

# PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU DIGITAL CERITA RAKYAT MANDAR SAMBA PARIA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN NILAI-NILAI BUDAYA LOKAL

Hidayatullah<sup>1</sup>, Andi Ihsan<sup>2</sup>, M. Muhlis Lugis<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual <sup>123</sup>Fakultas Seni dan Desain

<sup>123</sup>Universitas Negeri Makassar

[hidayatullahdarwis@gmail.com](mailto:hidayatullahdarwis@gmail.com) [andihsan@unm.ac.id](mailto:andihsan@unm.ac.id) [muhlislugis@unm.ac.id](mailto:muhlislugis@unm.ac.id)

## ABSTRACT

*This design aims to design a Mandar folklore illustration book entitled Samba Paria in digital media to attract the interest and attention of the target audience. This illustrated digital book uses interesting visualizations and is more relevant to the interests of today's young Mandar generation. The method used in this design is Research and Developmen with 4D as its development models. The data that supports this design is the result of data collection methods in the form of observation, interviews and literature review/internet searches. Then the data is processed through SWOT data analysis and qualitative analysis to fulfill the needs define stage. Furthermore, through the design process, the design results were obtained in the form of an illustration book of the Mandar Samba Paria folklore which was implemented digitally as the main media. While the promotional media for this design are X-banners, pamphlets and posters that are distributed via social media. It is hoped that this design can be a source of information and reference for further designs.*

**Keywords:** *Illustrated book, digital book, Samba Paria, folklore, Mandar*

## PENDAHULUAN

Cerita rakyat adalah bagian dari kebudayaan Indonesia dan sudah lama berperan sebagai tradisi tutur dalam masyarakat. Jaman dahulu, orang-orang suka bercerita, menyampaikan kisah dari mulut ke mulut baik sebagai hiburan di waktu senggang atau sebagai media untuk mengajarkan etika dan moral kepada anak-anak. Namun, budaya tutur ini terhenti pada generasi muda saat ini mengakibatkan pamor cerita rakyat di masyarakat perlahan redup. Mereka menganggap bahwa cerita rakyat sudah ketinggalan zaman dan tidak sesuai dengan kondisi saat ini. Padahal cerita rakyat menyimpan segudang nilai-nilai kehidupan dan amanat yang bisa kita petik dan jadikan cerminan dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi cerita rakyat selain sebagai hiburan, juga bisa dijadikan suri tauladan terutama cerita rakyat yang mengandung pesan-pesan pendidikan moral (Gusnetti, Syofiani, & Isnanda, 2015).

Dikutip dari Tirto.id, pendongeng asal Nusa Tenggara Timur Antonia Humiliata Tukan mengatakan bahwa dewasa ini anak-anak dilanda krisis moral karena tidak dikenalkan lagi dengan cerita dan dongeng pengantar tidur (Febriansyah, 2021). Seperti yang terjadi di daerah Mandar, Sulawesi Barat, anak muda lebih banyak tahu dongeng-dongeng klasik luar negeri. Mereka jarang mendengar tokoh cerita rakyat dari daerahnya seperti *Samba Paria, I Paummissang atau Kanne Roppong*. Bahkan penelitian yang mengangkat cerita rakyat daerah Mandar masih sangat sedikit jumlahnya. Ini menandakan bahwa tidak adanya kepedulian anak muda terhadap cerita rakyat Mandar.

Wawancara yang dilakukan bersama Bustan Basir Maras, seorang budayawan dan penulis Mandar, menyebutkan bahwa eksistensi cerita rakyat Mandar saat ini sangat memprihatinkan. Sangat susah menemukan cerita rakyat di desa-desa, meskipun masih ada orang tua di Mandar yang

menuturkan cerita-cerita tersebut tetapi sangat jarang sebagaimana dahulu sebelum masuknya teknologi yang menawarkan tontonan. Mendongeng kepada anak-anak menjelang tidur itu sudah hampir tidak ada, dari sekian ratus penduduk mungkin hanya tinggal 2-3 % penduduk di pegunungan yang masih membudayakan dongeng, sedangkan daerah pesisir sudah tidak ada lagi (Maras, 2022).

Hal ini diperkuat dengan hasil riset PPKD Provinsi Sulawesi Barat tentang kebudayaan tahun 2018 menunjukkan angka penutur cerita rakyat di Mandar hanya berjumlah 40 orang dengan frekuensi penuturan saat ini dikategorikan jarang. Agar bisa bertahan, cerita rakyat harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Ketika medium lisan teralihkan oleh medium visual, maka cerita rakyat harus berubah. Cerita rakyat harus mengalami adaptasi (Ismail, 2017).

Kisah seperti si kerudung Merah, Cinderella atau Rapunzel selalu diadaptasi dan diperbaharui baik dari segi media maupun cerita, mulai dari yang berupa buku cerita bergambar, komik hingga adaptasi dari beberapa pihak besar seperti studio animasi *Disney*. Terus cerita-cerita itu lebih mendominasi kehidupan masyarakat kita sehari-hari, sehingga dongeng-dongeng Mandar tidak lagi menemukan eksistensinya, cerita rakyat kalah saing (Maras, 2022). Memang, Upaya untuk mengarsipkan cerita rakyat Mandar sudah dilakukan oleh pemerintah bersama penulis dan penggiat budaya lokal. Seperti pada tahun 2014, kantor perpustakaan umum, arsip dan dokumentasi Kabupaten Majene menerbitkan sebuah buku kumpulan cerita rakyat Mandar dari hasil sayembara penulisan cerita rakyat Mandar. Namun media buku cerita rakyat yang disuguhkan kepada khalayak ramai sangat kuno dan membosankan. Buku tersebut hanya mengandalkan narasi dan diksi yang indah tanpa disertai ilustrasi. Tentunya tidak cukup menarik perhatian masyarakat terutama anak muda saat ini. Mereka sudah terbiasa melihat hiburan dengan visual yang lebih sesuai dengan kondisi masa kini dan mudah diakses melalui internet.

