menyenangkan yang sesuai dengan gaya ilustrasi kartun serta memiliki keterbacaan yang jelas dan menarik untuk anak-anak. Warna yang digunakan adalah warna yang terang karena relevan untuk anak-anak yang cenderung tertarik pada warna-warna tersebut yang mencerminkan dunia mereka yang penuh imajinasi. Buku ini akan dirancang dengan ukuran 20cm x 20cm, dengan ukuran tersebut bisa membuat gambar dan teks yang ada pada buku akan lebih jelas sehingga anak-anak bisa menjaga jaraknya disaat membaca bukunya. Cover yang akan digunakan pada buku ini adalah 50 hard cover, dikarenakan agar buku memiliki kesan yang kokoh dan bisa memberikan daya tarik pada buku. Buku ini juga akan dikemas box dengan ukuran 21 cm x 22 cm x 1,5 cm dengan tujuan agar melindungi buku dari kerusakan fisik, menambahkan estetika visual, dan memberikan kesan eksklusif pada buku sehingga bisa meningkatkan nilai buku.

b. Sinopsis

Pada zaman dahulu ada 2 orang Adipati Kalang dan Kasan Besari yang ingin menculik anak dari kerajaan Majapahit yaitu Roro kembang Sore dengan tujuan untuk memberontak pada kerajaan. Roro Kembang Sore yang mengetahui itu langsung melarikan diri ke tengah hutan dan berharap ada seseorang yang menolongnya. Disaat pelariannya, Roro Kembang Sore melihat ada seorang lelaki sedang mencari kayu bakar. Laki-laki tersebut adalah Joko Bodo yang tinggal di sekitar kaki gunung yang kesehariannya mencari kayu bakar untuk ibunya memasak. Roro Kembang Sore pun mencoba menghampirinya dan bertanya apakah dia bisa tinggal sementara di rumahnya untuk bersembunyi dari kejaran Adipati Kalang dan Kasan Besari. Joko Bodo terkejut dengan kedatangan Roro Kembang Sore dan terpesona melihat kecantikannya, sehingga dia menerimanya dan mengajaknya untuk pulang ke rumahnya. Setelah sampai rumah, Joko Bodo mengenalkan Roro Kembang Sore kepada ibunya yaitu Mbok Rondo Dadapan dan meminta izin agar Roro Kembang Sore untuk tinggal di rumahnya. Ibunya pun setuju dan menyuruh Joko Bodo untuk mengajaknya berbincang sembari ibunya menyiapkan makanan. Ditengah-tengah perbincangan Joko Bodo mengutarakan isi hatinya bahwa kalau dia menyukai Roro Kembang Sore dan mengajaknya untuk menikah. Roro Kembang Sore terkejut dengan ucapan Joko Bodo dan memberikan syarat kepada Joko Bodo untuk 59 bertapa selama 40 hari 40 malam agar Joko Bodo bisa menikahinya. Joko Bodo menyanggupi persyaratan tersebut dan keesokan harinya dia menjalani pertapaannya. Setelah beberapa hari Mbok Rondo Dadapan melihat persediaan kayu bakar semakin menipis dan mencari keberadaan Joko Bodo, dia memanggil Joko Bodo namun tidak ada sahutan sama sekali. Mbok Rondo Dadapan mencari ke dalam

hutan dan terus memanggil- manggilnya, seketika dia melihat Joko sedang berdiam duduk diatas batu dengan memakai cikrak dikepalanya. Mbok Rondo Dadapan terus memanggilnya, akan tetapi Joko Bodo tidak menyahutnya dan terus melanjutkan petapaannya. Mbok Rondo Dadapan marah dan mencoba mendekatinya dan mengatakan "Anak diceluki ibune kok meneng ae koyo watu, pancen anak kupinge budeg" yang artinya anak dipanggil sama ibunya kok diam saja seperti batu, dasar anak telinganya tuli. Seketika Joko Bodo berubah menjadi batu, Rondo Dadapan menangis karena telah menyumpahkan anaknya tersebut. Melihat hal tersebut Roro Kembang Sore memanfaatkan kesempatan itu dengan melanjutkan pelariannya ke Gunung Mbolo. Dari cerita tersebut nama gunungnya adalah Gunung Budeg.

c. Desain Karakter

Gambar 2 Joko Bodo
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 3 Mbok Rondo Dadapan
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 4 Roro Kembang Sore
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 5 Adipati Kalang
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 6 Kasan Besari
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 7 Lembupeteng
Sumber: Dokumen Pribadi

d. Layout

Buku ini menggunakan prinsip layout asimetris agar setiap halaman pada buku cerita bergambar memiliki keunikan dan tidak monoton, sehingga membuat anak-anak tidak mudah bosan ketika membacanya. Jenis layout pada halaman akan menggunakan jenis layout picture window,

karena layout tersebut akan memberikan ruang yang cukup besar untuk gambar agar anak-anak bisa dengan mudah memahami narasi cerita yang diilustrasikan.

