

## PERANCANGAN ILUSTRASI CERITA RAKYAT KEBO KICAK KARANG KEJAMBON PADA *T-SHIRT* SEBAGAI SUVENIR KABUPATEN JOMBANG

Muhammad Faisal Dwi Ardiansyah Ramadhan<sup>1</sup>, Muh Ariffudin Islam<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
faisal.18090@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas negeri Surabaya  
muhariffudin@unesa.ac.id

### Abstrak

Cerita rakyat merupakan bagian dari budaya masyarakat lokal. Cerita rakyat juga memiliki pengaruh terhadap perilaku dan karakter masyarakat. Oleh sebab itu cerita rakyat perlu dilestarikan dan juga dipublikasikan sehingga generasi selanjutnya dapat mengetahui dan menjadikan pedoman dari kandungan isinya. Cerita rakyat Kebo Kicak Karang Kejambon dipercayai sebagai cerita tentang berdirinya daerah Kabupaten Jombang. Pemilihan *T-Shirt* sebagai media visual penerapan ilustrasi, dikarenakan mampu memberikan memiliki unsur “kebanggaan pada suatu identitas” kepada para pemakainya. Ilustrasi merupakan suatu gambar dari sebuah proses grafis yang memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah untuk menunjukkan pengertian bagi pembacanya, Selain itu ilustrasi memiliki fungsi untuk memperindah tulisan atau naskah agar terlihat hidup. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan data yang diperoleh melalui wawancara dan juga studi literatur, data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode *5W+1H*. Hasil dari perancangan ini adalah desain *T-Shirt* dengan menampilkan ilustrasi dari cerita Kebo Kicak Karang Kejambon. Hal tersebut diharapkan akan dapat turut melestarikan cerita rakyat asli dari Jombang melalui pesan visual yang disampaikan.

**Keywords:** Ilustrasi, souvenir, Kebo Kicak Karang Kejambon, Cerita Rakyat, *T-Shirt*

### Abstract

*Folklore is part of the culture of the local community. Folklore also has an influence on the behavior and character of the community. Therefore, folklore needs to be preserved and also published so that the next generation can know and make guidelines from its contents. The folklore of Kebo Kicak Karang Kejambon is believed to be a story about the founding of the Jombang Regency area. So an introduction was made to the community through the illustration of the story of Kebo Kicak Karang Kejambon which was applied to a T-Shirt as a souvenir of Jombang Regency with the aim of introducing the original Jombang story to the people of Jombang and outside Jombang. Illustration is an image of a graphic process that clarifies a sentence in a manuscript to show understanding for the reader. This design uses a qualitative method with data obtained through interviews and literature studies, the data obtained are then analyzed using the 5W+1H method. The result of this design is a T-Shirt design featuring illustrations from the story of Kebo Kicak Karang Kejambon. This can help preserve the original folklore of jombang through visual messages conveyed through T-Shirts.*

**Keywords:** *Illustration, souvenir, Kebo Kicak Karang Kejambon, Folklore, T-Shirt*

## PENDAHULUAN

Sastra telah ada sejak lama dan diturunkan dari generasi ke generasi, sehingga dapat dikatakan bahwa sastra merupakan bagian dari sosial budaya. Pada zaman kuno, cerita rakyat ditransmisikan secara lisan, sebelum mereka bisa menulis. Seiring perkembangan zaman, setelah manusia mengenal tulisan, Sebagian masyarakat mewariskan cerita rakyat secara turun temurun melalui bahasa tulis. Di antara sekian banyak warisan budaya di Indonesia, cerita rakyat adalah salah satunya (Sukmana, 2018). Di Indonesia terdapat beragam cerita rakyat seperti, Malin Kundang, Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Emas, Sangkuriang, dan sebagainya. Dalam sastra Indonesia, cerita rakyat merupakan *foklor* lisan. Cerita rakyat biasanya berbentuk tuturan yang mempunyai fungsi sebagai media yang mengungkap tentang nilai-nilai berkehidupan yang ada pada masyarakat (Zulkarnais, Prasetyawan & Sucipto, 2018).

Setiap daerah yang ada di Indonesia pasti mempunyai cerita rakyat yang mencerminkan budaya, karakter dan perilaku berkehidupan masyarakatnya masing-masing. (Sukmana, 2018) Di jombang, merupakan daerah yang ada di Jawa Timur, terdapat berbagai cerita rakyat, salah satunya adalah cerita Kebo Kicak Karang Kejambon yang merupakan cerita rakyat asli dari jombang yang menceritakan tentang awal mula berdirinya daerah Kabupaten Jombang.

Cerita Kebo Kicak Karang Kejambon yang berkembang di Kabupaten Jombang yang dipercaya masyarakat merupakan asal-usul diberinya nama dusun dan desa yang tersebar di Kabupaten Jombang. Asal-usul nama tersebut didasarkan pada peristiwa yang ada pada cerita tersebut. Cerita ini sering dikorelasikan atau dijadikan cerita babon atau cerita babad karena diyakini betul kebenaran ceritanya. Cerita Kebo Kicak Karang Kejambon berhubungan dengan banyak cerita-cerita rakyat yang tersebar di Kabupaten Jombang baik berbentuk mite, dongeng, maupun legenda. Parimono, Mojosongo, dan Jambu merupakan beberapa nama daerah yang dipercayai masyarakat berasal dari cerita Kebo Kicak Karang Kejambon. Cerita Kebo Kicak Karang Kejambon menyiratkan nilai-nilai kearifan lokal yang penting digunakan sebagai pedoman hidup berperilaku.

