

Perancangan Media Informasi Legenda Putri Tujuh Untuk Anak Usia 7-12 Tahun

Diah Purnama Sari¹, Izan Qomarats²

¹Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹ddabeldii@gmail.com ² izanqomarats1508@gmail.com

Abstrak

Legenda Putri Tujuh merupakan cerita rakyat yang berasal dari Kota Dumai, Provinsi Riau, yang mulai dilupakan akibat perkembangan zaman dan semakin pesatnya perkembangan media digital. Perancangan ini bertujuan untuk menjadi alternatif solusi meningkatkan perluasan informasi mengenai kebudayaan Kota Dumai yaitu cerita rakyat melalui media informasi yang inovatif. Solusi tersebut disajikan dalam bentuk buku ilustrasi anak yang berisi tentang Legenda Putri Tujuh yang berasal dari Kota Dumai serta pengenalan tentang rumah adat, pakaian adat, tradisi, adat istiadat dan pesan moral legenda dengan menggunakan ilustrasi yang dinamis dan *colorfull*. Perancangan ini dinilai efektif untuk meningkatkan ketertarikan anak Sekolah Dasar terhadap bacaan yang memiliki unsur daerah, seperti cerita rakyat. Alur dan penggunaan bahasa dalam buku anak mudah dimengerti, serta penggunaan visual atau ilustrasi yang relevan membantu anak dalam memahami alur cerita dan penjelasan terkait budaya, adat-istiadat, dan warisan-warisan daerah Dumai. Berdasarkan hal tersebut, media informasi berbasis buku ilustrasi anak dinilai efektif sebagai sarana penyebaran informasi terkait cerita rakyat Legenda Putri Tujuh dan kebudayaan daerah Kota Dumai untuk anak usia 7-12 tahun.

Kata Kunci: Media Informasi, Buku Anak, Legenda Putri Tujuh.

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beragam warisan kebudayaan, salah satunya budaya lisan yang diwujudkan dalam cerita rakyat. Cerita rakyat mengisahkan fenomena atau asal-usul suatu tempat dengan tokoh yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, maupun dewa, serta berfungsi tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai panduan hidup (Wicaksana & Sudiatmi, 2021). Cerita rakyat yang tersebar di berbagai daerah Indonesia umumnya diwariskan secara lisan dan mengandung nilai moral, sosial, budaya, bahasa, serta religi yang mencerminkan kehidupan masyarakat setempat. Melalui cerita rakyat, nilai-nilai tradisional dan ciri khas suatu daerah seperti pakaian, bahasa, syair, dan aktivitas keseharian dapat diperkenalkan kepada generasi berikutnya.

Namun, eksistensi cerita rakyat saat ini semakin tergerus oleh perkembangan zaman dan masuknya budaya asing yang mudah diterima, terutama oleh anak-anak. Generasi muda cenderung lebih tertarik pada budaya luar dibandingkan kebudayaan daerahnya sendiri yang dianggap kurang relevan dan ketinggalan zaman (Hartanto, dkk., 2022). Kondisi ini juga terjadi di Kota Dumai, Provinsi Riau, yang dikenal sebagai “Kota Minyak”, tetapi memiliki kekayaan budaya lokal berupa cerita rakyat, salah satunya Legenda Putri Tujuh. Cerita ini mengisahkan asal-usul nama Kota Dumai melalui kisah tujuh putri Kerajaan Sri Bunga Tanjung, dengan Putri Bungsu Mayang Mengurai sebagai tokoh sentral yang kisahnya banyak disebarluaskan melalui lagu, tarian, dan syair Melayu.

Legenda Putri Tujuh yang ditulis oleh Tenas Effendy dalam buku *Mayang Terurai* (2005) hingga kini masih minim pembaruan dan kurang terekspos dalam media yang menarik bagi anak-anak. Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner di tiga SDN di Kota Dumai, sebanyak 68,1% dari 276 siswa kelas 1–6 tidak mengetahui cerita rakyat tersebut. Minimnya visual modern dan dominasi literasi digital membuat cerita rakyat dianggap kuno dan sulit diakses. Selain itu, rendahnya minat baca anak-anak Indonesia, yang menempati peringkat 60 dari 61 negara menurut CCSU (2024–2025), memperkuat urgensi pengembangan media literasi yang menarik. Membaca memiliki peran penting dalam melatih kemampuan kognitif dan berpikir kritis anak (Hattarina, Pratama, & Supraptiningsih, 2020), sehingga adaptasi cerita rakyat ke dalam media buku ilustrasi anak menjadi salah satu upaya strategis untuk menjaga relevansi budaya sekaligus meningkatkan literasi sejak dini.

