

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT MENAK SOPAL DARI TRENGGALEK

Kisma Widyaningsih¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: kismawidya@gmail.com

Received:

29-07-2026

Reviewed:

29-07-2026

Accepted:

29-07-2026

ABSTRAK: Cerita rakyat Menak Sopal merupakan bagian dari budaya lokal Trenggalek yang berkaitan dengan pembangunan Dam Bagong dan kehidupan pertanian masyarakat. Namun, observasi awal terhadap 10 anak usia 8–10 tahun menunjukkan bahwa hanya 20% anak memahami Menak Sopal sebagai tokoh yang berkaitan dengan Dam Bagong, sedangkan 80% lainnya lebih mengenalnya sebagai nama stadion atau belum mengetahui kisahnya. Penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi cerita rakyat Menak Sopal versi Trenggalek Timur sebagai media pengenalan budaya lokal bagi anak usia 8–10 tahun. Metode yang digunakan adalah Design Thinking melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data dikumpulkan melalui wawancara dan studi literatur, kemudian dianalisis secara kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi berjudul Menak Sopal: Pahlawan Tani Trenggalek yang menggunakan gaya ilustrasi kartun, warna earth tone, bahasa sesuai jenjang pembaca B3, serta tata letak yang mengutamakan keterbacaan. Validasi ahli media memperoleh 87,78%, validasi ahli materi 100%, dan uji kelayakan kepada 10 anak memperoleh 89,17%; seluruhnya termasuk kategori sangat layak. Buku ini bermanfaat sebagai media komunikasi visual yang membantu anak mengenal tokoh Menak Sopal, Dam Bagong, serta nilai budaya lokal Trenggalek.

Kata Kunci: budaya lokal, buku ilustrasi, cerita rakyat, Menak Sopal

ABSTRACT: *Menak Sopal is a local folktale from Trenggalek associated with the construction of Dam Bagong and the agricultural life of the community. However, an initial observation involving 10 children aged 8–10 years showed that only 20% understood Menak Sopal as a figure related to Dam Bagong, while 80% knew the name mainly as a stadium or were unfamiliar with the story. This study aims to design an illustrated book based on the East Trenggalek version of the Menak Sopal folktale as a medium for introducing local culture to children aged 8–10 years. The study employed the Design Thinking method through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through interviews and a literature review and analyzed qualitatively using the Miles and Huberman model. The design outcome is an illustrated book entitled Menak Sopal: Pahlawan Tani Trenggalek, featuring cartoon-style illustrations, earth-tone colors, language adapted to the B3 early-reader level, and a readability-oriented layout. Media expert validation reached 87.78%, content expert validation reached 100%, and feasibility testing involving 10 children reached 89.17%, all categorized as highly feasible. The book may serve as a visual communication medium to help children recognize Menak Sopal, Dam Bagong, and Trenggalek’s local cultural values.*

Keywords: *folktale, illustrated book, local culture, Menak Sopal*

PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan bagian dari warisan budaya yang memuat sejarah lokal, nilai moral, kepercayaan, dan identitas masyarakat. Indonesia memiliki 945 cerita rakyat yang terdiri atas 465 dongeng, 385 legenda, dan 95 mite (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Kekayaan tersebut perlu diperkenalkan kepada generasi muda agar tidak berhenti sebagai dokumentasi, tetapi tetap dikenal dan diwariskan. Namun, perubahan pola konsumsi media menyebabkan cerita yang sebelumnya disampaikan secara lisan memerlukan bentuk penyajian baru yang lebih sesuai dengan karakteristik anak..

Salah satu cerita rakyat yang berkembang di Kabupaten Trenggalek adalah kisah Menak Sopal. Dalam ingatan budaya masyarakat, Menak Sopal dikenal sebagai tokoh yang dipercaya berkaitan dengan pembangunan Dam Bagong dan perkembangan pertanian di Trenggalek. Kisah tersebut memiliki beberapa versi, salah satunya versi Trenggalek Timur yang digunakan sebagai dasar perancangan ini. Pemilihan versi tersebut disesuaikan dengan lokasi pengumpulan data dan sumber cerita yang digunakan. Kisah Menak Sopal diposisikan sebagai legenda lokal sehingga unsur di dalamnya tidak seluruhnya dianggap sebagai fakta sejarah yang telah terverifikasi.

