

Buku Cerita Bergambar Tentang Cerita Perjuangan Tokoh Ken Umang Sebagai Media Informasi

Andi Dwi Payana Putra¹, Faldi Hendrawan^{2*}

^{1,2}Desain Komunikasi Visual/Institusi Teknologi dan Bisnis Asia Malang

¹andipayana@gmail.com , ²faldi.koben@asia.ac.id

*Penulis Korespondensi

ABSTRAK

Indonesia memiliki keberagaman budaya dan sejarah, salah satunya adalah dari Kerajaan Singasari. Cerita sejarah tentang Kerajaan Singasari hingga saat ini sudah cukup terkenal yaitu tentang Ken Arok dan Ken Dedes, hanya saja yang lebih dikenal dalam cerita sejarah Kerajaan Singasari adalah kedua tokoh tersebut, padahal terdapat juga tokoh-tokoh lainnya salah satunya adalah Ken Umang, Ken Umang merupakan istri kedua dari Ken Arok, namun tokoh ini masih belum banyak dikenali oleh masyarakat karena keterbatasan sumber dari tokoh tersebut. Solusi yang ditawarkan pada penelitian ini adalah Buku Cerita bergambar sebagai media informasi untuk tokoh Ken Umang. Dimana buku cerita bergambar adalah sebuah buku yang menampilkan sebuah cerita dengan didukung oleh sebuah gambar, sehingga pembaca dapat lebih menghayati cerita yang disajikan. Hasil pengujian dengan metode kuesioner dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa dari 30 responden setuju dengan pembuatan media Buku Cerita Bergambar yang dimana mampu memperkenalkan tentang tokoh Ken Umang melalui media tersebut.

Kata Kunci: *Buku Cerita Bergambar, Ken Arok, Ken Umang, Sejarah, Kerajaan Singasari*

ABSTRACT

Indonesia has cultural and historical diversity, one of which is from the Singasari Kingdom. Historical stories about the Singasari Kingdom until now are quite well known, namely about Ken Arok and Ken Dedes, only those who are better known in the historical stories of the Singasari Kingdom are these two figures, even though there are also other characters, one of which is Ken Umang, Ken Umang is the second wife of Ken Arok, but this character is still not widely recognized by the public due to limited sources of this character. The solution offered in this research is a picture story book as a medium of information for Ken Umang's character. Where a picture story book is a book that displays a story supported by an image, so that readers can better appreciate the story presented. The results of testing with the questionnaire method in this study, showed that of 30 respondents agreed with the making of the Picture Story Book media which was able to introduce Ken Umang's character through the media.

Keywords: *History, Ken Umang, Singasari Kingdom, Story Book with Picture*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari berbagai macam suku, yang meliputi seni budaya, adat istiadat, dan cerita sejarah yang masih belum banyak terungkap. Keragaman yang ada tersebut merupakan suatu kekayaan yang tidak dapat dihitung nilainya. setiap daerah memiliki ciri khas kebudayaan dan cerita sejarah yang berbeda. Di Jawa Timur misalnya, banyak hal menarik dari cerita sejarah yang terdapat di setiap daerahnya yang terdiri dari beberapa Kabupaten, banyak cerita tentang sejarah yang dimiliki setiap daerahnya, salah satunya adalah cerita dari kerajaan singasari yaitu tentang Ken Umang.

Masyarakat awam lebih mengenal sosok Ken Dedes sebagai pendamping Ken Arok ketimbang Ken Umang. Ken Umang adalah orang yang setia mendampingi perjuangan Ken Arok. Nama Ken Umang sering diceritakan sebagai sosok selir yang jahat dan pendengki. Tak jarang yang menyebutnya sebagai sosok pengganggu hubungan kisah cinta Ken Arok dan Ken Dedes, Padahal, jauh sebelum keduanya bertemu, sejatinya Ken Umang lah yang setia mendampingi perjuangan Ken Arok dari nol hingga menjadi penguasa Kerajaan Singhasari (Ngalam.co).

Menurut mas Bangkit Mahendra dan menurut mba Harrsya Putri Jelita sebagai staff di Museum Singasari dan sejarawan mengatakan masyarakat awam lebih mengenal sosok Ken Dedes dari pada Ken Umang, karena disebabkan masih belum banyaknya sumber informasi tentang siapakah Ken Umang tersebut, yang bisa dijadikan acuan adalah karya-karya sastra terdahulu, contohnya dari kitab pararaton.

