

Perancangan Media Informasi Asal-usul Nama Daerah Batu Bajarang Kabupaten Solok Selatan

Fikri Firmansyah¹, Yoni Sudiani²

¹⁻² Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

firmansyahfikri272@gmail.com, sudaniyoni@gmail.com,

Abstrak

Batu Bajarang merupakan sebuah daerah yang terletak di Nagari Luak Kapau Alam Pauh Duo, Kecamatan Pauh Duo, Kabupaten Solok Selatan yang memiliki cerita dibalik terbentuknya nama daerah tersebut. Batu Bajarang dibuka pertama kali oleh seorang yang bernama Tuan Khalifah Rajab kisaran tahun 1930-an. Cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang sudah tidak pernah lagi diceritakan kepada generasi ke generasi sehingga kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap cerita yang menjadi identitas daerah tersebut. Oleh karena itu, diperlukan Media Informasi asal-usul nama daerah Batu Bajarang untuk memperkenalkan dan melestarikan serta menghadirkan kembali cerita kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Teori yang digunakan pada perancangan ini diantaranya teori media informasi, ilustrasi, dan teori perancangan buku cerita bergambar. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka. Sedangkan metode analisis data menggunakan analisis 5W+1H yang terdiri dari *What, Who, When, Where, Why* dan *How*. Hasil dari perancangan ini menyajikan informasi mengenai asal-usul nama daerah Batu Bajarang melalui media buku cerita bergambar, dengan penyampaian cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami. Selain buku, informasi juga disajikan dalam bentuk poster, *x-banner*, brosur, media sosial, *e-book*, gantungan kunci, dan stiker.

Kata Kunci: Asal-usul Daerah, Batu Bajarang, Media Informasi, Pelestarian Budaya, Buku Cerita Bergambar, Ilustrasi.

Abstract

Batu Bajarang is an area located in Nagari Luak Kapau Alam Pauh Duo, Pauh Duo District, South Solok Regency which has a story behind the formation of the name of the area. Batu Bajarang was first opened by a man named Tuan Khalifah Rajab around the 1930s. The story of the origin of the name of the Batu Bajarang area has never been told to the next generation so that the public lacks knowledge of the story that became the identity of the area. Therefore, Information Media is needed on the origin of the name of the Batu Bajarang area to introduce and preserve and present the story again to the public, especially the younger generation. The theories used in this design include information media theory, illustration, and the theory of designing picture story books. Data collection methods include observation, interviews, and literature studies. While the data analysis method uses 5W + 1H analysis consisting of What, Who, When, Where, Why and How. The results of this design present information about the origin of the name of the Batu Bajarang area through the media of picture story books, by conveying the story of the origin of the name of the Batu Bajarang area in an attractive and easy-to-understand visual form. Besides books, information is also presented in the form of posters, x-banners, brochures, social media, e-books, key chains, and stickers.

Keywords: Regional Origins, Batu Bajarang, Information Media, Cultural Preservation, Picture Story Books, Illustrations.

PENDAHULUAN

Sumatera Barat terkenal dengan banyaknya peninggalan sejarah seperti Jam Gadang, Jembatan Siti Nurbaya, Istana Pagaruyuang, Batu Batikam, Lubang Jepang, Menhir dan banyak peninggalan lainnya. Peninggalan sejarah di Sumatera Barat bukan hanya sekedar peninggalan saja, melainkan ada juga dijadikan sebagai nama daerah. Salah satu yang menarik dari peninggalan sejarah yang dijadikan sebagai nama daerah yaitu daerah terdapat di Kabupaten Solok Selatan.

Kabupaten Solok Selatan mempunyai beberapa nama daerah yang memiliki cerita dibalik terbentuknya nama daerah tersebut. Diantaranya, daerah Seribu Rumah Gadang, Padang Aro, Muara Labuh, Batu Bajarang dan daerah-daerah lainnya. Seribu Rumah Gadang merupakan desa wisata atau kampung adat masyarakat minang kabau. Dimana rumah gadang itu sendiri merupakan pusaka tinggi dan rumah adat kebanggaan masyarakat di Minangkabau. Adat budaya asli minang menjadi wajah dan jati diri dari Nagari Seribu Rumah Gadang. Kawasan ini merupakan wujud dari perkampungan masyarakat Minangkabau masa lampau, dengan ratusan rumah adat Minangkabau, atau rumah gadang berjejer sepanjang jalan perkampungan ini. Selain itu, Padang Aro merupakan daerah ibu kota Kabupaten Solok Selatan karena pusat pemerintahan terletak di Padang Aro. Sedangkan Muara Labuh, biasa juga dikenal sebagai Pasar Muara Labuh. Pada zaman Belanda bernama Angku Palo Pasa,