Pengetahuan anak terhadap kisah tersebut masih terbatas. Hasil observasi awal kepada 10 anak usia 8–10 tahun di TPA Darussalam, Desa Sukosari, Kabupaten Trenggalek, menunjukkan bahwa hanya dua anak atau 20% yang mengetahui Menak Sopal sebagai tokoh yang berkaitan dengan Dam Bagong. Sebanyak delapan anak atau 80% lainnya lebih mengenalnya sebagai nama stadion atau belum memahami kisahnya. Temuan tersebut

memperlihatkan kesenjangan antara keberadaan Menak Sopal sebagai bagian dari identitas budaya Trenggalek dan pemahaman anak terhadap cerita yang melatarbelakanginya.

Dokumentasi mengenai Menak Sopal telah tersedia, tetapi sebagian besar masih didominasi teks dan belum secara khusus disusun bagi anak usia 8–10 tahun. Padahal, pada usia tersebut anak masih membutuhkan ilustrasi untuk memahami tokoh, latar, emosi, dan urutan peristiwa. Mayer (2009) menjelaskan bahwa informasi lebih mudah dipahami melalui kombinasi verbal dan visual dibandingkan hanya melalui teks. Oleh karena itu, buku ilustrasi dipilih sebagai media yang dapat menyampaikan cerita sekaligus memvisualisasikan Dam Bagong, lingkungan pertanian, tokoh, dan budaya masyarakat Trenggalek.

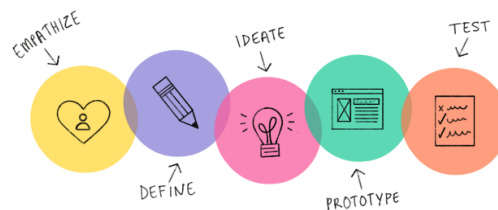
Perancangan ditujukan kepada anak usia 8–10 tahun yang termasuk Jenjang Pembaca Awal B3. Pada jenjang ini, pembaca telah mampu memahami paragraf sederhana dan dialog, tetapi masih membutuhkan dukungan ilustrasi yang relevan. Adaptasi cerita dilakukan melalui penyederhanaan bahasa, penyusunan alur yang lebih runtut, dan penyesuaian bagian sensitif tanpa menghilangkan tokoh utama, keterkaitan dengan Dam Bagong, nilai kepahlawanan, tanggung jawab, dan gotong royong.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa buku ilustrasi dapat digunakan sebagai media pengenalan budaya lokal. Nurdilah dan Purba (2024) merancang buku ilustrasi *Legenda Putri Pukes* dari Aceh, sedangkan Syahroni et al. (2025) menggunakan metode Design Thinking dalam perancangan buku bergambar asal-usul Kota Ampenan. Laude (2025) juga merancang buku ilustrasi *Lolita Mputuru* sebagai media pelestarian budaya Lembah Napu. Sementara itu, Saputra dan Rizkiantono (2024) telah mengangkat Menak Sopal melalui visual karakter dalam motif batik. Meskipun memiliki kesamaan dalam penggunaan media visual, belum ditemukan perancangan buku ilustrasi yang secara khusus mengadaptasi kisah Menak Sopal versi Trenggalek Timur untuk anak usia 8–10 tahun.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Menak Sopal sebagai media pengenalan budaya lokal bagi anak usia 8–10 tahun. Perancangan menggunakan metode Design Thinking melalui tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Penelitian bertujuan menghasilkan konsep, proses, dan hasil buku ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik pembaca B3 serta mampu mengenalkan Menak Sopal, Dam Bagong, dan nilai budaya lokal Trenggalek kepada anak.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode perancangan Design Thinking. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali informasi mengenai cerita rakyat Menak Sopal versi Trenggalek Timur, karakteristik pembaca anak, dan kebutuhan visual target audiens. Objek perancangan berupa buku ilustrasi sebagai media pengenalan budaya lokal bagi anak usia 8–10 tahun.