*Samba Paria* merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari Mandar. Cerita rakyat ini dimuat dalam buku berjudul “*Carita: Kumpulan dongeng dan cerita rakyat Sulawesi Barat*” yang ditulis oleh Bustan Basir Maras bersama dengan 10

(sepuluh) judul lainnya yang dilengkapi dengan ilustrasi. Sayangnya, ilustrasi yang dihadirkan berupa gambar hitam-putih dengan *style* 1990-an sehingga tidak lagi relevan untuk generasi muda saat ini. Selain itu, buku ini hanya menyuguhkan sebanyak tiga ilustrasi setiap judul dengan rata-rata panjang cerita rakyat berkisar 8 hingga 14 halaman. Dengan banyaknya porsi narasi dalam buku ini semakin mengurungkan niat generasi muda untuk membacanya.

*Samba Paria* ini menarik untuk diadaptasi karena sosok *Samba Paria* digambarkan sebagai seorang gadis pemberani yang berjuang untuk bertahan dari tokoh yang menghancurkan kehidupannya. Berbeda dengan cerita rakyat atau dongeng kebanyakan dimana seorang gadis selalu digambarkan lemah lembut dan pasrah menunggu seseorang untuk membebaskannya dari permasalahan. Kondisi *Samba Paria* memperjuangkan hak dan kebebasan atas hidupnya mewakili situasi Indonesia saat ini dimana generasi perempuan kerap kali meneriakan isu kesetaraan gender. Selain itu, cerita *Samba Paria* juga menggambarkan budaya masyarakat di daerah Mandar. Seperti kebiasaan memakan *Jepa* sebagai makanan pokok yang saat ini beralih menjadi cemilan. Nilai moral dan etika juga sangat kental dalam cerita rakyat ini, termasuk menunjukkan adanya ganjaran jika tidak menunjukkan etika dalam bersikap. *Samba Paria* juga melalui hubungannya dengan adiknya, memperlihatkan kepada pembaca tentang sikap sopan santun, loyalitas, pantang mengingkari kesepakatan dan janji seperti yang diajarkan dalam muatan *Trilogi Malaqbi* Mandar.

Sayangnya, *Samba Paria* ini tidak sepopuler dengan judul-judul yang lain. Hasil data *questioner* yang disebar pada 28 Juni 2022 melalui *google form* menyebutkan bahwa 61,5% anak muda di Mandar tidak tahu dengan cerita rakyat *Samba Paria*. Sehingga, dibutuhkan adanya transformasi media dalam menyampaikan cerita rakyat Mandar untuk mengembalikan esensi dan popularitas cerita rakyat ini. Maka hadirilah perancangan ilustrasi buku digital cerita rakyat Mandar *Samba Paria* dengan penggunaan ilustrasi *style* kekinian yang lebih memungkinkan untuk menarik minat target audiens milenial. Cerita rakyat ini jika di hadirkan dengan representasi visual kekinian akan memiliki daya tarik lebih kuat dibanding buku kumpulan

cerita rakyat Mandar sebelumnya yang hanya mengandalkan kekuatan narasi dan teks.

Margaret Mackey dalam digital picturebooks (Arizpe & Styles, 2016) mengemukakan sebuah studi kasus dimana Nancy, seorang gadis berusia tiga lebih tertarik untuk mengeksplor buku ilustrasi digital ketika dihadapkan dengan buku ilustrasi fisik jenis pop-up. Apabila diperhatikan secara seksama, ternyata benda-benda dalam *visual images* memiliki asosiasi yang dampaknya tidak terduga (Suwardikum, 2009). Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar melalui *google form* memberikan data bahwa 95% generasi muda di Mandar berkisar 12-21 tahun telah memiliki handphone pribadi dengan 96,5% pengguna *android* dan 3,5% adalah pengguna *Iphone*. Rata-rata penggunaan *handphone* berkisar 4-9 jam sehari. Untuk itu, pemilihan media digital menjadi pilihan terbaik untuk perancangan ilustrasi cerita rakyat Mandar. Dimana, kecenderungan anak muda saat ini yang lebih banyak menghabiskan waktu di depan gadget dan mendapatkan sesuatu dengan instan.

## METODE

Jenis Penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *research and development* (RnD). Secara sederhana R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari/temukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, produser tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Putra, 2011).

Perancangan ini menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*) yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Model pengembangan ini dipilih karena perancangan ini bertujuan untuk membuat media informasi berupa buku ilustrasi digital. Oleh karena media informasi yang dibuat hanya sampai pada perancangan sederhana, maka tahapan pengembangan yang akan dilalui adalah: *define* (pendefinisian) dan *design* (perancangan).

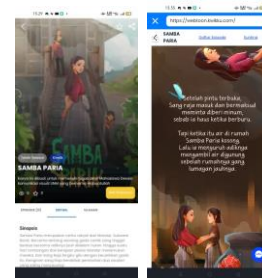
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil perancangan buku ilustrasi digital cerita rakyat ini di implementasikan kedalam buku digital sebagai media utama. Buku digital yang dimaksud adalah platform penyedia wadah untuk menerbitkan karya berupa komik web atau *graphic novel* yaitu *webtoon*. Sehingga, target audiens yang ingin membaca buku ini minimal harus memiliki handphone dan internet kuota. Adapun media promosi yang dihasilkan berupa poster online dan *x-banner* untuk mempromosikan hasil perancangan di media sosial sehingga mencapai target audiens.