setelah Jepang masuk di Pasar Muara labuh, berganti nama menjadi Wali Kota Pasar Muara Labuh, Kenagarian Koto Batu. Sekarang Muara Labuh menjadi pusat pasar bagi daerah setempat.

Sekian banyak nama daerah yang ada di Kabupaten Solok Selatan, salah satu daerah yang unik dan menarik namanya yaitu "Batu Bajarang". Batu Bajarang merupakan sebuah pulau yang diapit oleh dua sungai. Beberapa masyarakat yang tinggal disekitar atau yang ditinggal di Batu Bajarang dari anak-anak sampai dewasa pada umumnya cuma tahu sekedar nama daerahnya saja. Tetapi masyarakat setempat tidak tahu cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang itu sendiri. Batu Bajarang adalah sebuah daerah atau jorong yang terletak di Nagari Luak Kapau Alam Pauh Duo, Kecamatan Pauh Duo, Kabupaten Solok Selatan, Sumatera Barat. Setiap nama daerah seperti desa atau perkampungan pasti ada cerita dibalik nama daerahnya.

Cerita asal-usul daerah Batu Bajarang kurang diketahui oleh Masyarakat terutama generasi muda. Ketidaktahuan Masyarakat dapat membuat cerita tersebut semakin menghilang dengan sendirinya. Kurangnya informasi lewat media cetak maupun media internet disebabkan minimnya alat untuk mengakses informasi tersebut. Hilangnya cerita juga disebabkan oleh perkembangan cerita yang penyebaran tidak merata. Adanya cerita asal-usul penamaan Batu Bajarang ini bertujuan untuk memberikan identitas suatu daerah kepada Masyarakat luas yang akan menjadi ciri khas setiap daerah. Biasanya berkaitan dengan budaya zaman dahulu dan sebagian besar bersifat anonym, maksudnya tidak diketahui siapa pengarangnya sehingga untuk mengetahui sumber aslinya dan mengungkapkan isi ceritanya secara urut dan lengkap sangatlah sulit (Danandjaja, 2002).

Setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan masyarakat setempat orang yang lebih tua di Batu Bajarang, Bapak Syahril umur 68 tahun dan Bapak As'Ari Khatib Majolam umur 56 tahun. Dari hasil wawancara tersebut dahlulunya Batu Bajarang ini merupakan tempat memasak nenek moyang sebelumnya. Ada sebuah pepatah yang mengatakan "*Manjamua di tak pane, Manumbuak di lasuang batu, Mamasak di Batu Bajarang, Makan di bukik ulam*". Pepatah ini dibuat karena dahulu nenek moyang melakukan sesuatu seperti menjemur, memasak dan lain sebagainya berbeda tempat melakukannya. Tidak menutup kemungkinan kalau cerita ini benar, karena cerita ini dapat dari ninik-ninik sebelumnya.

Asal-usul nama daerah Batu Bajarang merupakan suatu cerita yang telah berkembang dikalangan masyarakat dan diceritakan secara turun-temurun dengan lisan. Menurut cerita masyarakat disana nama Batu Bajarang merupakan sebuah peninggalan nenek moyang terdahulu. Sebelum terbentuknya daerah Batu Bajarang, daerah tersebut merupakan hutan lebat yang sangat rindang. Dibelah oleh dua aliran sungai *batang bangko, bangko gadang* disebelah Barat dan *bangko ketek* disebelah Timur, menjadikan Batu Bajarang persis seperti pulau tersendiri. Awal terbentuknya daerah Batu Bajarang dibuka oleh Tuan Khalifah Rajab kirasan tahun 1930 M. Awalnya beliau hanya pergi kesawah dan menemukan sebuah tempat di hutan yang rindang dan nyaman untuk beliau beribadah yang jauh dari kebisingan masyarakat. Beliau merupakan ahli tarekat dan ditempat itulah beliau mengabdi tarekat naqsyabandiyah dan mendirikan sebuah surau dinamakan surau gadang. Tanah daerah Batu Bajarang merupakan tanah peninggalan Tuan Khalifah Rajab karena beliau yang menjadikan sebuah tempat untuk beribadah dan anak cucunya turun-temurun menempat disana sehingga terbentuk sebuah daerah sampai sekarang yang dinamakan "Batu Bajarang".