Gambar 1. Referensi Terpilih (Sumber: BPMPP Universitas Medan Area, 2022)

Pengumpulan data dilaksanakan pada tahun 2026 di Kabupaten Trenggalek melalui wawancara semi-terstruktur dan studi literatur. Informan dipilih secara purposif, yaitu Bapak Musadi atau Mbah Klutuk sebagai tokoh masyarakat Desa Sukosari yang memahami cerita Menak Sopal, Efi Sulistiyani, S.Pd. sebagai guru SDN 3 Sumberdadi, serta 10 anak usia 8–10 tahun di TPA Darussalam, Desa Sukosari. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai alur cerita, keterkaitan Menak Sopal dengan Dam Bagong, nilai budaya, karakteristik pembaca, serta preferensi anak terhadap gaya ilustrasi dan tata letak. Studi literatur dilakukan terhadap buku, jurnal, dokumen resmi, Pedoman Perjenjangan Buku B3, dan sumber mengenai sejarah Menak Sopal.

Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Informasi yang relevan dikelompokkan untuk menentukan kebutuhan pengguna, adaptasi cerita, konsep verbal, dan konsep visual buku. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam pemilihan bahasa, ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, serta bentuk fisik buku.

Proses perancangan menggunakan lima tahap Design Thinking, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Tahap empathize dilakukan untuk memahami cerita dan kebutuhan target audiens. Tahap define digunakan untuk merumuskan masalah utama perancangan. Tahap ideate mencakup pengembangan narasi, desain karakter, gaya ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, dan media pendukung. Tahap prototype dilakukan melalui pembuatan thumbnail, dummy book, tight tissue, desain final, dan prototipe cetak. Tahap test dilakukan melalui validasi ahli media, validasi ahli materi dan bahasa, serta uji kelayakan kepada 10 anak usia 8–10 tahun. Skor penilaian diubah menjadi persentase untuk menentukan kategori kelayakan buku.

KERANGKA TEORETIK

A. Cerita Rakyat sebagai Media Pengenalan Budaya

Cerita rakyat merupakan bagian dari kebudayaan kolektif yang diwariskan secara turun-temurun dan memuat nilai, kepercayaan, sejarah, serta identitas masyarakat. Danandjaja (2007) membagi cerita rakyat menjadi mite, legenda, dan dongeng. Kisah Menak Sopal termasuk legenda karena berkaitan dengan tokoh yang dipercaya pernah hidup serta memiliki hubungan dengan pembangunan Dam Bagong dan perkembangan pertanian masyarakat Trenggalek. Meskipun tidak seluruh unsur ceritanya dapat dibuktikan sebagai fakta sejarah, kisah tersebut tetap memiliki kedudukan penting dalam ingatan budaya masyarakat.

Cerita rakyat juga berfungsi sebagai sarana pendidikan dan pewarisan nilai budaya. Dalam kisah Menak Sopal terdapat nilai kepemimpinan, tanggung jawab, kepedulian, gotong royong, dan semangat membantu masyarakat. Nilai-nilai tersebut menjadi dasar dalam proses adaptasi cerita. Penyederhanaan bahasa dan penyesuaian bagian sensitif dilakukan agar cerita sesuai bagi anak usia 8–10 tahun tanpa menghilangkan tokoh utama, keterkaitan dengan Dam Bagong, serta pesan budaya yang terkandung di dalamnya.

B. Buku Ilustrasi sebagai Media Komunikasi Visual

Buku ilustrasi merupakan media yang memadukan teks dan gambar untuk menyampaikan informasi atau cerita. Menurut Soedarso (2014), ilustrasi berfungsi memperjelas, menerangkan, dan memperkuat pesan dalam teks. Dalam buku anak, ilustrasi membantu pembaca mengenali tokoh, latar, suasana, tindakan, dan urutan peristiwa yang belum sepenuhnya dapat dipahami melalui narasi.