Pada masa kini sedang hangat dengan isu kesetaraan gender, kesetaraan gender merupakan salah satu hak asasi kita sebagai manusia. Hak untuk hidup secara terhormat, bebas dari rasa ketakutan dan bebas menentukan pilihan hidup tidak hanya diperuntukan bagi para laki-laki, perempuan pun mempunyai hak yang sama pada hakikatnya. Sayangnya sampai saat ini, perempuan seringkali dianggap lemah dan hanya menjadi sosok pelengkap. Terlebih lagi adanya pola berpikir bahwa peran perempuan hanya sebatas bekerja di dapur, sumur, mengurus keluarga dan anak, sehingga pada akhirnya hal di luar itu menjadi tidak penting, Oleh karna itu nantinya dalam buku cerita bergambar yang akan penulis buat akan mengangkat isu kesetaraan gender dengan pemeran utama perempuan yaitu Ken Umang.

Menurut mas Bangkit Mahendra sebagai staff di museum singasari dan sejarawan, mengatakan bahwa di era modern ini jika dimanfaatkan dengan baik dapat mempermudah pemakainya, contohnya saja dapat dengan mudah mengakses sebuah informasi yang dibutuhkan dan dapat diakses dimana saja, namun terdapat dampak negatif juga yang perlu diwaspadai, contohnya jika sebuah budaya atau sejarah tidak di lestarikan dan dieksplorasi dengan baik akan tergerus dengan zaman yang semakin maju.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukanlah media sebuah buku untuk mempopulerkan tokoh Ken Umang tersebut dengan versi cerita dari penulis atau fiksi. Salah satu media yang tepat untuk mempopulerkan cerita tentang Ken Umang tersebut adalah melalui media buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar yaitu cerita yang dibuat menjadi buku dan di dalamnya mengandung gambar untuk mewakili cerita agar saling berkaitan. melalui media gambar dapat memperkuat ingatan pembaca serta mempermudah pemahaman dalam memahami isi cerita (Afnida, 2016).

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu *“Bagaimana Merancang Buku Cerita Bergambar Tentang Cerita Perjuangan Tokoh Ken Umang Sebagai Media Informasi”*.

Tujuan Penelitian

Membuat buku cerita bergambar tentang perjuangan Ken Umang yang seorang ksatria dalam pemberontakan melawan kesemena-menaan kerajaan tumapel kepada masyarakat khususnya remaja.

Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan informasi peneliti menggunakan beberapa metode penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Teknik Wawancara

Penelitian ini merupakan proses untuk memperoleh informasi dengan cara tanya jawab secara tatap muka antara peneliti dengan subyek yang diteliti (**Sujarweni 2014**). Dilakukan tanya jawab dengan sejarawan yang berada pada Museum Singasari yang Bernama Bagus Mahendra dan Harssya Putri Jelita terkait cerita /tokoh ken umang. Teknik ini bertujuan untuk mendapat keterangan tentang hal hal yang sedang di teliti atau di kerjakan, sehingga diperoleh data yang benar dan dapat dipercaya.

2. Teknik Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (1986). Mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu progres yang tersusun daro berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (**Sugiyono 2017**). Dilakukan proses observasi pada Museum Mpu Purwa dan paling lama pada Museum Singasari selama kurang lebih 2 bulan.

3. Teknik Studi Dokumen atau Teks

Kajian dari bahan dokumenter yang tertulis bisa berupa buku teks, surat kabar, majalah, surat-surat, film, catatan harian, naskah, artikel, dan sejenisnya, bahan juga dapat berasal dari pikiran seseorang yang tertuang di dalam buku atau naskah-naskah yang terpublikasikan (**Sujarweni 2014**). Dilakukan kajian teori melalui buku dan jurnal mengenai teori-teori tentang ilustrasi, desain karakter, buku novel karya Pramoedya Ananta Toer yang berjudul Arok Dedes, dan teori lainnya yang terkait dengan penelitian.

PEMBAHASAN

Desain Komunikasi Visual

Menurut definisinya, Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (**Kusrianto, 2009**).

Tipografi

Tipografi sangat erat berkaitan dengan kaidah kaidah persepsi visual yang tercakup dalam teori *Gestalt*, mulai dari anatomi huruf hingga penciptaan desain tipografi. Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata kita dapat membedakan antara huruf yang satu dengan yang lain. (**Sihombing, 2015**).

Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam Perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan image bitmap hingga karya foto (**Kusrianto, 2009**).

Jenis – Jenis Gaya Gambar

Gaya Gambar Realis

Gaya gambar realis disebut juga dengan aliran realis, secara singkat disebut dengan realisme (*realism*). Gaya gambar ini adalah gaya gambar paling sulit dalam tahapan belajarnya, dapat dikatakan merupakan tingkatan paling tinggi dalam menggambar secara tolak ukur cenderung mendekati foto (Gumelar, 2017:28).