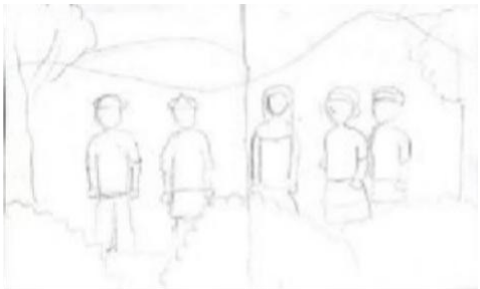
Gambar 8 Layout Cover Depan
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 9 Layout Halaman Isi
Sumber: Dokumen Pribadi

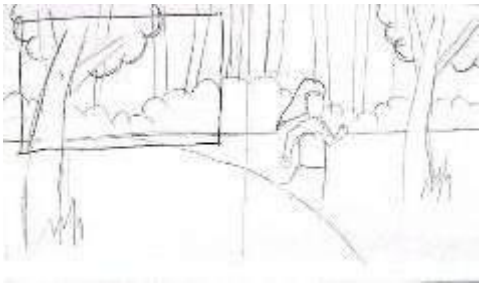
e. Tumbnail

Gambar 10 Tumbnail Cover Depan
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 11 Tumbnail Cover Belakang
Sumber: Dokumen Pribadi



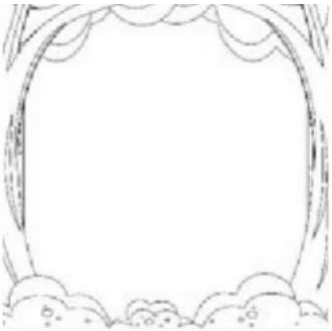
Gambar 12 Tumbnail Halaman Isi
Sumber: Dokumen Pribadi



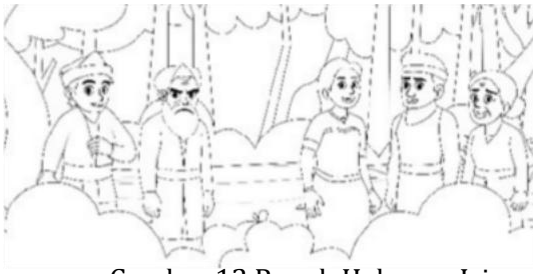
Gambar 13 Tumbnail Halaman Isi
Sumber: Dokumen Pribadi

f. Rough Layout

Gambar 14 Rough Cover Depan
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 11 Rough Cover Belakang
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 12 Rough Halaman Isi
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 13 Rough Halaman Isi
Sumber: Dokumen Pribadi

2. Pra Produksi

a. Outkine

Outline merupakan sebuah proses pembuatan ilustrasi dari sketsa yang telah dibuat sebelumnya dalam versi digital dengan tampilan garis-garis luar untuk bentuk dasar pada ilustrasi yang dibuat tanpa adanya detail. Pada proses ini menggunakan software Adobe Illustrator.

Gambar 14 Outline
Sumber: Dokumen Pribadi

b. Coloring

Coloring merupakan sebuah proses pemberian warna pada outline yang telah dibuat sebelumnya, dalam proses ini ada beberapa tahapan yaitu blocking dan shading. Pada proses ini menggunakan software Adobe Illustrator.

Gambar 15 Blocking
Sumber: Dokumen Pribadi

c. *Shading*

Gambar 16 *Shading*
Sumber: Dokumen Pribadi

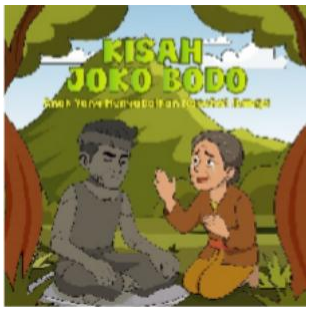
3. Post Produksi

a. *Editing* Teks

Proses editing teks merupakan proses memasukkan teks narasi ke dalam ilustrasi yang selesai dibuat, dengan tujuan untuk mempermudah pembaca untuk memahami alur cerita yang disajikan pada ilustrasi yang telah dibuat. Pada proses ini menggunakan software Adobe Illustrator.