Mayer (2009) melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning menjelaskan bahwa informasi lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui kombinasi verbal dan visual dibandingkan hanya melalui teks. Teori tersebut menjadi dasar pemilihan buku ilustrasi sebagai media pengenalan cerita Menak Sopal. Narasi digunakan untuk menjelaskan alur dan hubungan antarkejadian, sedangkan ilustrasi digunakan untuk memvisualisasikan karakter, Dam Bagong, sungai, persawahan, permukiman, dan kehidupan masyarakat Trenggalek.

Ilustrasi dalam buku juga berperan sebagai ilustrasi naratif. Witabora (2012) menjelaskan bahwa ilustrasi naratif digunakan untuk membangun alur, suasana, dan kesinambungan cerita. Oleh karena itu, visual buku Menak Sopal dirancang tidak hanya untuk mengulang isi teks, tetapi juga menunjukkan ekspresi, gestur, kondisi lingkungan, serta perubahan suasana pada setiap peristiwa.

C. Ilustrasi Naratif dan Desain Karakter

Perancangan buku ilustrasi memerlukan pengaturan ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak agar pesan dapat diterima dengan jelas. Gaya ilustrasi kartun digunakan karena memiliki bentuk sederhana, ekspresif, dan mudah dikenali oleh anak. Konsistensi bentuk wajah, pakaian, atribut, proporsi tubuh, serta warna karakter diterapkan agar setiap tokoh tetap mudah diidentifikasi pada seluruh halaman.

Warna berfungsi membangun suasana dan memperkuat identitas visual. Rustan (2019) menjelaskan bahwa karakter warna dipengaruhi oleh jenis, kejenuhan, serta tingkat terang dan gelap. Buku Menak Sopal menggunakan warna earth tone untuk menampilkan kesan alami, hangat, dan dekat dengan lingkungan pertanian serta alam Trenggalek. Perbedaan warna juga digunakan untuk menunjukkan suasana kemarau, kesulitan masyarakat memperoleh air, dan perubahan lingkungan setelah pembangunan Dam Bagong.

Tipografi dipilih dengan mempertimbangkan keterbacaan. Menurut Rustan (2011), jenis huruf, ukuran, jarak antarkhuruf, dan jarak antarbaris perlu disesuaikan dengan karakter media serta pembacanya. Buku menggunakan huruf sans serif yang sederhana dan mudah dikenali anak. Sementara itu, tata letak mengacu pada prinsip pengaturan elemen visual agar urutan informasi mudah diikuti (Rustan, 2009). Pendekatan picture window layout digunakan dengan menempatkan ilustrasi sebagai elemen dominan dan narasi pada area yang tidak mengganggu objek utama.

Target pembaca buku adalah anak usia 8-10 tahun yang termasuk Jenjang Pembaca Awal B3. Pada jenjang ini, anak mulai mampu memahami paragraf sederhana, dialog, dan hubungan sebab-akibat, tetapi masih membutuhkan dukungan visual. Karakteristik tersebut menjadi dasar dalam menentukan panjang teks, penggunaan kosakata, susunan alur, ukuran huruf, serta hubungan antara ilustrasi dan narasi. Dengan demikian, teori cerita rakyat, buku ilustrasi, dan prinsip komunikasi visual digunakan untuk menghasilkan buku yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kemampuan pembaca anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Empathize

Tahap empathize dilakukan melalui wawancara dengan tokoh masyarakat yang memahami kisah Menak Sopal, guru sekolah dasar, serta 10 anak usia 8-10 tahun di TPA Darussalam, Desa Sukosari, Kabupaten Trenggalek. Studi literatur juga dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai cerita Menak Sopal versi Trenggalek Timur, buku ilustrasi anak, dan karakteristik pembaca Jenjang B3.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengetahuan anak terhadap kisah Menak Sopal masih terbatas. Dari 10 anak, hanya dua anak atau 20% yang mengetahui Menak Sopal sebagai tokoh yang berkaitan dengan pembangunan Dam Bagong. Sebanyak delapan anak atau 80% lainnya lebih mengenalnya sebagai nama stadion atau belum memahami kisahnya secara utuh.