Sebelum masuknya Tuan Khalifah Rajab Batu Bajarang sebelumnya sudah ada. Batu Bajarang merupakan peninggalan nenek moyang sebelumnya kisaran abad ke 10, batu tersebut didirikan bukan secara alami melainkan sengaja disusun untuk memasak. Namanya batu *tigo sajarangan* atau nama lainnya *tungku* untuk memasak. Batu ini ada tiga dijarangan, batu bajarangan dan di singkat menjadi batu bajarang. Batu Bajarang merupakan peninggalan nenek moyang sebelumnya, karena tempat ini dijadikan tempat untuk memasak.

Dulu nenek moyang sebelumnya ingin memasak gulai langkitang karena batu yang dijadikan untuk tungku memasak cuma ada dua maka satunya lagi pakai lutut sebagai tungku yang ketiga. Karena merasa kepanasan lutut tadi dilepas, kuali untuk memasak tadi miring dan gulai yang sedang terjerang tadi tumpah. Tempat memasak ini tidak jauh dari surau gadang yang didirikan oleh Tuan Khalifah Rajab, tempat ini dinamakan Taram. Ada sebuah batu hitam besar yang cekung seperti kuali dengan posisi miring. Sejak itulah di namakan Batu Bajarang atau Batu Bajarang-an. Sejak saat itu pula disana banyak hidup langkitang yang ekornya tidak runcing karena pas mau dimasak ekornya dipotong dan masih ada yang hidup sampai sekarang, menurut masyarakat disana langkitang itu berasal dari gulai yang tumpah tadi. Batu besar tersebut dahlulunya benar-benar kuali untuk memasak, selain kuali besar disana juga terdapat jejak telapak kaki orang zaman dahulu yang tercetak di atas batu.

Sampai sekarang batu tersebut masih ada, meskipun area sekitarnya ditumbuhi banyak semak-semak karena jarang dibersihkan oleh masyarakat setempat. Tempat ini tidak pernah dijadikan tempat wisata, meskipun sudah ada usulan dari masyarakat kepada Dinas Pariwisata, namun belum ada tindak lanjut untuk pengembangan sebagai tempat wisata. Dahulu cerita ini diceritakan ketika disurau, namun pada saat ini cerita tersebut sudah jarang bahkan tidak ada lagi diceritakan, dan membuat cerita semakin terlupakan dan tidak dikenal lagi oleh masyarakat. Karena minimnya pengetahuan masyarakat tentang cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang. Alasan memilih Batu Bajarang sebagai objek studi didasarkan pada keunikan ceritanya yang masih jarang diteliti serta masih ada peluang untuk menggali informasi lebih dalam terkait asal-usul daerah ini. Selain itu, perancangan ini dapat memberikan kontribusi dalam melestarikan cerita daerah tersebut dan memperkaya pemahaman mengenai proses pembentukan suatu daerah dari sudut pandang geografis, budaya, dan sosial. maka dari itu akan dirancang sebuah media informasi dalam bentuk buku cerita bergambar yang dapat mengenal cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang kepada masyarakat terutama generasi muda agar dimasa depan kelak mereka bisa mewariskan kegenerasi selanjutnya sehingga cerita asal-usul batu bajarang ini bisa dilestarikan.

METODE PENCIPTAAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada di lingkungan baik itu yang sedang berlangsung atau masih dalam tahap meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek yang menggunakan pengindraan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara terjun langsung ke lapangan. Dalam melakukan observasi mengenai asal-usul suatu nama daerah, perlu untuk membandingkan beberapa daerah sebelum menetapkan objek utama yang akan diteliti. Dalam perbandingan beberapa daerah diantaranya Seribu Rumah Gadang, Padang Aro dan Muara Labuh masing-masing memiliki asal-usul dan latar belakang pembentukan yang unik. Namun ada satu daerah yang menarik untuk di angkat dalam perancangan ini yaitu Batu Bajarang, memiliki asal-usul yang menarik, yang mempunyai sebuah objek yang dinamakan Batu Bajarang yang dijadikan sebuah identitas dari daerah Batu Bajarang itu sendiri, dan mempunyai cerita dibalik terbentuknya daerah Batu Bajarang yang masih banyak masyarakat yang belum mengetahui cerita tersebut.