#### a. Media Utama

Media utama dalam format digital *webtoon*, dengan ukuran awal kanvas pada episode 1 part 1 800x19194px 600DPI kemudian dipotong beberapa bagian untuk keperluan upload, kanvas menjadi sebanyak 30 ilustrasi dengan ukuran file rata-rata 800x1280 px.




Gambar 1 Media Utama platform digital



Penyelesaian hasil perancangan buku digital ilustrasi cerita rakyat Mandar, Samba Paria disusun kedalam tatanan letak *webcomic layouting*. Dimana ilustrasi dan lay out text disusun memanjang kebawah sesuai dengan kebutuhan dan efisiensi media dan target audiens. Dalam mengatur lay out buku digital ini, perancang menggunakan

aplikasi *Clip studio paint* dalam semua proses. Mulai dari eksplorasi ide hingga tahap *slicing webtoon*, sehingga menghasilkan media yang dirancang. Berikut final desain buku digital ilustrasi cerita rakyat Mandar, Samba Paria.

b. Halaman Isi Episode 1 “Berawal dari *Jepa*”

Table 1 Deskripsi Hasil Episode 2

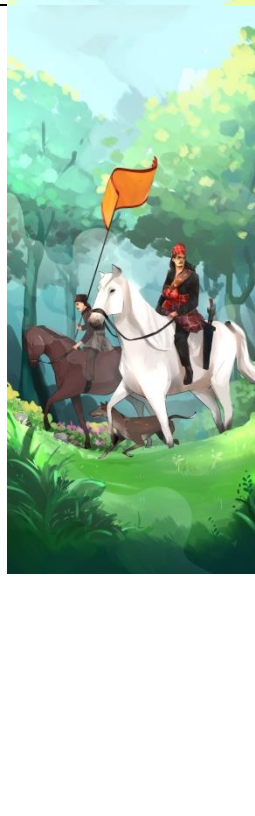
Adegan	Hasil
<p>Ilustrasi dimulai dengan menampilkan pantai hingga masuk ke hutan.</p>	 <p>Disebuah hutan gang lebat, jauh dari perkampungan desa, hiduplah seorang gadis yatim piatu, bersama dengan adik kecilnya yang baru berumur sepuluh tahun.</p> <p>sebagaimana layaknya rumah orang Sulawesi Mandar secara umum, rumah mereka adalah rumah panggung yang dikelilingi pohon-pohon besar, sehingga rumah itu hampir tidak kelihatan.</p> <p><b>SAMBA PARIA</b> BERAWAL DARI JEPA</p>

<p>Rumah <i>Samba Paria</i> dibawah rimbun paria dan lebatnya hutan. <i>Samba Paria</i> menuruni tangga sambil membawa keranjang untuk memetik buah paria</p>	 <p>Sehingga dari jauh, rumah panggung kecil mungil itu hampir tak kelihatan sedikitpun. Itulah sebabnya gadis ini diberi gelar Samba Paria, Yang berarti perempuan yang rumahnya diselubung gang rumahnya diselubung sagur Pare (paria)</p>
<p>Ilustrasi menampilkan <i>Samba Paria</i> sedang makan bersama adiknya diruang dapur rumahnya, terlihat dinding kayu dan <i>alisi</i>. Mereka memakan <i>Jepa</i> dan <i>bau peapi</i>, makanan khas Mandar.</p> <p>Ilustrasi <i>close up panel</i> wajah sang adik terkejut dan menjatuhkan jepa dari tangannya hingga ke tanah.</p>	 <p>Justru hari ini mereka sedang asyik makan dengan lahap bersama adik kecilnya, tiba-tiba saja saat adiknya sedang menyuap makanan kedalam mulut, makanan itu jatuh dari tangannya.</p> <p>Tetapi karena rumahnya adalah rumah panggung, maka makanan yang jatuh dari tangan adiknya itu, langsung saja ke tanah dan tidak diperdulikannya lagi.</p>

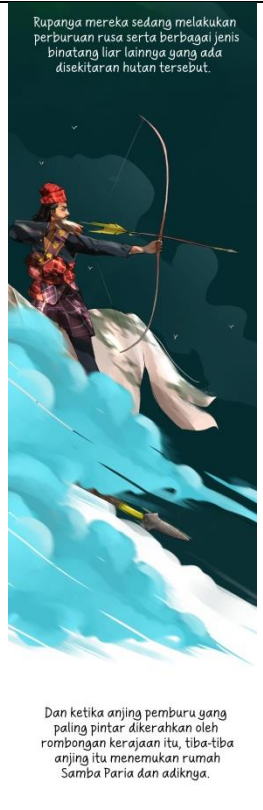
Ilustrasi rusa berlari untuk transisi adegan, kemudian ilustrasi masuk menampilkan Raja dan pengawalnya berada diatas kuda sedang berburu di hutan.



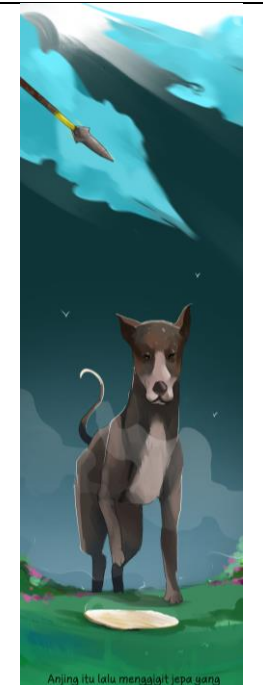
Prajurit menembakan panah nya, dan seekor anjing kerajaan mengikuti arah panah itu hingga kesebuah rumah.