Gambar 1 Lukisan Karya Basuki Abdullah

Gaya Gambar Kartun

Gaya gambar kartun disebut juga dengan aliran kartun, secara singkat disebut dengan kartunisme (*cartoonism*). Kartun memiliki arti lucu, sama seperti comic awalnya memiliki arti lucu. Kartun bukanlah animasi, sebab kartun dapat dianimasikan dengan nama *animated cartoon* atau animasi kartun (Gumelar, 2017:29).



Gambar 2 Karakter Mickey Mouse dari Disney

Gaya Gambar Hibrida

Gaya gambar hibrida, disebut juga dengan aliran campuran (*hybridism*). Gaya gambar yang dicampur boleh realis dengan kartun, boleh kartun dengan fine art, boleh fine art dan lainnya sesuai keperluan pembuatnya. Karikatur (*caricature*) adalah salah satu ciri khasnya (Gumelar, 2017:30).



Gambar 3. Ilustrasi Karikatur
(<https://id.wikipedia.org/wiki/Karikatur>)

Gaya Gambar *Fine Art*

Gaya gambar *fine art*, disebut juga dengan aliran seni murni. Gaya gambar ini adalah gaya gambar paling banyak perdebatannya, karena semua gaya gambar masuk, mulai dari realis hingga berbagai gaya gambar lainnya. Sehingga hasilnya dapat ditebak akan sangat bagus. Biasanya hasil karyanya cenderung sangat kuat dalam penuangan intuisi seninya, sehingga penuangan emosi pembuatnya terlihat mewakili (Gumelar, 2017:31).



Gambar 4 Fine art oleh Vincent van Gogh.

Buku Cerita Bergambar

Gambar merupakan media yang menarik perhatian, karena di dalam gambar terdapat bentuk-bentuk objek dan warna yang jelas sehingga akan mudah dalam menggambarkan tokoh yang sebenarnya. Media gambar memegang peranan yang sangat penting dalam proses pemahaman isi cerita. Buku cerita bergambar yaitu cerita yang dibuat menjadi buku dan di dalamnya mengandung gambar untuk mewakili cerita agar saling berkaitan. melalui media gambar dapat memperkuat ingatan pembaca serta mempermudah pemahaman dalam memahami isi cerita (Afnida, 2016).

Ken Umang

Ken Umang hanyalah seorang sudra (kasta paling rendah) yang merupakan anak bungsu Ki Bango Samparan, bapak angkat Ken Arok ketika masih muda. Ketika Umang yang masih anak-anak sudah memendam perasaan sayang kepada si ken arok. Sejak muda belia pun Arok telah mencintai Umang yang masih seorang bocah kurus beringus. Setiap kali pulang dari berjudi atau mencuri, Umang sedih ketika kakak angkatnya itu pada suatu ketika meninggalkan rumah Ki Bango Samparan untuk berguru berbagai macam ilmu kepada beberapa Brahmana, Umang akhirnya bertemu lagi ketika Arok kembali ke kampung bapak angkatnya dalam petualangannya merampok uang upeti hasil perasan dari rakyat. Kala itu sedang terjadi kerusuhan di kerjaan tumapel karena pada saat itu prajurit tumapel yang semena mena terhadap siapapun yang tidak membayar upeti. Kemudian umang melakukan pemberontakan bersama gerombolannya, pada saat itu umang merupakan satu satunya pejuang wanita yang bertempur melawan kerajaan tumapel tersebut, umang merupakan seorang pejuang sekaligus pemimpin pasukan yang tangguh. Umang berjuang dengan gigih, tanpa letih dan putus asa dalam gerombolan pemberontak. Otaknya yang cerdas membuat Umang berhasil memimpin pasukannya dan menjadi salah satu pemimpin penting dalam sebuah penyerbuan ke Kutaraja Tumapel (Toer, 2006).

PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Konsep buku cerita bergambar ini bertujuan untuk membuat masyarakat khususnya anak remaja tahu akan tokoh Ken Umang tersebut sekaligus untuk menambah minat baca masyarakat dan ikut untuk melestarikan sejarah dan budaya yang ada disekitar kita. Ken Umang adalah tokoh yang bisa terbilang penting berada dalam cerita Ken Arok yaitu merupakan istri Ken Arok, namun masih banyak yang belum mengetahui siapakah Ken Umang tersebut. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka dirancang sebuah buku cerita bergambar yang berjudul “Ken Umang Sang Ksatria”. Jenis buku cerita bergambar merupakan bentuk buku yang menampilkan teks narasi dan disertai dengan gambar-gambar ilustrasi sebagai pendukung dengan demikian pembaca dapat mengerti alur cerita yang diberikan melalui teks dan gambar tersebut. Buku ini bergenre action, dan romance dikarenakan sesuai dengan segmentasi remaja yang tertarik dengan genre action romance selain dapat mengenali Ken Umang buku cerita bergambar tersebut disertai pesan tentang yakni saat ingin mendapatkan sesuatu kita harus berusaha untuk memperjuangkannya,

Tabel 1 Keterangan Deskripsi Karya

Nomor	Spesifikasi	Keterangan
1	Judul	Ken Umang Sang Ksatria
2	Tema	Fiksi
3	Media	Buku (Cetak)
4	Jenis Kertas	Art Paper 150gsm
5	Jumlah Halaman	38 Halaman
6	Jenis Buku	Buku Cerita Bergambar
7	Ukuran	A5 (14,8x21 cm)

Elemen Estetis Visual

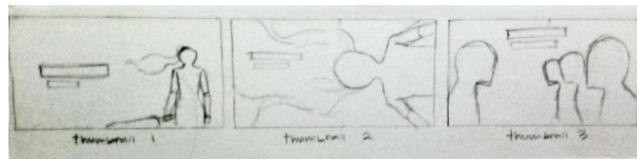
Dalam pemilihan elemen, ada beberapa elemen yang akan digunakan dalam pembuatan Buku Cerita Bergambar Ken Umang Sang Ksatria terdiri dari cover buku, ilustrasi, warna, tipografi, dan desain karakter yang ada pada cerita, Dalam tahap ini, gambar merupakan elemen atau objek yang disiapkan dalam proses pembuatan sketsa.

- a) Ken Umang: Ken Umang merupakan tokoh utama dalam buku cerita bergambar tersebut, bergender perempuan, berumur 23 tahun, hobi bela diri, berwatak pemberani, pintar, dan suka mencoba hal baru.
- b) Ken Arok: Ken Arok merupakan tokoh pembantu dalam cerita dari sudut pandang Ken Umang tersebut yang bertugas menjadi motivasi ken umang untuk berjuang mendapatkan sesuatu yang diinginkannya, bergender laki-laki, berumur 26 tahun, hobi berpetualang, berwatak pengertian dan pemberani.
- c) Tunggul Ametung: Tunggul Ametung merupakan tokoh antagonis dalam cerita ken umang ini, gender laki-laki, berumur 27 tahun, hobi berjudi, berwatak kejam dan licik.
- d) Oti: Oti merupakan tokoh pembantu dalam cerita ken umang, oti diselamatkan oleh ken umang saat kesusahaan dan menjadi sahabat ken umang, gender perempuan, berumur 23 tahun, hobi berpetualang, berwatak ceroboh dan baik hati.

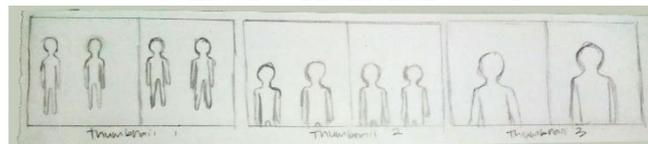
- e) Kerajaan Tumapel: Kerjaan tumapel merupakan visual yang dipilih karena kerjaan tumapel adalah objek yang penting dalam cerita Ken Umang.
- f) Desa: Desa merupakan visual yang dipilih karena menjadi latar tempat yang menceritakan saat Ken Umang dan Ken Arok masih kecil.
- g) Pakaian/Busana: Pakaian merupakan visual yang penting karena dapat menggambarkan tema dalam sebuah cerita dan menjadi acuan untuk tahap sketsa nantinya.
- h) Tumbuhan/Benda: Benda dan tumbuhan sebagai visual pelengkap yang dapat memberikan gambaran latar cerita nantinya.

Thumbnail

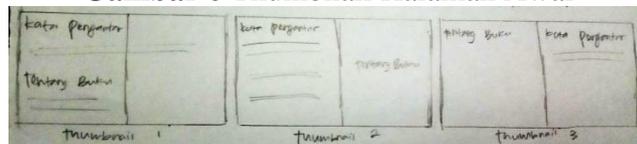
Berisi gambar thumbnail buku cerita bergambar Ken Umang Sang Ksatria dari halaman cover sampai halaman 32 - 34.