Dukungan dari masyarakat setempat yang ingin memperkenalkan cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang kepada masyarakat menjadi faktor pendukung dalam menggali informasi yang lebih autentik. Dengan berbagai pertimbangan tersebut, Batu Bajarang menjadi pilihan yang tepat untuk diteliti guna memahami lebih dalam asal-usul nama daerah Batu Bajarang dan bagaimana ceritanya berperan dalam perkembangan masyarakat setempat. Observasi yang dilakukan langsung ke daerah Batu Bajarang pada tanggal 02 November 2024 sebagai mengumpulkan data serta pengamatan pada objek asal-usul nama daerah Batu Bajarang Kabupaten Solok Selatan.

b. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data berupa informasi yang di dapatkan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Wawancara merupakan bentuk tanya jawab yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari narasumber. Data yang dikumpulkan melalui wawancara, yaitu: asal-usul nama daerah Batu Bajarang, karakteristik target audiens anak-anak, remaja, dan dewasa, dan media buku cerita bergambar. Pencarian informasi tentang cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang dilakukan dengan wawancara kepada orang-orang tetua di daerah Batu Bajarang Kabupaten Solok Selatan pada tanggal 02 November 2024, seperti:

- Bapak Syahril umur 68 tahun di daerah Batu Bajarang
- Bapak As'ari Khatib Majoalam umur 56 tahun di daerah Batu Bajarang

Selain mendapat informasi mengenai cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang wawancara juga dilakukan kepada masyarakat mengenai pengetahuan masyarakat tentang cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang, yaitu kepada orang dewasa, remaja, sampai anak-anak. Hasil wawancara yang didapatkan tentang pengetahuan cerita asal-usul daerah Batu Bajarang, banyak dari mereka yang tidak mengetahui tentang cerita asal-usul nama daerahnya. Dari data diatas ditemukan permasalahan dan informasi yang membantu perancangan ini.

c. Dokumentasi

(Sugiyono, 2015:329) menjelaskan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Mendapatkan dokumentasi dari asal-usul nama daerah Batu Bajarang berupa data visual bertujuan untuk dijadikan ide perancangan media informasi berupa buku cerita bergambar

d. Studi Pustaka

Studi pustaka menurut (Sugiyono, 2016:291), berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang terkait dengan nilai-nilai, budaya dan norma yang ada dalam situasi sosial yang sedang diteliti, selain itu studi pustaka sangat krusial dalam melakukan penelitian, sebab penelitian tidak dapat lepas dari berbagai literatur ilmiah. Informasi dapat diperoleh dari data yang relevan melalui proses perancangan yang akan dirancang dengan melakukan studi Pustaka seperti buku ilmiah, laporan penelitian, jurnal, artikel, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lainnya.

Menurut (Sarwono, 2010:34-35) dalam buku Pintar Menulis Karya Ilmiah, studi pustaka adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan menelaah teori-teori, pendapat-pendapat, serta pokok-pokok pikiran yang terdapat dalam media cetak, khususnya buku-buku yang menunjang dan relevan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian.

Studi pustaka ini mencari dan mengumpulkan tulisan, buku serta informasi yang berhubungan dengan perancangan media informasi tentang cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang Kabupaten Solok Selatan dalam bentuk buku cerita bergambar. Dalam melakukan perancangan tentu tidak bisa lepas dari adanya pencarian data dengan menggunakan studi pustaka. Data yang didapatkan dari studi pustaka menentukan bagaimana sebuah penelitian akan

dirancang. Menggunakan studi pustaka dengan mencari berbagai data sebagai pendukung dari perancangan yang dilakukan, yaitu dengan menggunakan:

a) Referensi buku

Referensi buku yang dapat memberikan keterangan topik perkataan, data statistic, pedoman, alamat, nama orang, dan riwayat orang-orang terkenal. Dalam perancangan media informasi cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang Kabupaten Solok Selatan menggunakan beberapa referensi buku untuk mendapatkan data yang relevan untuk media informasi dalam bentuk buku cerita bergambar. Buku yang digunakan seperti buku konsep sistem informasi, dan buku pengantar sistem informasi.