Selain menggali pengetahuan awal, target audiens juga diperlihatkan beberapa referensi gaya ilustrasi dan tata letak. Sebagian besar anak memilih ilustrasi bergaya kartun dengan bentuk karakter sederhana, ekspresi yang jelas, warna yang menarik, serta tata letak dengan bidang ilustrasi lebih dominan dibandingkan teks. Pilihan tersebut digunakan sebagai acuan dalam menentukan gaya visual buku ilustrasi Menak Sopal.



Gambar 2. Referensi Terpilih (Pinterest)

2) Define

Tahap ideate dilakukan dengan mengembangkan konsep verbal dan visual berdasarkan kebutuhan target audiens. Cerita Menak Sopal versi Trenggalek Timur diadaptasi menggunakan bahasa sederhana, alur runtut, dan dialog singkat agar sesuai dengan karakteristik pembaca Jenjang B3. Judul Menak Sopal: Pahlawan Tani Trenggalek dipilih untuk menegaskan peran tokoh Menak Sopal dalam membantu kehidupan pertanian masyarakat melalui pembangunan Dam Bagong.

Konsep visual menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan bentuk karakter sederhana dan ekspresif. Palet warna earth tone dipilih untuk menggambarkan lingkungan alam, sungai, persawahan, dan kehidupan pedesaan Trenggalek. Tipografi isi menggunakan jenis huruf sans serif yang mudah dibaca, sedangkan tata letak menempatkan ilustrasi sebagai elemen dominan agar anak lebih mudah mengikuti cerita.

Perumusan tersebut sejalan dengan penelitian Syahroni, Yasa, dan Putrajip (2025) yang menunjukkan bahwa buku bergambar dengan visualisasi sederhana dapat mendukung pengenalan cerita rakyat kepada anak. Penelitian Laude (2025) juga menunjukkan bahwa buku ilustrasi dapat digunakan sebagai media pengenalan budaya lokal karena mampu menyajikan cerita melalui bentuk yang menarik dan mudah dipahami. Perbedaan perancangan ini terletak pada penggunaan kisah Menak Sopal versi Trenggalek Timur, penetapan pembaca usia 8–10 tahun, dan penyesuaian bagian sensitif dalam cerita.

3) Ideate

A. Tujuan Kreatif

Perancangan buku ilustrasi **Menak Sopal: Pahlawan Tani Trenggalek** bertujuan menghasilkan media pengenalan budaya lokal yang menarik, edukatif, dan sesuai

dengan karakteristik anak usia 8–10 tahun. Buku ini dirancang untuk memperkenalkan cerita rakyat Menak Sopal versi Trenggalek Timur melalui ilustrasi dan narasi yang mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam mengenal budaya daerahnya.

B. Strategi Kreatif

Strategi kreatif dilakukan dengan mengadaptasi cerita rakyat Menak Sopal ke dalam bentuk buku ilustrasi anak menggunakan bahasa sederhana sesuai jenjang pembaca B3. Konsep visual menerapkan ilustrasi bergaya kartun dengan karakter yang ekspresif, didukung penggunaan warna *earth tone*, tipografi *sans serif*, serta *picture window layout* yang menempatkan ilustrasi sebagai elemen utama untuk membantu anak memahami alur cerita dan pesan budaya yang disampaikan.

C. Program Kreatif

Program kreatif merupakan implementasi dari strategi kreatif dalam perancangan buku ilustrasi Menak Sopal: Pahlawan Tani Trenggalek. Identitas visual diwujudkan melalui ilustrasi digital bergaya kartun, palet warna *earth tone*, tipografi yang mudah dibaca, serta tata letak yang menyeimbangkan ilustrasi dan narasi agar sesuai dengan karakteristik pembaca usia 8–10 tahun. Konsep visual tersebut disajikan pada gambar berikut.