METODE

Metode Penciptaan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif-deskriptif dengan pendekatan perancangan komunikasi visual. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan media informasi yang relevan, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik target audiens anak usia 7–12 tahun. Proses perancangan dilakukan secara bertahap dan sistematis, meliputi pengumpulan data, analisis data, perancangan konsep, perwujudan karya, hingga penyajian karya, sehingga hasil akhir mampu menjawab permasalahan rendahnya literasi dan kurangnya media visual cerita rakyat Legenda Putri Tujuh Kota Dumai.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data melalui observasi, studi literatur, wawancara mendalam, dan penyebaran kuesioner. Observasi dilakukan terhadap pemahaman anak-anak SD di Kota Dumai mengenai cerita rakyat Legenda Putri Tujuh, studi literatur digunakan untuk menggali sejarah dan nilai budaya cerita melalui buku dan jurnal, sementara wawancara dilakukan dengan pemuka adat, budayawan, guru, dan pihak sekolah untuk memperoleh sudut pandang budaya dan pendidikan. Kuesioner disebarkan kepada 276 siswa SD kelas 1–6 untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan minat baca anak. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H serta segmentasi target audiens secara geografis, demografis, psikologis, dan behavioristik sebagai dasar perancangan media.

Tahap Perancangan

Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan konsep verbal dan visual media informasi berupa buku ilustrasi anak. Strategi verbal menggunakan pendekatan naratif sederhana dengan alur cerita yang mudah dipahami anak-anak, sementara strategi visual mengutamakan ilustrasi bergaya semi-kartun dengan warna cerah dan komposisi yang nyaman secara visual. Ilustrasi menampilkan unsur budaya Melayu Dumai seperti pakaian adat, rumah tradisional, dan aktivitas masyarakat masa lampau. Selain itu, buku dirancang dengan elemen interaktif, tipografi yang mudah dibaca, serta keseimbangan antara teks dan gambar untuk meningkatkan minat baca dan keterlibatan anak dalam memahami cerita Legenda Putri Tujuh.

Tahap Perwujudan

Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan konsep verbal dan visual media informasi berupa buku ilustrasi anak. Strategi verbal menggunakan pendekatan naratif sederhana dengan alur cerita yang mudah dipahami anak-anak, sementara strategi visual mengutamakan ilustrasi bergaya semi-kartun dengan warna cerah dan komposisi yang nyaman secara visual. Ilustrasi menampilkan unsur budaya Melayu Dumai seperti pakaian adat, rumah tradisional, dan aktivitas masyarakat masa lampau. Selain itu, buku dirancang dengan elemen interaktif, tipografi yang mudah dibaca, serta keseimbangan antara teks dan gambar untuk meningkatkan minat baca dan keterlibatan anak dalam memahami cerita Legenda Putri Tujuh.

Tahap Penyajian

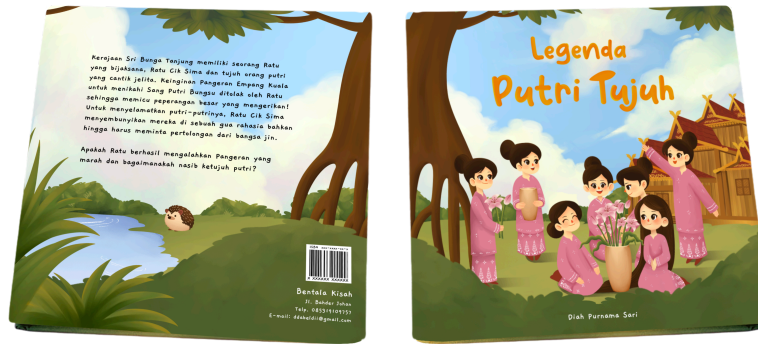
Tahap penyajian dilakukan melalui pameran karya yang menampilkan buku ilustrasi anak “Legenda Putri Tujuh Kota Dumai” beserta media pendukungnya. Buku disusun secara interaktif agar dapat dibaca langsung oleh audiens, sementara poster, X-banner, dan media visual lainnya dipajang sebagai penunjang informasi. Merchandise ditata sebagai media apresiasi dan pengingat visual terhadap karya. Penyajian ini dirancang untuk menciptakan pengalaman edukatif yang menarik, sehingga pesan pelestarian budaya dan peningkatan literasi anak dapat tersampaikan secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku Ilustrasi Anak