b) Jurnal

Menggunakan referensi melalui jurnal yang sudah ada yang relevan dengan perancangan yang akan dibuat. Pada dasarnya jurnal dipakai untuk mengutip beberapa pendapat yang diperlukan sebagai dekungan dalam perancangan. Dengan melihat jurnal tentunya memiliki serta tinjauan yang sama. Selain untuk mengutip pendapat, jurnal juga berfungsi sebagai studi pustaka untuk memperoleh informasi dan melihat perancangan karya yang dibuat dalam karya ilmiah yang terdahulu.

c) Penelusuran data online

Dalam pengumpulan data dalam perancangan bisa juga dilakukan secara online atau media internet dengan mencari dan mengumpulkan informasi-informasi berupa data-data yang berkaitan dengan perancangan yang akan dirancang. Dengan menggunakan layanan internet untuk membuka alamat website yang berhubungan dengan daerah Batu Bajarang.

2. Metode Analisis Data

a. Analisis 5W + 1H

1) Apa (*What*), Media informasi seperti apa yang dirancang?

Media informasi yang akan dirancang berupa buku cerita bergambar, cerita yang akan diangkat adalah cerita tentang asal-usul nama daerah Batu Bajarang Kabupaten Solok Selatan, yang sebelumnya belum ada yang mengangkat cerita tentang asal-usul nama daerah Batu Bajarang untuk dijadikan buku cerita. Karena itu diharapkan melalui perancangan buku cerita bergambar tentang cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang bisa lebih memperkenalkan cerita ini pada generasi muda dan masyarakat melalui buku cerita.

2) Siapa (*Who*), Siapa target audiens dalam perancangan media informasi?

Yang akan menjadi target audiens adalah generasi muda dan masyarakat terutama masyarakat sekitar daerah.

3) Dimana (*Where*), Dimana hasil media informasi disampaikan?

Dimana hasil media informasi disampaikan. Hasil dari perancangan media informasi dalam bentuk buku cerita bergambar ini disampaikan di daerah Batu Bajarang Kabupaten Solok Selatan dan media digital untuk memperluas jangkauan audiens.

4) Kapan (*When*), Kapan perancangan media informasi dimulai?

Perancangan media informasi dilaksanakan setelah data sudah dikumpulkan data sudah lengkap sehingga cerita dapat dibuat dengan melalui beberapa tahap, mulai dari storyboard, desain karakter/tokoh dan alternatif desain tentang cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang. Setelah menentukan desain final berulah memulai ke proses digital.

5) Kenapa (*Why*), Kenapa media informasi digunakan dalam perancangan?

Untuk memberitahu dan memperkenalkan kepada generasi muda dan masyarakat tentang cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang kalau nama daerah tersebut mempunyai cerita tersendiri.

6) Bagaimana (*How*), Bagaimana media informasi tersebut dirancang?

Perancangan media informasi ini dirancang melalui beberapa tahapan, melalui proses berfikir, ide dalam menentukan media yang efektif dan menarik bagi audiens.

b. Analisis Target Audiens

1) Demografis

Berdasarkan demografis perancangan ini ditujukan kepada orang dewasa, remaja, dan anak-anak dari usia 10 tahun, baik laki-laki maupun perempuan.

2) Geografis



Berdasarkan target audiens geografis perancangan media informasi ini adalah masyarakat luas, Sumatera Barat, Kabupaten Solok Selatan terkhusus daerah Batu Bajarang.

3) Psikografis

Segmentasi psikografis dikelompokan berdasarkan aspek gaya hidup dan karakteristik dari target audiens. Target yang dipilih adalah masyarakat yang memiliki gaya hidup yang gemar membaca buku, bercerita, dan menyukai hal-hal yang berbau sejarah seperti cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang Kabupaten Solok Selatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Landasan Teori

a. Informasi

Secara etimologis, gagasan tentang informasi berasal dari bahasa Latin yaitu "*informationem*" yang berarti petunjuk, inti, atau tanda. Data bisa disajikan dalam berbagai bentuk seperti catatan, gambar, diagram, audio, video, dan lainnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), informasi adalah keseluruhan makna yang menunjang amanat yang terlihat dalam bagian-bagian amanat itu.