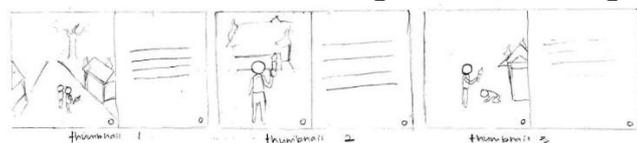
Gambar 5 Thumbnail Cover



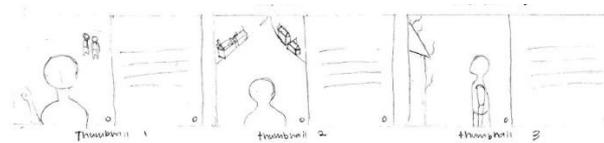
Gambar 6 Thumbnail Halaman Awal



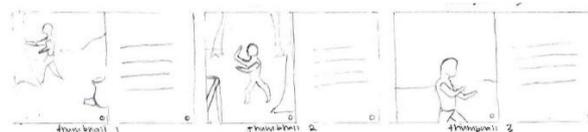
Gambar 7 Thumbnail Kata Pengantar dan Tentang Buku



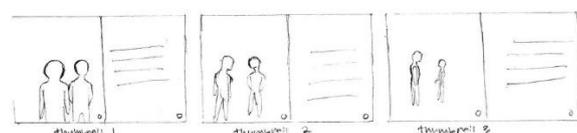
Gambar 8 Thumbnail Halaman 1 – 2



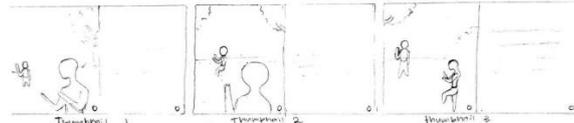
Gambar 9 Thumbnail Halaman 3 – 4



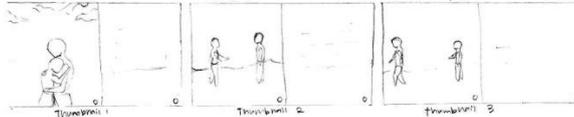
Gambar 10 Thumbnail Halaman 5 – 6



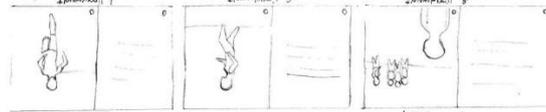
Gambar 11 Thumbnail Halaman 7 – 8



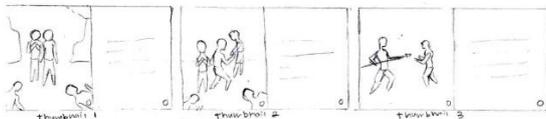
Gambar 12 Thumbnail Halaman 9 - 10



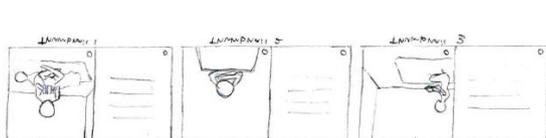
Gambar 13 Thumbnail Halaman 11 – 12



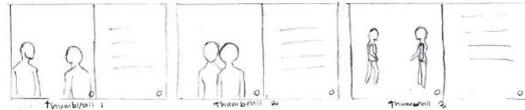
Gambar 14 Thumbnail Halaman 13 – 14



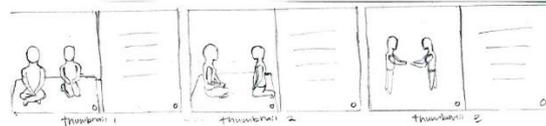
Gambar 15 Thumbnail Halaman 15 – 16