Seekor anjing menemukan sebuah jeba tergeletak ditanah, dibawah sebuah rumah yang rimbun tanaman pare.



Ilustrasi menampilkan Raja sedang menatap heran jeba hangan tersebut dan memegang jeba itu dengan kaget.



Raja berada diaatas kudanya mengikuti anjing itu berlari hingga kesebuah rumah yang rimbun

tanaman pare.

Sang Raja tentu saja Kaget.

"Darimana anjing ini mendapatkan Jepa di hutan belantara seperti ini?"  
tanyanya dalam hati.

Ia kemudian memberikan  
tegangan tertentu kepada  
anjingnya dan anjing itu paham  
akan maksud tuannya, yakni Raja  
ingin secepatnya diantar  
ke tempat dimana si anjing  
mendapatkan sepotong Jepa.  
Dan sang Raja sangat yakin  
bahwa orang itu pasti berada  
di sekitar hutan tersebut.  
Sebab Jepa itu masih baru,  
hangat dan belum membeku.



Lagakny manusia, anjing itu  
sangat pintar dan begitu lihai  
mengantarkan tuannya  
menuju rumah Samba Paria.

Sang raja pun mengikuti  
anjing itu dari belakang,  
sambil tegoncang-goncang  
di atas kuda putih kesayangannya.

Raja diatas  
kudanya dari  
belakang menatap  
rumah itu. Dan  
Dari jendela  
Samba Paria dan  
adiknya menatap  
wajah raja.  
Terlihat dinding  
anyaman dan  
tanaman pare  
yang menjalari  
jendela.



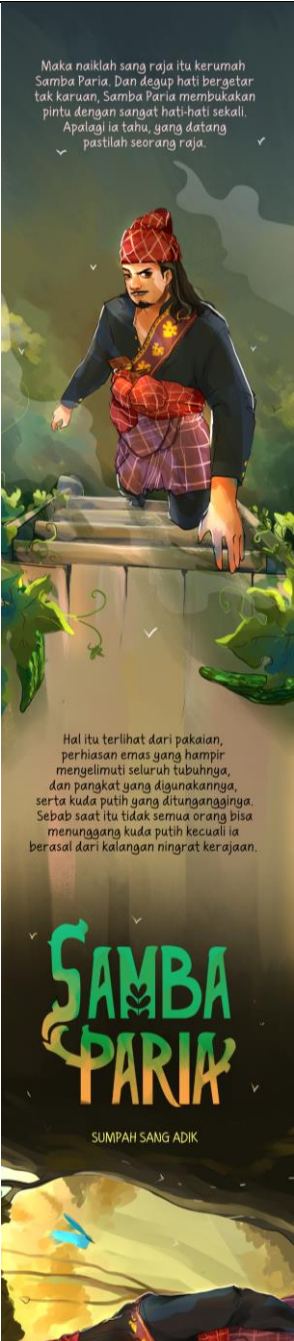
Sesampainya di depan  
rumah Samba Paria,  
alangkah kagetnya sang Raja.  
Sebab rumah itu adalah  
rumah satu-satunya di hutan itu  
dan rumah itu tertutup oleh  
lebatnya sayur pare yang  
menjalarnya.


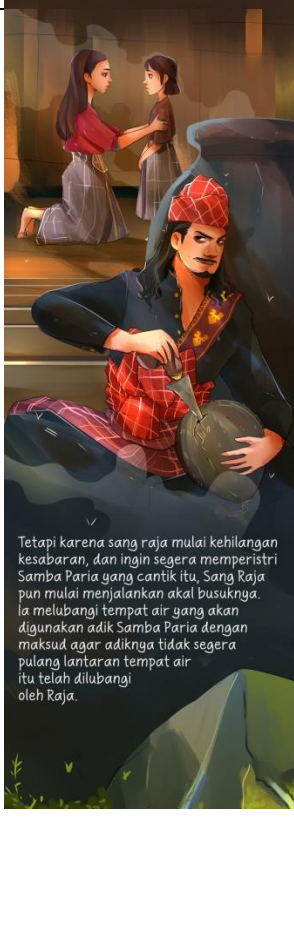


dan ia lebih kaget lagi  
ketika ia tahu bahwa penghuni  
rumah itu adalah seorang  
perempuan yang cantik sekali,  
yang hanya ditemani  
seorang anak kecil.

c. Halaman Isi Episode 2 “Sumpah Sang Adik”

Table 2 Deskripsi Hasil Episode 2

Adegan	Hasil
<p>Raja menaiki anak tangga rumah tersebut dengan wajah sedikit heran dan penasaran siapa yang penghuni rumah di hutan tersebut.</p>	 <p>Maka naiklah sang raja itu kerumah Samba Paria. Dan degup hati bergetar tak karuan, Samba Paria membukakan pintu dengan sangat hati-hati sekali. Apalagi ia tahu, yang datang pastilah seorang raja.</p> <p>Hal itu terlihat dari pakaian, perhiasan emas yang hampir mengelumi seluruh tubuhnya, dan pangkat yang digunakannya, serta kuda putih yang ditungganginya. Sebab saat itu tidak semua orang bisa menunggang kuda putih kecuali ia berasal dari kalangan ningrat kerajaan.</p> <p><b>SAMBA PARIA</b></p> <p>SUMPAH SANG ADIK</p>

<p>Samba membukakan pintu untuk Raja</p>	 <p>Setelah pintu terbuka, Sang raja masuk dan bermaksud meminta diberi minum, sebab ia haus ketika berburu.</p> <p>Tapi ketika itu air di rumah Samba Paria kosong. Lalu ia menguruh adiknya mengambil air digunung sebelah rumahnya yang lumayan jauhnya.</p>
<p>Sementara Samba Paria berbicara dengan adiknya, Raja melubangi tempat air</p>	 <p>Tetapi karena sang raja mulai kehilangan kesabaran, dan ingin segera memperistri Samba Paria yang cantik itu, Sang Raja pun mulai menjalankan akal busuknya. Ia melubangi tempat air yang akan digunakan adik Samba Paria dengan maksud agar adiknya tidak segera pulang lantaran tempat air itu telah dilubangi oleh Raja.</p>

Adik  
disebuah mata  
air  
pegunungan  
kesusahan  
mengisi  
bambu airnya.