Informasi merupakan kumpulan data atau fakta yang telah diatur atau dikelola dengan cara tertentu sehingga memiliki makna bagi yang menerima. Oleh karena itu, sumber dari informasi adalah data. Selain itu, informasi juga dapat dipahami sebagai pengetahuan yang didapatkan melalui proses belajar, pengalaman, atau arahan. Menurut (McFadden, dkk, 1999), menjelaskan informasi adalah data yang telah diperoleh sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

b. Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk membantu memperjelas isi sebuah buku, karangan, dan sejenisnya. Ilustrasi adalah gambar, diagram, atau peta yang berfungsi untuk menjelaskan atau memperindah sesuatu, terutama bagian tulisan dalam sebuah karya cetak seperti buku. Ilustrasi digunakan untuk memberikan penjelasan atau memperjelas sesuatu. Dan ilustrasi merupakan suatu tindakan atau proses dalam menggambarkan sesuatu. Menurut (Drs. RM. Soenarto) disebutkan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar atau hasil dari proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta atau memperjelaskan suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembacanya. Ilustrasi memiliki beberapa jenis bentuk ilustrasi, antara lain:

1) Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis adalah jenis ilustrasi yang memperlihatkan objek dan subjek dengan bentuk dan warna yang sesuai dengan kenyataan yang terdapat di alam.

2) Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif, gambar bisa mengalami modifikasi atau penyederhanaan dalam bentuk, proporsi, atau elemen desain lainnya.

3) Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun adalah bentuk ilustrasi yang memiliki gaya yang lucu, menggemaskan, atau memiliki karakteristik tertentu.

4) Ilustrasi Cerita Bergambar

Ilustrasi cerita bergambar adalah tipe ilustrasi yang menggabungkan gambar dengan teks dalam bentuk komik.

5) Ilustrasi Karikatur

Jenis ilustrasi ini menunjukkan karakter atau benda dengan mengubah ukuran bagian tubuh secara berlebihan.

6) Ilustrasi khayalan/fantasi

Kategori ilustrasi ini dibuat melalui eksplorasi kreativitas atau imajinasi.

c. Buku

Buku berfungsi sebagai media untuk menyampaikan ide-ide yang memuat pengetahuan yang diperoleh dari analisis terhadap kurikulum yang ditulis. Penyusunannya menggunakan bahasa yang sederhana dan menarik, dilengkapi dengan gambar serta daftar Pustaka (Kurniasih, 2014:60).

d. Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar sebagai media grafis dalam proses belajar memiliki arti yang fungsional, media ini menyampaikan berbagai hal dan ide-ide dengan jelas dan efektif melalui kombinasi antara penggunaan kata-kata dan ilustrasi (Sudjana dan Rivai, 2002). Buku bergambar yaitu berisikan bentuk seni visual agar anak dapat mengakses, dan menjelajah pengalaman pribadi, serta mengerti nilai yang ada dalam lingkungan keluarga maupun sosial (Mantei & Kervin, 2014:76).

e. Gaya/style ilustrasi

Di dunia ilustrasi terdapat beberapa gaya atau *style* yang sudah dikenal masyarakat umum, diantaranya adalah:

1) Gaya Kartun

Kartun merupakan jenis ilustrasi yang memiliki karakteristik simbolis dan representatif, di dalamnya terdapat unsur sindiran, lelucon dan humor.

2) Gaya Realis

Gaya gambar realis adalah sebuah teknik di mana karakter diciptakan semirip mungkin sesuai dengan anatomi dan fisiologi, termasuk postur tubuh, wajah, serta ras manusia atau hewan, tumbuhan dan makhluk cerdas lainnya.

3) Gaya Semi Realis

Gaya ilustrasi semirealis merupakan gabungan gaya realis dan kartun.

f. Warna

Menurut (Supriyono, 2010:58), warna merupakan bagian dari unsur terpenting dalam sebuah desain, karena mempunyai kekuatan yang mempengaruhi citra orang saat melihatnya dan mampu memberikan respon secara psikologis setiap warnanya.