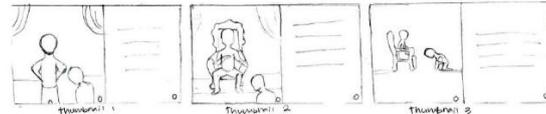
Gambar 16 Thumbnail Halaman 17 - 18



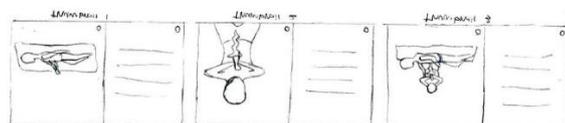
Gambar 17 Thumbnail Halaman 19 – 20



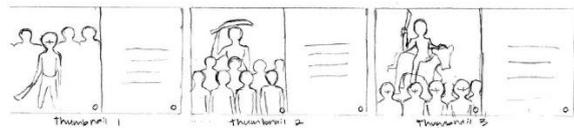
Gambar 18 Thumbnail Halaman 21 – 22



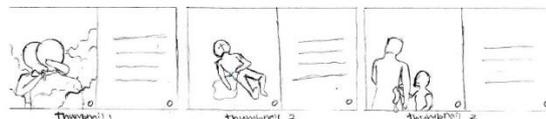
Gambar 19 Thumbnail Halaman 23 – 24



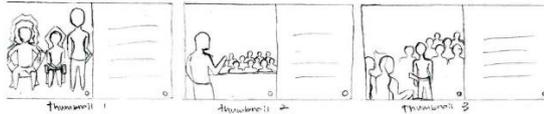
Gambar 20 Thumbnail Halaman 25 - 26



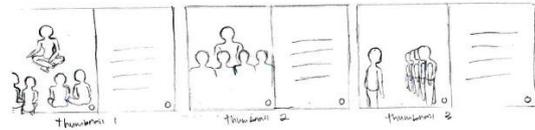
Gambar 21 Thumbnail Halaman 27 – 28



Gambar 22 Thumbnail Halaman 29 - 30



Gambar 23 Thumbnail Halaman 31 - 32

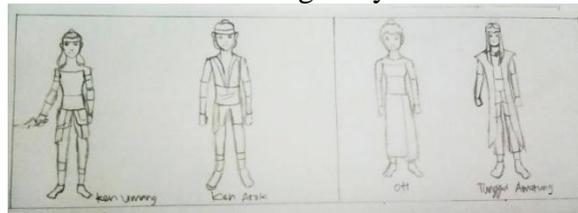


Gambar 24 Thumbnail Halaman 33 - 34

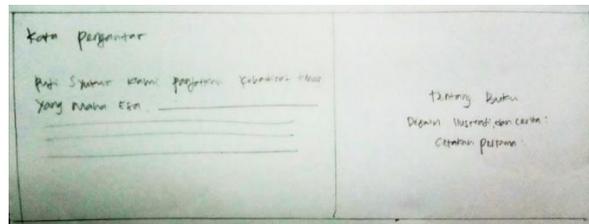
Rough Layout



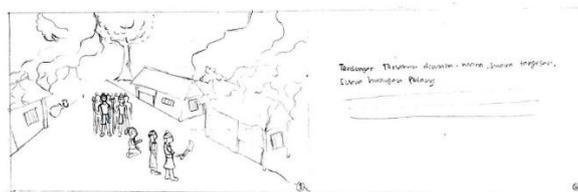
Gambar 25 Rough Layout Cover



Gambar 26 Rough Layout Halaman Awal



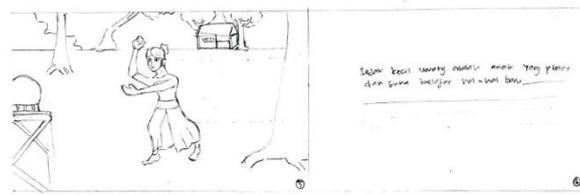
Gambar 27 Rough Layout Kata Pengantar dan Tentang Buku