Alhasil, Sang adik lama tak pulang-pulang. Kesempatan itulah yang dimanfaatkan oleh Raja untuk menculik dan melarikan Samba Paria pergi meninggalkan rumahnya.

Adik Samba Paria menyusuri hutan yang beranjak malam sembari memungut kertas-kertas dan menyatukan kembali Al-Quran itu.



Raja menarik paksa dan mengikat tangan dan kaki Samba Paria.



Samba Paria mengambil sebuah mushab Al-Quran, lalu merobek-robeknya disepanjang perjalanan hingga kerumah Raja. Sambil berharap bahwa adiknya kelak akan mengerti kemana perginga Samba Paria, lewat pertanda sobekan-sobekan kertas Al-Quran sebagai jejak kepergiannya.

Dan ketika Adik Samba Paria datang dan tahu kakaknya tidak berada dirumah, akhirnya ia pun mengerti pertanda itu, dan berjalan menyusuri hutan, mengikuti sobekan-sobekan Kertas Al-Quran, Seperti pesan kakaknya pada suatu ketika, Sebelum akhirnya mereka benar-benar berpisah.



Panel close up Samba Paria merobek kertas sembari dilarikan raja diatas kudanya.



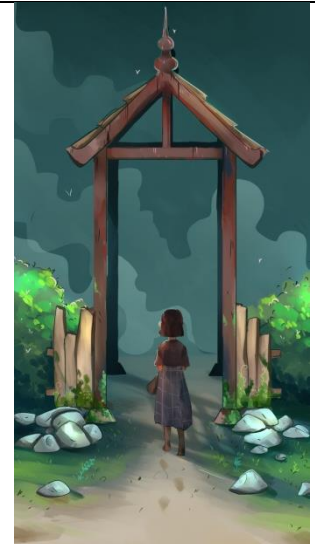
Adik samba Paria tiba didepan istana raja, dan hendak mencari kakaknya.



Dan Setelah menempuh perjalanan sehari-semalam, akhirnya adik Samba Paria sampai juga di rumah Istana Raja. Ia Pun lalu berteriak-teriak kesana-kemari mencari kakaknya tetapi malang sungguh nasibnya, tak ada satu orang pun yang mau mendengarkannya



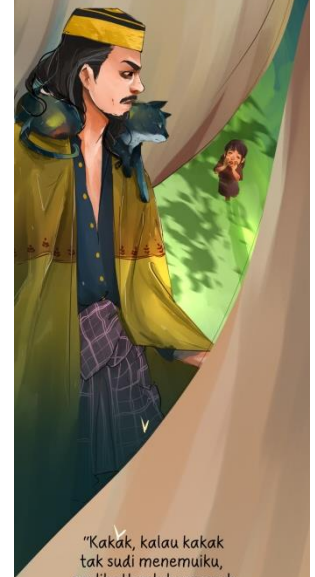
Dari balik jendela, Raja menatap kebawah dan melihat adik Samba Paria memanggil-manggil.



"Sambaq Paria...!!"  
"Samba Paria... Kakakku..."  
Teriaknya.

Tetapi lagi-lagi tak seorang pun yang mau mendengarkannya. Namun akhirnya setelah berteriak, dan tidak mendapat balasan

ia pun berkata...



"Kakak, kalau kakak tak sudi menemuiku, perlihatkanlah separuh saja wajahmu...!"

Katanya Pasrah. Tetapi yang terjadi, dari atas rumah besar milik raja itu, Sang Raja justru memperlihatkannya wajah kucing. Alangkah hancur hati adik Samba Paria.

Raja menampakan wajah kucing dari jendela.



Raja hanya menampakan kaki kucing dari jendela, wajah kucing dari jendela, dan panel close up wajah Adik sedih.

"Kalau wajah kakak tidak boleh kulihat, biar kakimu sajalah yang kau perlihatkan, jika hanya itu yang bisa kulihat!"  
Pintanya lagi.

Tapi benar-benar malang kian nasibanak itu. Sang Raja justru hanya memperlihatkan padanya kaki kucing.

Lalu ia berkata lagi.

"Kalau begitu, biar tanganmu sajalah kakak yang aku lihat!" tetapi lagi-lagi, sang Raja hanya memperlihatkan padanya kaki kucing.



Anak itu kini benar-benar tak tahu harus berbuat apa lagi, ia akhirnya pasrah sambil menangis segejukan.

Ia kemudian menanam kelor disamping rumah sang Raja sambil mengucapkan sumpah pada kakaknya.

Adik tersungkur sedih dan air matanya menetes membasahi tanaman kelor yang ditanam.