1) Warna Primer

Warna primer adalah warna utama yang tidak dicampur dengan warna lain. Ada tiga warna primer yang masih digunakan hingga kini, yaitu merah seperti darah, biru seperti langit, dan kuning seperti kuning telur.

2) Warna Sekunder

Warna sekunder dihasilkan dari pencampuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Hasilnya adalah warna jingga, warna hijau, dan warna ungu.

3) Warna Tersier

Warna tersier tidak digunakan untuk mengkategorikan warna. Warna tersier adalah kombinasi satu warna primer dengan satu warna sekunder.

4) Warna Netral

Warna netral meliputi warna-warna yang tidak memiliki penguasaan satu warna tertentu, seperti hitam, putih, dan abu-abu. Warna netral ini tidak terbentuk dari pencampuran ketiga warna primer dalam proporsi yang seimbang.

g. Tipografi

Menurut (Tinarbuko, 2015:244) menjelaskan tipografi merupakan sebuah ilmu tentang merancang huruf yang dapat diterapkan setiap asset visual dan kepentingan komunikasi visual. Pemilihan jenis huruf yang sesuai dan penataan huruf yang baik bisa memengaruhi cara pembaca memahami dan menanggapi informasi yang disampaikan.

h. Layout

Layout adalah proses menata suatu asset visual dalam desain agar penyampaian pesan dapat dibaca. Rustan dalam (Soedarso, 2014) menjelaskan layout dalam desain dapat dijelaskan sebagai peletakan atau penyusunan elemen-elemen desain dalam sebuah bidang atau media yang bertujuan untuk mendukung konsep pesan yang disampaikan. Elemen-elemen desain dalam layout seperti teks, gambar, garis, warna, bentuk dan elemen visual lainnya kedalam sebuah bidang agar membentuk susunan yang menarik.

2. Hasil Desain**a. Buku**

Buku cerita bergambar ini merupakan media informasi yang menjadi salah satu tujuan perancangan untuk menginformasikan kepada audiens mengenai asal-usul nama daerah Batu Bajarang yang ada di Kabupaten Solok Selatan. Tujuan informasi tersebut menyampaikan suatu pesan yang dapat dipahami dengan jelas oleh audiens melalui kombinasi visual dan teks yang saling melengkapi, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan lebih mudah dan menarik. Dengan penyampaian yang beragam, diharapkan buku ini dapat menarik perhatian audiens untuk mendapatkan informasi mengenai asal-usul nama daerah Batu Bajarang. Melalui buku cerita bergambar ini

diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi audiens untuk mengenali dan memahami cerita tentang asal-usul nama daerah Batu Bajarang agar cerita tersebut dapat terlestarikan secara turun-temurun.



Gambar 1: Buku Cerita Bergambar

b. E-book

Buku cerita bergambar asal-usul nama daerah Batu Bajarang juga tersedia dalam bentuk *E-Book*. Guna untuk mendistribusikan buku cerita bergambar dalam format digital agar lebih mudah dalam memperoleh informasi tanpa harus mencari buku *hard copy*, sehingga informasi tentang cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang dapat tersampaikan dengan cepat dan luas.



Gambar 2: E-book

c. Poster

Poster merupakan media informasi yang pengaplikasiannya dapat dipajang di dinding atau media datar. Poster bertujuan untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan asal-usul nama daerah Batu Bajarang. Dengan menerapkan teori informasi, poster ini sudah menyampaikan pesan secara jelas dan mudah dipahami oleh audiens.



Gambar 3: Poster

d. Brosur

Brosur merupakan media informasi cetak yang dirancang untuk menyampaikan pesan secara ringkas, jelas, dan menarik kepada audiens. Dalam konteks informasi tentang cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang, brosur dirancang sebagai sarana untuk memperkenalkan secara ringkas dan jelas kepada pembaca.



Gambar 4: Brosur

e. Media Sosial

Media sosial yang dipakai adalah Instagram sebagai media online untuk mendapatkan informasi mengenai asal-usul nama daerah Batu Bajarang. Media sosial akan menampilkan konten-konten yang berisikan tentang informasi terkait cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang di Kabupaten Solok Selatan dan berguna bagi masyarakat umum, baik anak-anak maupun orang tua.