Gambar 17 *Editing* Teks
Sumber: Dokumen Pribadi

b. Final Desain



Gambar 18 Cover Depan
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 19 Kata Pengantar
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 20 Tentang Penulis
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 21 Halaman 1-2
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 22 Halaman 3-4
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 23 Halaman 5-6
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 24 Halaman 7-8
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 25 9-10
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 26 Halaman 11-12
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 27 Halaman 13-14
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 28 Halaman 15-16
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 29 Halaman 17-18
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 30 Halaman 19-20
Sumber: Dokumen Pribadi

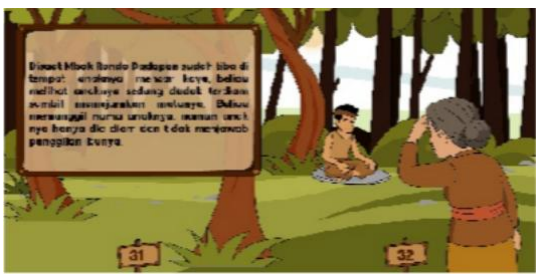
Gambar 31 Halaman 21-22
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 32 Halaman 23-24
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 33 Halaman 25-26
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 34 Halaman 27-28
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 35 Halaman 29-30
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 37 Halaman 31-32
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 38 Halaman 33-34
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 39 Halaman 35-36
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 40 Halaman 37-38
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 41 Halaman 39-40
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 42 Cover Belakang
Sumber: Dokumen Pribadi

KESIMPULAN DAN SARAN

Cerita rakyat merupakan warisan yang diturunkan secara turun temurun yang dimiliki oleh setiap daerah. Sebagai masyarakat yang hidup di negara yang memiliki kekayaan cerita rakyat, maka harus tetap melestarikannya karena setiap cerita rakyat juga memiliki pesan moral yang bisa mendidik karakter pada generasi muda. Buku cerita bergambar ini menyajikan cerita rakyat yang memiliki nilai moral yang telah disesuaikan dengan target audiens yaitu anak-anak berusia 7-9 tahun, sebagai upaya untuk memberikan edukasi kepada mereka melalui cerita rakyat Gunung Budeg yang ada di daerah mereka sekaligus agar mereka ikut serta melestarikannya. Pembuatan buku cerita bergambar ini telah melibatkan banyak pihak penting mulai dari narasumber yaitu juru kunci yang selalu menjaga dan melestarikan Gunung Budeg, budayawan yang memberikan segala informasi cerita rakyat Gunung Budeg, dan anakanak yang memiliki karakternya masing-masing. Setelah mendapatkan data informasi, selanjutnya diolah menjadi sketsa ilustrasi yang akhirnya disajikan dalam bentuk buku cetak yang berukuran 20 cm x 20 cm dengan menggunakan hard cover sebagai cover nya dan artpaper dengan ketebalan 150gsm sebagai isinya. Buku ini selain menghibur juga sangat efektif dalam menyampaikan pesan moral kepada anak-anak yang menyenangkan

PERNYATAAN ETIKA & PERAN PENULIS (CREDIT STATEMENT)

Pernyataan Etika & Peran Penulis (Credit Statement)
Penulis Satu (Lely Surya Wardani): Konseptualisasi, Metodologi, Penulisan – draf asli..
Penulis Dua (Muhammad Haris Sulton): Kurasi data, Validasi.

Kebijakan Data
Data yang mendukung temuan penelitian ini tersedia dari penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

Persetujuan Etik
Penelitian ini telah disetujui oleh Komite Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan dan mematuhi standar etika penelitian pada manusia.

REFERENSI

Adam, C. (2020). Perancangan iklan layanan masyarakat pencegahan pembuangan sampah sembarangan di Surabaya. *D. Hannandito and H. Aryanto*, *1*(1).

Adam, C. (2023). Perancangan Poster Augmented reality Dampak Sampah Plastik bagi Lingkungan. *Nirmana*, *23*(1). https://doi.org/10.9744/nirmana.23.1.59-66

Agatha, C., Shelly, S., Setiawati, A., Adelweys, M., Aprilia, N., Virginia, S., Agnellya, A., Santoso, H., & Kanaishia, I. (2025). Studi Kasus Pencemaran Sungai Ciliwung : Analisis Faktor-Faktor

Penyebab dan Regulasi Pengurangan Dampaknya. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *4*(1).

Agustiningsih, D., & Sasongko, S. B. (2012). Analisis Kualitas Air Dan Strategi Pengendalian Pencemaran Air Sungai Blukar Kabupaten Kendal. *Jurnal Presipitasi*, *9*(2). https://doi.org/10.14710/presipitasi.v9i2.64-71

Astuti, E. R. W., & Abdillah, M. H. (2020). ANALISIS SEMIOTKA MAKNA PESAN DALAM POSTER ARTJOG (2016-2018). *Dimensi: Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Seni Desain Grafis*, *1*(1), 33–41.