Hasil perancangan menghasilkan media utama berupa buku ilustrasi anak berjudul *Legenda Putri Tujuh* dengan total 50 halaman berukuran 20 × 20 cm. Buku ini menyajikan kisah asal-usul Kota Dumai melalui narasi yang disederhanakan dan visual ilustratif yang dominan, sehingga sesuai dengan karakteristik anak usia 7–12 tahun. Secara konten, alur cerita difokuskan pada nilai keberanian, penghormatan terhadap adat istiadat, konsekuensi pengambilan keputusan, serta pesan moral tentang pentingnya menjaga perdamaian. Pendekatan visual menggunakan teknik digital painting *full color* dengan gaya ilustrasi ramah anak yang tetap mempertahankan unsur historis dan identitas budaya Melayu Dumai, seperti arsitektur, busana adat, dan lingkungan kerajaan Sri Bunga Tanjung.

Dari aspek desain, penerapan prinsip tata letak, keseimbangan visual, keterbacaan teks, dan penggunaan ruang kosong dilakukan secara konsisten untuk mengarahkan alur baca dan menjaga fokus pembaca pada emosi tokoh. Dominasi ilustrasi dibandingkan teks bertujuan merangsang imajinasi dan pemahaman visual anak, sementara tipografi dipilih *font* Pulang sebagai *headline* dan Gaegu sebagai *bodycopy* karena *font* tersebut memiliki karakteristik yang mirip dengan tulisan anak-anak. Hasil ini menunjukkan bahwa buku ilustrasi mampu berfungsi sebagai media informatif dan edukatif yang komunikatif, sekaligus menjadi sarana pengenalan budaya lokal yang relevan dengan perkembangan visual anak masa kini.



Gambar 1. Buku Ilustrasi Anak



Gambar 2. Cuplikan Cerita

Selain media utama, perancangan ini didukung oleh bauran media pendukung berupa poster, infografis proses perancangan, *x-banner*, media sosial, *motion graphic*, serta *merchandise* seperti *bookmark*, stiker, *pin*, *keychain*, dan botol minuman (*tumbler*). Poster dan *x-banner* berperan sebagai media informasi dan promosi visual yang memperkenalkan karakter serta isi buku kepada audiens secara ringkas. Infografis proses perancangan menyajikan tahapan kreatif secara sistematis, sehingga memperkuat aspek edukatif dan transparansi proses desain. Media sosial dan *motion graphic* dimanfaatkan untuk menjangkau audiens yang lebih luas melalui pendekatan audiovisual yang interaktif, sementara *merchandise* berfungsi sebagai media pendukung promosi sekaligus meningkatkan kedekatan emosional anak dengan karakter dalam buku.



Gambar 3. Bauran Media

Poster digunakan sebagai media informasi dan promosi yang menampilkan gambaran visual isi buku dan karakter utama Legenda Putri Tujuh. Poster dirancang dengan warna cerah dan komposisi ilustrasi yang menarik agar mampu menarik perhatian anak-anak maupun khalayak umum. Keberadaan poster membantu menyampaikan pesan utama buku secara singkat

serta memperluas jangkauan informasi di ruang publik. Infografis proses perancangan berfungsi sebagai media edukatif yang menjelaskan tahapan kreatif secara sistematis, mulai dari riset hingga finalisasi karya. Penyajian visual yang ringkas dan informatif memudahkan audiens memahami proses perancangan buku ilustrasi. Media ini juga memperkuat kredibilitas karya dengan menampilkan alur kerja yang terstruktur dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

X-banner berperan sebagai media pendukung dalam kegiatan peluncuran dan pameran karya. Desain *X-banner* menampilkan judul, ilustrasi karakter, serta visual *mock-up* buku untuk memberikan gambaran singkat kepada audiens. Media ini efektif sebagai penanda visual dan sarana komunikasi cepat di ruang pameran atau kegiatan publik.