"Kakakku Samba Paria, Kalau kau masih melihatku berdiri di sini, maka lihatlah pohon kelor gang aku tanam ini. Jika pada suatu hari nanti pohon kelor ini layu, maka itu berarti aku sedang sakit. Dan kalau pohon ini suatu saat mati, berarti akupun telah mati!"



d. Halaman isi Episode 3 “Sebuah Pembalasan”

Table 3 Deskripsi Hasil episode 3

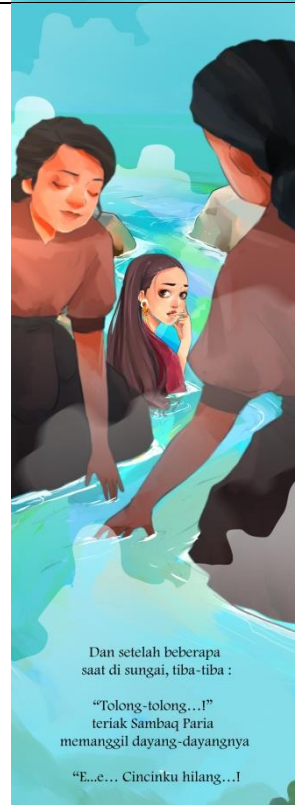
Adegan	Hasil
<p>Dari balik jendela, Samba Paria menatap dengan sedih yang ditanam adiknya telah layu</p>	

Rombongan Raja pergi keluar rumah sambil menunggangi kuda mereka.



Sejak hari itu, hari-hari yang dilalui Sambaq Paria adalah hari-hari yang sedih dan perih. Setiap hari ia mengintip pohon kelor yang ditanam dengan sumpah, dari balik jendela. Semakin hari semakin layu pohon kelor itu.

Samba Paria dan dayang-dayangnya mandi disebuah sungai, terlihat sebuah cincin jatuh



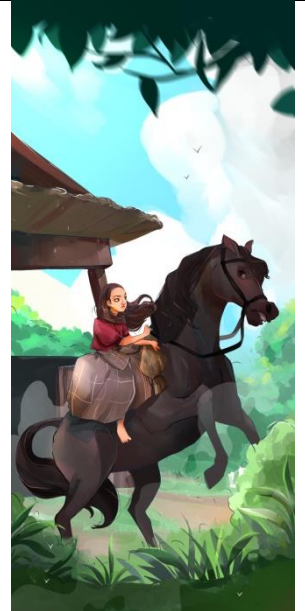
Dan setelah beberapa saat di sungai, tiba-tiba :  
 “Tolong-tolong...!”  
 teriak Sambaq Paria memanggil dayang-dayangnya  
 “E...e... Cincinku hilang...!”

Dayang-dayang mencari cincin yang jatuh ke air dengan wajah risau

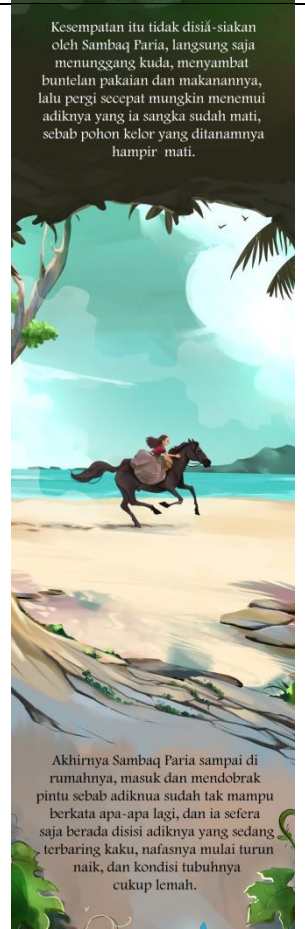


Seperti Sapi yang dicocor hidungnya, spontan saja para dayang-dayang itu meloncat kedalam air, menyelam dan mencari cincin tuan putrinya itu, yang bisa saja berakibat buruk pada jiwa mereka jikalau cincin itu hilang. Sebab raja akan sangat marah.

Samba Paria berusaha kabur dan menunggangi Sayang bolong (Kuda hitam) dari kandang kuda milik Raja.



Samba Paria diatas kuda hitam tersebut, berlari menuju rumahnya. Melintasi pantai



Kesempatan itu tidak disia-siakan oleh Sambaq Paria, langsung saja menunggang kuda, menyambat buntelan pakaian dan makanannya, lalu pergi secepat mungkin menemui adiknya yang ia sangka sudah mati, sebab pohon kelor yang ditanamnya hampir mati.

Akhirnya Sambaq Paria sampai di rumahnya, masuk dan mendobrak pintu sebab adiknya sudah tak mampu berkata apa-apa lagi, dan ia sefera saja berada disisi adiknya yang sedang terbaring kaku, nafasnya mulai turun naik, dan kondisi tubuhnya cukup lemah.

Samba Paria membuka pintu rumahnya, sambil membawa buntelan makanan ditangannya, Ia terlihat risau



Samba Paria menyuapi adiknya dengan makanana yang dibawanya, adiknya berbaring lemah tak bertenaga

Ia lalu segera membuka buntelan makanan dan minuman yang dibawanya dari rumah Raja dan memberikan pada adiknya itu. Meskipun perlahan, namun ia bersukur, sebab adiknya masih bisa minum dan menelan beberapa potong makanan yang disajikan Samba Paria.



Hari berganti bulan, adik Samba Paria pun kian pulih dan kini benar-benar telah sembuh dari sakitnya. Hari-hari itu adalah kebahagiaan mereka. Puncak kebahagiaan Samba Paria, ketika ia bisa berkumpul dalam kedamaian kembali bersama adik kesayangannya itu.

Samba Paria dan adiknya memetik buah pare dengan bahagia, terlihat burung-burung berterbangan



Namun diam-diam dalam hati Samba Paria merasa sang Raja mencari dan kedatangannya pasti terjadi.

Samba Paria terlihat menumbuk semua bahan yang dikumpulkannya hingga menghasilkan adonan kemerahan.