Budhiawan, A., Susanti, A., & Hazizah, S. (2022). Analisis Dampak Pencemaran Lingkungan Terhadap Faktor Sosial dan Ekonomi pada Wilayah Pesisir di Desa Bagan Kuala Kecamatan Tanjung Beringin Kabupaten Serdang Bedagai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(1).

Desipriani, D., Loravianti, S. R., & Syafwandi, S. (2018). PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PEMANFAATAN SAMPAH PLASTIK. *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, *3*(2). https://doi.org/10.22303/proporsi.3.2.2018.129-139

Farhan, A., Lauren, C. C., & Fuzain, N. A. (2023). Analisis Faktor Pencemaran Air dan Dampak Pola Konsumsi Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, *2*(12). https://doi.org/10.58812/jhhws.v2i12.803

Hannan, I. A., Eka Witrie, S., & Prasetya Adi, N. (2024). Dampak Pencemaran Air Akibat Limbah Industri Batik Printing di Kecamatan Pekalongan Utara Terhadap Kualitas Air Sungai. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, *2*(8).

Hidayat, S. (2023). SOSIALISASI TIDAK NYAMPAH SEMBARANGAN DAN AKSI BERSIH-BERSIH DI LOKASI WISATA SEKITAR JATINANGORSOSIALISASI TIDAK NYAMPAH SEMBARANGAN DAN AKSI BERSIH-BERSIH DI LOKASI WISATA SEKITAR JATINANGOR. *Dharma Saintika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2). https://doi.org/10.24198/saintika.v1i2.46035

Jamil, A. S. (2024). Boosting Vocational School Competitiveness: The Power of Strategic Resources, Environmental Adaptability &School-Based Management. *Applied Observation and Pedagogical Studies Poster*, *3*(1).

Johan, R., & Ansiska, P. (2024). Geografi Lingkungan dan Sumberdaya. In *Insight Mediatama*.

Joko Christanto, M. Sc. P. (2020). Ruang Lingkup Konservasi Sumber Daya Alam dan Lingkungan. *Konservasi Sumber Daya ALam*.

Laura Federova, S., Alif Fahrizal, M., Adventy Mustika, S., Reyhan Al Aziz, M., Tazkiyah Firdaus, V., Herlambang, D. R., Sales, M., Nurul Azizah, N., Ratna Salsabila, I., Purbianita, S., & Amaliyah, A. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Mengatasi Masalah Lingkungan Melalui Penyuluhan dan Pemilahan Sampah Organik dan Anorganik di Pondok Pesantren Salafiyah Sa'idiyah Arosbaya Bangkalan. *Indonesia Berdaya*, *4*(3). https://doi.org/10.47679/ib.2023487

Rofik, M., & Mokhtar, A. (2021). PENCEMARAN DALAM LINGKUNGAN HIDUP. *Seminar Keinsinyuran Program Studi Program Profesi Insinyur*, *1*(1). https://doi.org/10.22219/skpsppi.v1i0.4210

Rohman, M. A. (2021). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Perlindungan Situs Majapahit. *Citradirga - Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, *3*(01). https://doi.org/10.33479/cd.v3i01.407

Saputra, D. D. (2024). PERANCANGAN POSTER DIGITAL SEBAGAI SARANA EDUKASI DAN INFORMASI PEMILU 2024. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, *13*(1). https://doi.org/10.24114/gr.v13i01.57469

Sompotan, D. D., & Sinaga, J. (2022). PENCEGAHAN PENCEMARAN LINGKUNGAN. *SAINTEKES: Jurnal Sains, Teknologi Dan Kesehatan*, *1*(1). https://doi.org/10.55681/saintekes.v1i1.2

Sugiyono. (2019). Sugiyono, S. (2017). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D). Bandung: Alfabeta. *Prosding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*.

Sukib, S., Muti'ah, M., Siahaan, J., & Supriadi, S. (2020). Meningkatkan Kesadaran Bahaya Sampah Laut Melalui Pendampingan pada Masyarakat Lokasi Wisata Pantai Kuranji. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, *2*(2). https://doi.org/10.29303/jpmpi.v2i2.343

Supriati, R., Yandri, R., Saputra, W. A., & Alvitiana, M. D. (2025). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat 'Buanglah Sampah Pada Tempatnya' Karya Mahasiswa Universitas Raharja. *MAVIB Journal*, *6*(1). https://doi.org/10.33050/mavib.v6i1.3329

Yuliastuti, E. (2019). Kajian Kualitas Air Sungai Ngringo Karanganyar Dalam Upaya Pengendalian Pencemaran Air. *Tesis*.

Yusa, I. M. M., & Saputra, I. P. S. (2016). Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, *5*(1). https://doi.org/10.23887/janapati.v5i1.9739