Media sosial digunakan sebagai sarana publikasi digital untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan membangun interaksi. Konten berupa *feed* dan *reels* menyajikan cuplikan ilustrasi, pengenalan karakter, serta proses kreatif dalam format visual dan audiovisual. Media sosial berfungsi sebagai penghubung antara karya buku ilustrasi dan audiens di ruang digital, sekaligus meningkatkan daya tarik dan eksposur cerita rakyat. *Motion graphic* berfungsi sebagai media promosi audiovisual dalam bentuk *teaser* singkat yang menampilkan penggalan cerita dan ilustrasi karakter. Media ini dirancang untuk menarik perhatian audiens melalui animasi sederhana dan transisi dinamis yang tetap mempertahankan gaya visual buku. *Motion graphic* efektif dalam membangun rasa penasaran dan memperkenalkan kualitas visual karya sebelum buku diluncurkan secara resmi. Selain itu, *motion graphic* juga nantinya akan dijadikan salah satu konten di media sosial.

Bookmark atau pembatas buku berfungsi sebagai media pendukung yang bersifat fungsional dan edukatif. Media ini membantu anak-anak menandai halaman bacaan sekaligus memperkuat identitas visual buku melalui ilustrasi karakter. Keberadaan *bookmark* diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan dan kebiasaan membaca anak.

Sticker dirancang sebagai *merchandise* sekaligus media promosi yang menggunakan aset ilustrasi karakter dari buku. Dengan warna yang menarik dan bentuk yang ramah anak, *sticker* berfungsi untuk meningkatkan ketertarikan anak terhadap cerita serta memperluas penyebaran visual karakter. Media ini juga berperan sebagai suvenir yang mendukung branding buku ilustrasi. Pin dan *keychain* digunakan sebagai *merchandise* pendukung yang menampilkan karakter utama dalam cerita Legenda Putri Tujuh. Media ini berfungsi sebagai alat promosi sekaligus media koleksi yang dapat digunakan sehari-hari. Kehadiran pin dan *keychain* diharapkan dapat meningkatkan kedekatan emosional anak dengan karakter serta memperkuat ingatan visual terhadap cerita. Botol tumbler dirancang sebagai media pendukung yang bersifat fungsional dan edukatif dengan menggabungkan ilustrasi karakter dan fitur interaktif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana promosi visual, tetapi juga mendorong kebiasaan positif anak dalam membawa air minum sendiri. Desain yang konsisten dengan gaya ilustrasi buku menciptakan kesan koleksi yang terpadu dan menarik bagi target audiens.

Secara keseluruhan, hasil perancangan menunjukkan bahwa integrasi buku ilustrasi dengan media pendukung mampu membentuk ekosistem media informasi yang saling melengkapi. Perancangan ini tidak hanya berfungsi sebagai media baca, tetapi juga sebagai sarana pelestarian cerita rakyat dan penguatan identitas budaya lokal Kota Dumai. Dengan pendekatan visual yang adaptif dan narasi yang edukatif, media yang dihasilkan berpotensi meningkatkan minat baca anak serta memperkenalkan nilai budaya dan sejarah daerah secara lebih efektif dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Perancangan buku ilustrasi ini merupakan salah satu upaya pelestarian budaya lokal melalui pendokumentasian Legenda Putri Tujuh ke dalam media visual yang modern dan relevan dengan perkembangan zaman. Kehadiran buku ilustrasi ini tidak hanya menjaga keberlanjutan kekayaan budaya lisan Kota Dumai, tetapi juga berperan sebagai media edukatif yang mampu meningkatkan minat baca anak melalui penyajian visual menarik yang dipadukan dengan narasi sederhana dan komunikatif.