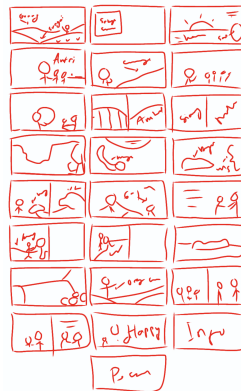
Gambar 3. Desain Karakter, Tone Warna, Tipografi (Sumber: Widyaningsih,2026)

4) Prototype

Tahap *Prototype* merupakan proses visualisasi konsep yang telah dirumuskan pada tahap *Ideate* menjadi bentuk desain yang dapat dievaluasi. Tahapan ini meliputi pembuatan *thumbnail*, *dummy book*, *tight tissue*, hasil produk, media pendukung, serta validasi oleh ahli sebelum dilakukan uji kepada target audiens.

A. Thumbnail

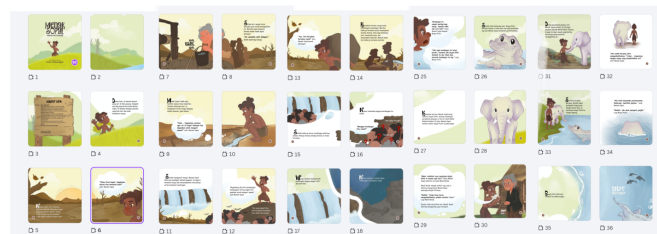
Thumbnail merupakan sketsa awal yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun alur cerita, pembagian halaman, komposisi ilustrasi, serta penempatan narasi pada buku ilustrasi. Tahap ini bertujuan mengeksplorasi berbagai alternatif visual sebelum memasuki proses pengembangan desain yang lebih rinci.



Gambar 4. *Thumbnail* Buku Menak Sopal Pahlawan Tani Trenggalek (Sumber: Widyaningsih,2026)

B. *Tight Issue*

Tahap *tight tissue* merupakan proses penyempurnaan hasil *thumbnail*. Pada tahap ini ilustrasi, pewarnaan, tipografi, dan tata letak disusun secara utuh sehingga menghasilkan visual yang mendekati produk akhir dan siap memasuki proses produksi.



Gambar 5. *Tight Issue* Buku Menak Sopal Pahlawan Tani Trenggalek (Sumber: Widyaningsih,2026)

C. Hasil Produk

Hasil produk merupakan keluaran akhir dari tahap *prototype* berupa buku ilustrasi Menak Sopal: Pahlawan Tani Trenggalek. Buku berukuran 20 × 20 cm dengan 52 halaman, menggunakan hardcover, kertas Art Paper 210 gsm, dan teknik cetak layflat. Buku memadukan ilustrasi bergaya kartun dan narasi sederhana untuk memperkenalkan cerita rakyat Menak Sopal versi Trenggalek Timur kepada anak usia 8–10 tahun.



Gambar 6. Buku Menak Sopal Pahlawan Tani Trenggalek (Sumber: WidSeluruh media dirancang menggunakan identitas visual yang konsisten dengan buku ilustrasi sehingga mampu memperkuat pengenalan produk kepada target audiens. yaningsih,2026)

D. Media Pendukung

Selain media utama, perancangan ini menghasilkan media pendukung berupa **packaging, pembatas buku, stiker, dan gantungan kunci.**



Gambar 7. Media Pendukung Buku Menak Sopal Pahlawan Tani Trenggalek (Sumber: Widyaningsih,2026)

E. Validasi

Sebelum diujikan kepada target audiens, buku ilustrasi Menak Sopal: Pahlawan Tani Trenggalek divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan isi maupun tampilan produk. Validasi dilakukan setelah tahap *prototype* selesai sehingga masukan yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum memasuki tahap *test*.

Tabel 1. Contoh penempatan

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Ahli Media	87,78%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase **100%** dengan kategori **sangat layak**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi cerita, kesesuaian alur, penggunaan bahasa, serta penyampaian nilai budaya telah sesuai dengan cerita rakyat Menak Sopal versi Trenggalek Timur dan karakteristik pembaca anak usia 8-10 tahun. Dengan demikian, buku dinilai layak digunakan sebagai media pengenalan budaya lokal.

Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase **87,78%** dengan kategori **sangat layak**. Penilaian mencakup aspek ilustrasi, tipografi, tata letak, kualitas visual, serta spesifikasi fisik buku. Validator memberikan beberapa saran penyempurnaan, seperti perbaikan pada detail ilustrasi, penyesuaian tata letak, dan penyempurnaan tampilan sampul. Seluruh masukan tersebut telah diterapkan sehingga produk dinyatakan layak untuk diujikan kepada target audiens.

5) Test

Tahap *Test* dilakukan untuk mengetahui tanggapan target audiens terhadap buku ilustrasi Menak Sopal: Pahlawan Tani Trenggalek. Uji coba melibatkan anak usia 8-10 tahun sebagai target pengguna. Penilaian dilakukan menggunakan angket yang

mencakup aspek isi cerita, ilustrasi, penyajian budaya lokal, dan tampilan buku. Hasil uji coba disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Uji Kelayakan kepada Au

Aspek	Presentase	Kriteria
Isi Cerita	95%	Sangat baik
Ilustrasi	83,33%	Sangat baik
Pengenalan budaya lokal	95%	Sangat baik
Tampilan buku	83,33%	Sangat baik
Rata-rata	89,17%	Sangat baik

Berdasarkan hasil uji coba, buku ilustrasi memperoleh rata-rata persentase 89,17% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa buku mampu menarik minat anak melalui ilustrasi yang komunikatif dan penyajian cerita yang mudah dipahami. Selain itu, penyampaian cerita rakyat Menak Sopal dinilai dapat membantu anak mengenal salah satu budaya lokal Kabupaten Trenggalek sehingga buku ilustrasi layak digunakan sebagai media pengenalan budaya lokal bagi anak usia 8–10 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat *Menak Sopal: Pahlawan Tani Trenggalek* berhasil dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi bergaya kartun dengan bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 8–10 tahun sebagai media pengenalan budaya lokal. Berdasarkan hasil validasi, buku memperoleh nilai 100% dari ahli materi dan 87,78% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepada target audiens juga menunjukkan rata-rata penilaian 89,17% dengan kategori sangat baik, sehingga buku ilustrasi dinilai layak dan mampu menjadi media pengenalan cerita rakyat Menak Sopal kepada anak.

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media edukatif dalam memperkenalkan budaya lokal kepada anak sejak usia dini. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan buku ilustrasi dalam bentuk media digital atau interaktif serta menguji efektivitasnya pada jumlah responden yang lebih luas agar manfaatnya dapat menjangkau lebih banyak pengguna.

REFERENSI

- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Business.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Grafiti.
- Herrington, J., Reeves, T. C., & Oliver, R. (2010). *A guide to authentic e-learning*. Routledge.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Data cerita rakyat Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Pedoman Perjenjangan Buku Bacaan Berdasarkan Jenjang Kemampuan Membaca (B3)*. Pusat Perbukuan Kemendikbudristek.
- Laude, V. G. R. (2025). Buku Ilustrasi Cerita “Lolita Mpaturu” Sebagai Media Pelestarian Budaya Lembah Napu. *BARIK*, 7(2), 88-100.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Nurdilah, S., & Purba, R. (2024). Perancangan buku ilustrasi cerita legenda Putri Pukes dari Aceh Tengah. *Jurnal Basataka*, 7(1), 218-223.
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (Eds.). (2011). *Design thinking: Understand–Improve–Apply*. Springer.
- Rustan, S. (2009). *Layout: Dasar dan penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2011). *Font & tipografi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2019). *Warna*. Batara Imaji.
- Saputra, A., & Rizkiantono, R. E. (2024). Perancangan visual karakter cerita rakyat Menak Sopal Trenggalek dalam motif batik. Dalam Prosiding Seminar Nasional Seni Rupa Pusaran Urban 4.
- Soedarso, N. (2014a). Perancangan buku ilustrasi. ISI Yogyakarta.
- Syahroni, O., Yasa, I. N. M., & Putrajip, M. Y. (2025). Perancangan buku bergambar cerita rakyat asal muasal nama Kota Ampenan. **Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner**, 9(8), 151-156.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Sage Publications.