Maka tanpa berpikir panjang Samba Paria mengumpulkan cabe rawit, merica, daun kelor ditumbuknya sebanyak mungkin, dicampur debu sisa pembakaran kayu dan dibuatnya seperti adonan.

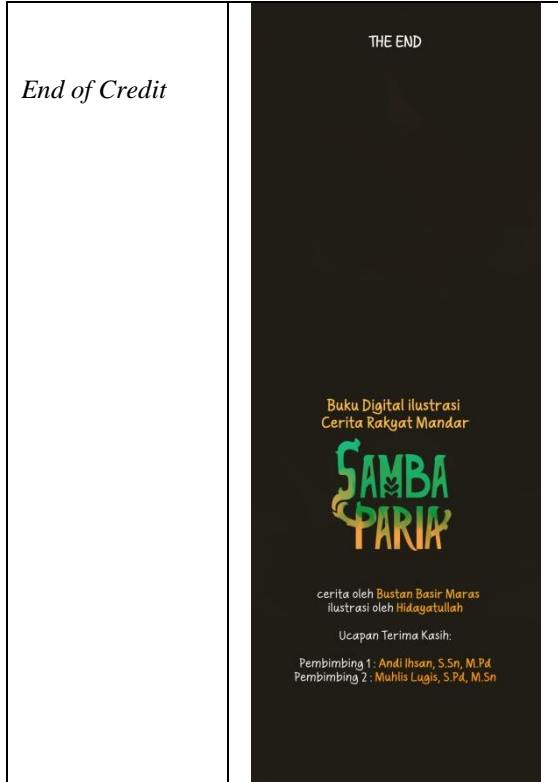
Keesokan harinya sang Raja benar-benar datang. Tetapi Samba Paria tak menjawab sedikitpun sahutan Raja. Akhirnya, Raja pun naik dan mendobrak pintu rumah. Disaat yang sama. Spontan saja sekuat tenaga Samba paria menumpahkan adonan cabe, merica dan abu itu kewajah raja tanpa ampun.

Samba Paria menumpahkan adonan merah tersebut ke wajah Raja, dan Raja terjatuh dari tangga



Samba Paria memeluk adiknya dipintu rumahnya sambil menatap raja yang terbaring kaku dikerumuni pengawalnya.





## PEMBAHASAN

Menurut pandangan Maras bahwa cerita rakyat dahulu, melalui tradisi lisan memberikan ruang kepada pendengar untuk berimajinasi hanya melalui rangkaian kata dan alur cerita yang didengar (Maras, 2022). Sehingga perancangan ini memberikan suguhan ilustrasi dengan porsi lebih banyak dibandingkan konten verbal yang lebih singkat. Dalam Maharsi (Maharsi I. , 2016), seorang ilustrator buku anak Evelline Andreyra mengatakan bahwa ilustrasi adalah media untuk berimajinasi. Dimana seorang ilustrator memiliki ruang untuk membebaskan dalam eksplorasi ide karakter dan cerita imajinatif.

Hasil perancangan buku digital ilustrasi cerita rakyat Mandar, *Samba Paria* diimplementasikan dalam bentuk komik digital

melalui platform *webtoon* Kwikku sebagai media utama. Hal ini bertujuan untuk menggaet minat generasi muda di Mandar melalui pendekatan visual dan kebiasaan yang menjadi gaya hidup mereka, yakni melalui gawai dan internet. Maharsi beranggapan bahwa komik secara nyata menjadi satu dari banyak bentuk komunikasi visual yang kuat dalam menyampaikan informasi dan pesan secara populer dan mudah dimengerti (Indiria, 2018). Ilustrasi dalam komik membuat cerita mudah untuk diserap dan teks nya menjadikan alur cerita lebih runtut dan mudah dipahami. Maharsi juga menyebut bahwa konsumen aktif komik adalah anak muda usia 15-25 tahun dan memberikan pengaruh yang besar terhadap perilaku golongan usia ini (Indiria, 2018). Sehingga pesan dan amanat dari cerita rakyat *Samba Paria* melalui perancangan ini akan sampai kepada target audiens.

Dengan mengangkat cerita rakyat dari Mandar Sulawesi Barat, maka perancangan ini sarat dengan nilai-nilai kelokalan. Gaya ilustrasi yang digunakan perancang dalam karya ini adalah ilustrasi semi-realis, dimana penggambaran tokoh terlihat kartunis tetapi proporsional seperti kenyataannya. Eksplorasi gaya yang dilakukan perancang berkiblat pada gaya ilustrasi TV series *Arcane* Netflix dari Amerika. Meskipun demikian Lokalitas dalam buku ilustrasi ini tetap dapat dilihat dari visualisasi tokoh terkait cara berpakaian, *setting background*, detail kecil seperti perabot dan tentunya alur cerita. Indira mengemukakan bahwa meskipun tokohnya bergaya Amerika, tetapi jika menggunakan bahasa lokal tetap ditemukan lokalitas dalam komik tersebut karena lokalitas itu masih ada ketika melihat secara keseluruhan dari komiknya (Indiria, 2018).

Dalam perancangan ini, *layouting* konten visual dan verbal tidak menggunakan panel *frames* untuk memisahkan antara satu adegan dengan adegan yang lainnya. *Layouting*

dalam komik hasil perancangan ini tidak terkungkung pada aturan baku sebuah komik. Seperti keberadaan parit komik, sebuah garis pembatas yang berwarna putih tidak digunakan oleh perancang. Hal ini agar memberikan kebebasan bagi perancang untuk mengatur panel secara bebas. Di samping itu, hal ini membuat halaman komik menjadi penuh dan efektif, mampu menampung banyak panel dengan skala tiap gambar panelnya bisa dibikin lebih maksimal (Indiria, 2018).