Selain menyampaikan informasi sejarah, buku ilustrasi ini berhasil mengemas pesan moral serta karakteristik budaya dan adat istiadat Kota Dumai secara efektif. Melalui pendekatan visual dan cerita yang mudah dipahami, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang cerita rakyat daerahnya, tetapi juga menyerap nilai-nilai karakter positif serta kesadaran akan pentingnya mengenal dan menghargai kebudayaan lokal sejak dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji serta Syukur saya persembahkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkah dan limpahan rahmat-Nya, sehingga penulis diberi kesempatan menyelesaikan Skripsi Karya yang berjudul Perancangan Media Informasi Legenda Putri Tujuh untuk Anak Usia 7-12 Tahun. Skripsi karya ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi syarat guna untuk

melanjutkan ke jenjang selanjutnya dalam memperoleh gelar Sarjana Desain di Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Selama penulisan skripsi karya ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan baik moril dan materil. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi karya tugas akhir ini. Penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Febri Yulika, S.Ag., M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
2. Bapak Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn, selaku ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
3. Bapak Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn selaku Sekretaris Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padang Panjang sekaligus Dosen Pembimbing yang saya hormati.
4. Seluruh staf Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah banyak membantu dalam membelakhi penulis ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian proposal ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi perbaikan proposal kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahmat, A. I., Andreswari, D., & Setiawan, Y. (2022). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Buku Koleksi Benda Bersejarah Sebagai Media Informasi Interaktif Dan Media Promosi. *Perancangan Aplikasi Augmented Reality Buku Koleksi Benda Bersejarah Sebagai Media Informasi Interaktif dan Media Promosi*, 16 (Museum Negeri Bengkulu), 87
- Santoso, B. (2020). Psikologi dan Desain: Memahami Pola Visual Anak. Yogyakarta: Pustaka Senja
- Santrock, J. W. (2011). Child development (13th ed.). New York: McGraw-Hill
- Aprianti, N., & Sugito. (2022). Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Covid-19 : Sebuah Literature Review. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2785–2794. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1663>
- Anggraini, D., & Maulana, F. (2021). "Designing Colorful Visual Communication for Children: The Role of Color in Educational Media." *Journal of Visual Communication*, 32(2), 85-90.
- Dewi, S., & Mulyani, R. (2021). "Typography in Children's Educational Media: Impact on Comprehension and Engagement." *International Journal of Education Technology*, 15(1), 101-107.
- Gautama, A., & Wulandari, S. (2021). "Types of Educational Media for Children: A Review." *Educational Media Research Journal*, 39(4), 80-88.
- Haryanto, J., & Yuliana, L. (2021). "Media Educational Functions in Children's Learning Process." *Educational Journal of Child Development*, 29(3), 74-79.
- Kurniawan, B., & Sari, P. (2020). "Interactive Media for Children Learning: Benefits and Challenges." *Journal of Interactive Learning*, 35(4), 111-115.
- Mulyani, I., & Fitria, S. (2021). "The Role of Informational Media in Enhancing Children
- Anggraini, D., & Maulana, F. (2021). "Designing Colorful Visual Communication for Children: The Role of Color in Educational Media." *Journal of Visual Communication*, 32(2), 85-90.
- Dewi, S., & Mulyani, R. (2021). "Typography in Children's Educational Media: Impact on Comprehension and Engagement." *International Journal of Education Technology*, 15(1), 101-107.
- Gautama, A., & Wulandari, S. (2021). "Types of Educational Media for Children: A Review." *Educational Media Research Journal*, 39(4), 80-88.
- Haryanto, J., & Yuliana, L. (2021). "Media Educational Functions in Children's Learning Process." *Educational Journal of Child Development*, 29 (3), 74-79.
- Mulyani, I., & Fitria, S. (2021). "The Role of Informational Media in Enhancing Children
- Kurniawan, B., & Sari, P. (2020). "Interactive Media for Children Learning: Benefits and Challenges." *Journal of Interactive Learning*, 35(4), 111-115.
- Rienties, B., Hampel, R., Scanlon, E., & Whitelock, D. (2022). Open World Learning: Research, Innovation and the Challenges of High-Quality Education. Taylor & Francis. <https://doi.org/10.4324/9781003177098>