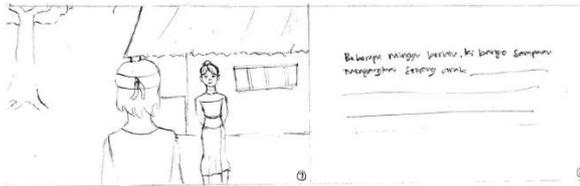
Gambar 28 Rough Layout Halaman 1 - 2



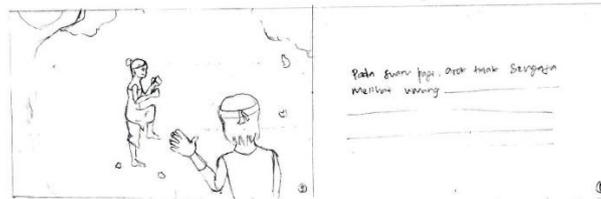
Gambar 29 Rough Layout Halaman 3 - 4



Gambar 30 Rough Layout Halaman 5 – 6



Gambar 31 Rough Layout Halaman 7 – 8



Gambar 32 Rough Layout Halaman 9 - 10



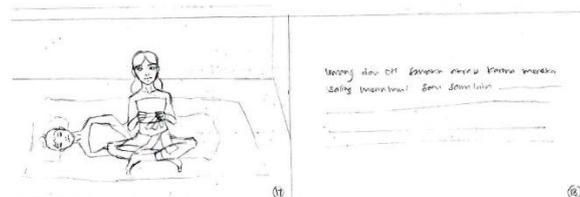
Gambar 33 Rough Layout Halaman 11 – 12



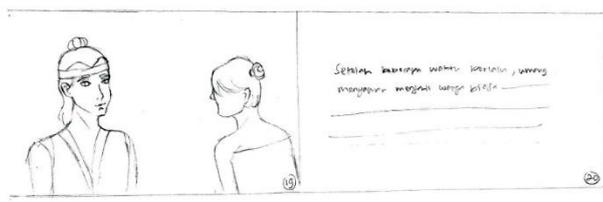
Gambar 34 Rough Layout Halaman 13 – 14



Gambar 35 Rough Layout Halaman 15 – 16



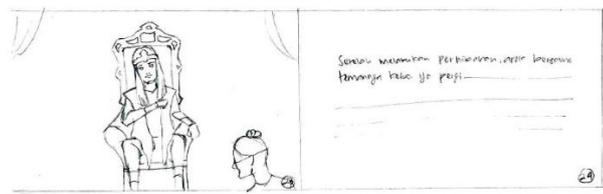
Gambar 36 Rough Layout Halaman 17 – 18



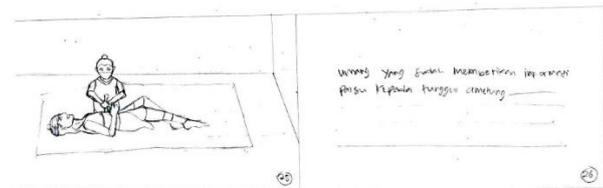
Gambar 37 Rough Layout Halaman 19 – 20



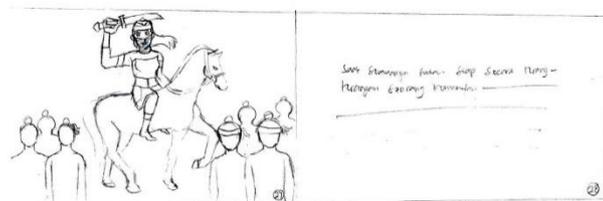
Gambar 38 Rough Layout Halaman 21 – 22



Gambar 39 Rough Layout Halaman 23 – 24



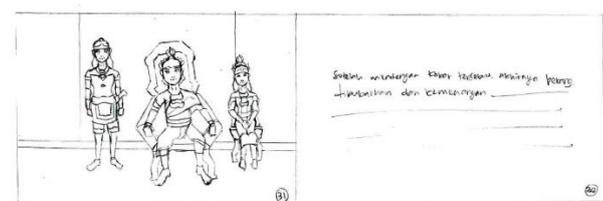
Gambar 40 Rough Layout Halaman 25 - 26



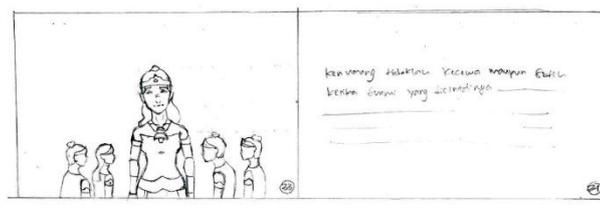
Gambar 41 Rough Layout Halaman 27 - 28



Gambar 42 Rough Layout Halaman 29 – 30



Gambar 43 Rough Layout Halaman 31 – 32



Gambar 44 Rough Layout Halaman 33 – 34

Proses Produksi

Proses produksi merupakan proses untuk membuat visualisasi gambar sesuai dengan konsep perancangan yang telah dibuat. Pada proses ini meliputi outline, blocking warna, detailing dan final artwork.

Outline

Outline merupakan proses dari sketsa manual yang kemudian di scan, selanjutnya proses digital yang meliputi *outline* elemen estetis visual menggunakan *software Medibang Paint Pro* dan menggunakan *Pencil Brush dengan size 5 point*.



Gambar 45 Outline

Coloring

Coloring adalah proses pewarnaan outline yang sebelumnya sudah dibuat secara digital, pada proses ini menggunakan beberapa tahapan seperti warna dasar, *shading* dan *highlighting*.

Blocking

Warna dasar adalah proses pertama dalam pewarnaan, dimulai dengan memberikan berbagai macam warna dasar pada setiap objek yang dibagi kedalam beberapa *layer* seperti warna kulit, rambut, baju dan sebagainya, pada proses ini dan seterusnya untuk pewarnaan menggunakan *software Medibang Paint Pro*.



Gambar 46 Blocking

Shading

Pada proses *shading* bertujuan untuk memberikan *value* atau memberikan ilusi 3 dimensi pada gambar dengan menentukan gelap objek.



Gambar 47 Shading

Highlighting

Pada proses *highlighting* ini bertujuan untuk memberikan efek cahaya pada objek atau gambar sekaligus proses akhir dalam pewarnaan.