Seperti diketahui bahwa panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks komik yang nantinya akan membentuk alur cerita. Menurut McCloud, urutan arah baca komik melalui panel dari kiri ke kanan, atas ke bawah atau searah jarum jam (McCloud, 2002). Sesuai dengan kebutuhan media, dan format yang disediakan oleh platform, buku ilustrasi *Samba Paria* ini dibaca dari atas ke bawah sesuai dengan kebiasaan membaca audiens di internet dan sosial media. Jenis *layout* seperti ini disebut *page scrolling online*. Keuntungan jenis tampilan ini adalah memberikan kebebasan terhadap perancang untuk mengatur dan panel dalam jumlah tidak terbatas serta memudahkan pembaca dan memberikan visual yang lebih jelas melalui layar *handphone* mereka. Masih dari McCloud bahwa bentuk panel tidak melulu kotak dan persegi panjang, bisa saja bentuk lain atau bahkan abstrak selama terdapat ruang untuk ilustrasi. Karena itu, dalam perancangan ini panel tidak terlihat dalam bentuk apapun tetapi batasnya terlihat ketika satu adegan berakhir dan beralih keadegan lainnya.

Pada episode 2 dan 3 ditemukan dua panel yang berorientasi *landscape* sehingga menyerupai dua halaman pada komik cetak, posisi ilustrasinya mengharuskan pembaca untuk memutar *handphone* mereka 90 derajat untuk menikmati adegan tersebut. Panel dua halaman jenis ini biasanya dijumpai pada komik bergenre action atau bergenre romantis. Pada buku ilustrasi ini, adegan yang

menggunakan jenis panel ini adalah ketika Raja dan *Samba Paria* bertemu untuk pertama kali dan ketika Raja terjatuh akibat pembalasan *Samba Paria*. Menurut Pratama dkk, penggunaan panel panjang seperti ini untuk memberikan penekanan pada penggambaran adegan yang sangat mendukung isi cerita (Pratama, 2022).

Untuk mendukung dan membantu memperkenalkan hasil perancangan ini kepada target audiens, didapatkan juga hasil media promosi berupa poster dan X-banner. Perancangan ini didukung oleh data-data valid yang lahir dari beberapa sumber dan kajian pustaka. Dalam perancangan buku digital ilustrasi cerita rakyat Mandar *Samba Paria* ini telah dilakukan penelitian langsung berupa wawancara terhadap narasumber yang menjadi sumber konten verbal dan masalah terkait indikasi pentingnya pelestarian budaya lisan khususnya di Mandar Sulawesi Barat. Perancang juga melakukan observasi dan riset visual untuk membantu mengilustrasikan materi isi buku ilustrasi digital ini.

## KESIMPULAN

Upaya untuk mengangkat kembali cerita rakyat di Mandar memang sudah dilakukan oleh pemerintah setempat. Tetapi, upaya tersebut masih dianggap kurang dan tidak cukup memanggil minat anak muda. Dibutuhkan bentuk pelestarian yang lebih variatif dan relevan dengan minat generasi saat ini. Karena itulah hadir perancangan ilustrasi buku digital *Samba Paria* ini dengan konsep perancangan "*Tulilling*" yang berarti mengingatkan kembali generasi muda dengan bentuk penceritaan atau adaptasi yang berbeda. Proses perancangan buku digital ilustrasi cerita rakyat Mandar *Samba Paria* ini melalui beberapa tahap diantaranya tahap *define* (pendefinisian) yaitu tahap dimana perancang menyajikan semua yang dibutuhkan



perancangan ini. Selanjutnya tahap *design* (perancangan) yaitu proses kreatif yang juga melalui beberapa tahap seperti penentuan konsep desain, konsep komunikasi, konsep media, konsep kreatif, penentuan *font*, eksplorasi ide hingga implementasi digital. Perancangan ini dibuat menggunakan *device* digital berupa Wacom CTL-472 dan software Clip Studio Paint. Dengan mempertimbangkan minat target audiens rentan usia 14-18 tahun. Perancangan ini hadir dalam bentuk visualisasi yang lebih segar dan kekinian. Sekiranya relevan dengan minat visual target audiens yang cenderung menyukai visual internasional seperti yang lahir dari studio Disney, Gimli bahkan netflix. Perancangan ini juga hadir dengan media utama digital yang bisa diakses langsung melalui internet dan *handphone* audiens.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arizpe, E., & Styles, M. (2016). *Children Reading Picturebooks: Interpreting Visual Texts*. New York: Routledge.
- Febriansyah. (2021, November 25). *Hari Dongeng Nasional 28 November dan Pentingnya Cerita untuk Anak*. Retrieved Desember 5, 2022, from Tirto.id: <https://tirto.id/hari-dongeng-nasional-28-november-dan-pentingnya-cerita-untuk-anak-emr9>
- Gusnetti, Syofiani, & Isnanda, R. (2015). Struktur dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Gramatika*, 183-192.
- Indiria, M. (2018). *KOMIK: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Dwi-Quantum.
- Ismail, A. I. (2017). Kajian Adaptasi Dongeng Tradisional Dalam Film Animasi Timun Mas Produksi Studio Kasatmata Jogjakarta. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Maras, B. B. (2022, Juli 21). Eksistensi Cerita Rakyat di Mandar, Sulawesi Barat. (Hidayatullah, Interviewer)
- McCloud, S. (2002). *Understanding Comics*. Jakarta: Penerbit KPG.
- Putra, N. (2011). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suwardikum, D. W. (2009). Persuasi Melalui Ilustrasi dalam Iklan Cetak. *ITB J. Visual Art and Design*, 129-136.