Gambar 5: Media Sosial

f. X-banner

X-Banner dirancang untuk media pendukung dalam proses peluncuran buku cerita asal-usul nama daerah Batu Bajarang. X-Banner ini dirancang dengan layout dibagian atas terdapat kala “Launching Book” sebagai informasi utama yang ingin disampaikan.



Gambar 6: X-banner

g. Stiker

Stiker dirancang karena media penyampaian pesan yang sangat praktis dan dapat dibagikan kepada target audiens. Elemen dalam pembuatan stiker menggunakan ilustrasi yang sudah dirancang sebelumnya seperti karakter Tuan Khalifah Rajab memegang buku, *typeface* Batu Bajarang, dan ilustrasi cover buku cerita bergambar asal-usul nama daerah Batu Bajarang.



Gambar 7: Stiker

h. Gantungan Kunci

Gantungan kunci menjadi salah satu media dalam penyampaian pesan yang efektif karena memiliki bentuk yang sederhana dan fungsional. Gantungan kunci kerap digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dengan ukurannya yang kecil dan mudah dibawa kemana-mana. Sehingga informasi tentang asal-usul nama daerah Batu Bajarang yang tergambar dapat dilihat berulang kali.



Gambar 8: Gantungan Kunci

KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Penyebaran informasi mengenai asal-usul nama daerah Batu Bajarang melalui perancangan media informasi yang tepat memiliki peran penting dalam meningkatkan pengetahuan, kesadaran, serta ketertarikan masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap warisan budaya lokal. Melalui media seperti buku cerita bergambar, poster, dan materi visual lainnya, informasi mengenai sejarah dan nilai budaya Batu Bajarang dapat dipahami dengan lebih mudah, sehingga membantu melestarikan identitas daerah sekaligus menumbuhkan rasa memiliki dan kebanggaan terhadap warisan leluhur. Upaya dokumentasi dan penyajian cerita dalam berbagai bentuk visual tersebut tidak hanya mencegah hilangnya pengetahuan tentang asal-usul daerah, tetapi juga memperluas akses audiens, memancing rasa ingin tahu, serta membuka peluang bagi masyarakat untuk mengenal lebih dalam identitas budaya mereka. Dengan demikian, penyebaran informasi yang dikemas secara menarik mampu menjaga keberlangsungan cerita Batu Bajarang, memastikan agar nilai-nilai budaya tetap hidup, dihargai, dan diwariskan kepada generasi berikutnya seiring perkembangan zaman.

2. Saran

Supaya media informasi tentang asal-usul nama daerah Batu Bajarang ini dapat memberikan pengaruh yang lebih luas dan berkelanjutan dengan, diperlukan publikasi yang lebih intensif melalui media sosial dan *platform* digital lainnya. Selain itu, kolaborasi dengan institusi pendidikan dan lembaga budaya yang dianjurkan agar media ini dapat dijadikan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran dan sosialisasi budaya lokal, sehingga generasi muda bisa lebih mengenali, memahami, dan menghargai asal-usul nama daerahnya secara lebih mendalam melalui pendekatan yang kreatif dan interaktif. Pengembangan konten juga penting dilakukan seiring perkembangan teknologi, misalnya melalui media interaktif seperti video animasi atau *augmented reality (AR)*.

DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia ilmu gosip, dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- McFadden, dkk. (1999), *Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data*, Andi, Yogyakarta.
- Muharrar, Syakir. (2006). *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Nada, Q & Ariusmendi, A. (2023). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Terciptanya Lembah Harau*. *JURSENDES: Jurnal Riset Rumputan Seni, Desain Dan Media*, 2(1), 123-134.
- Rustan, Surianto. (2017). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Setianengsih, R & Syafwan. (2021). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Asal-usul Batu Angkek-angkek*. *Dekave: Universitas Negeri Padang, Indonesia*, 11(3), 341-348.
- Setyawan, dkk. (2023). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Unggah-Ungguh Berjudul Anak Tanah Djawi*. *Visual Heritage: jurnal kreasi seni dan budaya*, 5(3), 385-396.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI
- Syakir, dkk. (2020). *Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Asal Mula Terbentuknya Daerah Gunungpati Kota Semarang Sebagai Media Penyampaian Pesan Moral Bagi Generasi Muda*. *Eduarts: journal of arts education*, 9(3).
- Yusa, M.M, dkk. (2024) *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*. Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.