Gambar 48 Highlighting

Final Desain

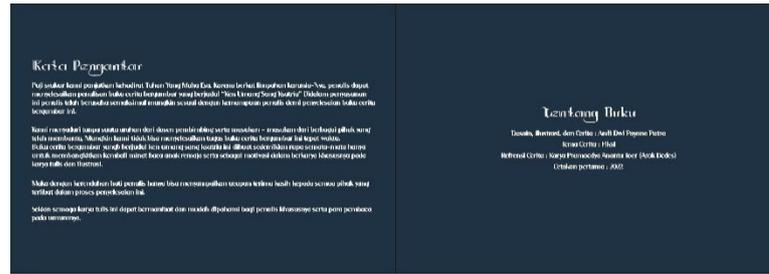
Final Desain merupakan proses penataan gambar dan memberikan teks pada setiap gambar kedalam buku cerita bergambar.



Gambar 49 Final Desain Halaman Cover



Gambar 50 Final Desain Halaman Awal



Gambar 51 Final Desain Kata Pengantar & Tentang Buku



Gambar 52 Final Desain Halaman 1 – 2



Gambar 53 Final Desain Halaman 3 – 4



Gambar 54 Final Desain Halaman 5 – 6



Gambar 55 Final Desain Halaman 7 – 8



Gambar 56 Final Desain Halaman 9 – 10



Gambar 57 Final Desain Halaman 11 – 12



Gambar 58 Final Desain Halaman 13 – 14



Gambar 59 Final Desain Halaman 15 – 16



Gambar 60 Final Desain Halaman 17 – 18



Gambar 61 Final Desain Halaman 19 – 20



Gambar 62 Final Desain Halaman 21 – 22



Gambar 63 Final Desain Halaman 23 – 24



Gambar 64 Final Desain Halaman 25 – 26



Gambar 65 Final Desain Halaman 27 – 28



Gambar 66 Final Desain Halaman 29 – 30



Gambar 67 Final Desain Halaman 31 – 32



Gambar 68 Final Desain Halaman 33 – 34

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan Buku Cerita Bergambar Ken Umang Sang Ksatria ini bertujuan untuk mengangkat tentang tokoh Ken Umang, berdasarkan permasalahan yang terjadi masih banyak di kalangan masyarakat khususnya anak-anak remaja yang belum mengenal tentang siapakah tokoh Ken Umang karena sedikitnya sumber informasi tentang tokoh tersebut, oleh karena itu dibuatlah cerita yang mengangkat tentang tokoh Ken Umang. Buku Cerita Bergambar Ken Umang Sang Ksatria ini di visualisasikan berdasarkan pemahaman penulis, dan dilanjutkan proses sketsa manual kemudian dilanjutkan proses digitalisasi menjadi ilustrasi, dikerjakan menggunakan *software* Medibang Paint Pro. Dilanjutkan pengerjaan media cetak buku cerita bergambar dengan proses membuat tata halaman dan teks narasi dengan *software* Adobe Photoshop CC sampai proses pencetakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Herdiana, Nana. (2015). *Manajemen Strategi Pemasaran*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Afnida, M., Fakhriah & Fitriani, D. (2016). *Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak*. [online]. Available at: <http://jim.unsyiah.ac.id/paud/article/view/399> [diakses 2 Februari 2022]
- Anggraini, Lia S dan Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual (Dasar-dasar Panduan untuk Pemula)*. Bandung. Nuansa Cendikia.

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Dhimas, Andreas. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- Ernita. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menelaah Unsur-Unsur Buku Fiksi dan Non-Fiksi Melalui Metode Inquiry di Kelas 7.2 SMPN 2 Batanghari Semester II T.P. 2018/2019*. [online]. Available at: <https://ojs.hr-institut.id/index.php/JEB> [diakses 3 Februari 2022]
- Fatmawaty, Riryng. (2017). *Memahami Psikologi Remaja*. [Online]. Available at: <http://jurnalpendidikan.unisla.ac.id/index.php/reforma/article/view/33> [di akses 6 Mei 2022]
- Gumelar, Sega, Michael. (2017). *Menguak Mitos Diskursus Gaya Gambar Amerika, Jepang, Eropa, Gaya Gambar Indonesia Dan Implikasinya*. [online]. Available at : <http://jurnal.stiki-indonesia.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa> [diakses 3 Februari 2022]
- Hendratman, Hendi. (2008). *Tips n Trix Computer Graphics Design!*. Bandung: Informatika Bandung.
- Ibnu, Wibowo, Teguh. (2015). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Notebook.
- Jogiyanto, H.M. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sujarweni, Wiratna. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Toer, Ananta, Pramoedya. (2006). *Arok Dedes*. Jakarta Timur: Lentera Dipantara.