Pelestarian cerita rakyat merupakan hal yang perlu dilakukan, mengingat cerita rakyat merupakan sebuah bagian dari budaya masyarakat (Sahril, 2016). Dalam pelestarian cerita rakyat dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu melalui ilustrasi cerita rakyat yang diaplikasikan pada *T-Shirt* sebagai suvenir khas Kabupaten Jombang.

*T-Shirt* atau kaos oblong dipilih peneliti karena *T-Shirt* merupakan salah satu kebutuhan pokok yang digunakan untuk keseharian karena memiliki manfaat kepada para pemakainya. *T-Shirt* memiliki fungsi agar menciptakan kenyamanan kepada pemakainya. Sehingga penggunaan *T-Shirt* tidak menimbulkan masalah kepada lingkungan sekitar (Airlangga & Nirawati, 2020). Sejak munculnya sablon pada kaos polos, fungsi kaos tidak lagi menjadi pakaian luar saja melainkan kaos dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan, dan dengan adanya desain pada permukaan *T-Shirt* dapat menjadi kelekatan tersendiri dengan pemakainya (Arifin, 2016).

*T-Shirt* merupakan jenis pakaian yang banyak digemari oleh masyarakat. *T-Shirt* atau kaos dapat digunakan sebagai pakaian utama, selain itu kaos adalah jenis pakaian yang dapat digunakan sebagai sarana berekspresi bagi pemakainya. Saat ini perkembangan T-Shirt sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan, sablon pada *T-Shirt* semakin banyak diminati oleh masyarakat dari berbagai kalangan seiring dengan perkembangan desain T-Shirt (Dariyadi, Ma'sum & Huda, 2021).

Berdasarkan riset mengenai pengetahuan masyarakat tentang cerita Kebo Kicak Karang Kejambon dan suvenir yang ada di Jombang melalui wawancara secara langsung dan *online*, 40 responden di rentang usia 15-45 tahun pada bulan mei tahun 2022 dari berbagai daerah yang ada di Jombang maupun luar Jombang, didapatkan beberapa fakta yang dapat menunjang perancangan ini yaitu sebagian besar responden tidak mengetahui cerita Kebo Kicak Karang kejambon, terdapat responden dari Jombang yang tidak mengetahui cerita Kebo Kicak Karang Kejambon, dan di Jombang belum ada suvenir yang mengangkat tema cerita rakyat asli Jombang. Dari hasil riset yang telah dilakukan, terlihat ada peluang untuk membuat suvenir khas

Kabupaten Jombang. karena di Jombang masih belum ada desain *T-Shirt* yang mengangkat tema cerita rakyat Kebo Kicak Karang Kejambon.

Suvenir diperlukan karena dapat memberikan kesan positif kepada para pengunjung serta merupakan media yang sangat efektif untuk mengenalkan atau melestarikan kebudayaan dari suatu daerah (Prakoso & Rizkiantono, 2020). Di Kabupaten Jombang terdapat berbagai *event* yang diadakan setiap tahunnya oleh Pemerintah Kabupaten Jombang maupun komunitas atau organisasi kemasyarakatan, seperti Pawai Budaya Jombang, pameran dan bazar. Di Jombang juga terdapat *car free day* yang bahkan diadakan rutin setiap minggu. Dengan adanya *event-event* tersebut, perancangan souvenir ini dapat dibeli maupun dilihat oleh pengunjung *event* tersebut. Sehingga secara tidak langsung perancangan ini dapat tersampaikan dengan tepat sasaran.

Dilihat dari latar belakang di atas, rumusan masalah dari perancangan ini adalah bagaimana merancang media sebagai upaya pelestarian cerita rakyat Kebo Kicak Karang Kejambon kepada masyarakat Jombang sehingga sekaligus dapat mengenalkan cerita rakyat asli Jombang kepada masyarakat luar Jombang, yang nantinya dapat menjadikan masyarakat Jombang menjadi tertarik untuk mengikuti cerita rakyat asli dari daerahnya sendiri. Sasaran utama dari perancangan ini adalah masyarakat Kabupaten Jombang sebagai masyarakat lokal dan juga masyarakat luar Jombang. Dengan cara perancangan ilustrasi yang diterapkan pada *T-Shirt* sebagai souvenir khas Jombang dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas, sehingga cerita Kebo Kicak Karang Kejambon dapat dikenal oleh masyarakat luas.

## METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Di dalam metode kualitatif, peneliti merupakan *key instrument*, yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian adalah si peneliti sendiri. Metode kualitatif dapat dimulai dari manapun, seperti orientasi atas bacaan, wawancara, mengeksplorasi data yang terkumpul berdasarkan penelitian yang sudah jelas, dan memeriksakan laporan penelitian sementara kepada pembimbing (Gunawan, 2013).

## Metode pengumpulan data

Dalam metode penelitian kualitatif, digunakan pengumpulan data dengan cara wawancara dan studi literatur yang kemudian data akan diidentifikasi dan dianalisis secara deskriptif. data yang dibutuhkan diantaranya adalah:

1. Data primer didapatkan melalui wawancara kepada masyarakat Kabupaten Jombang dan luar Jombang guna mengumpulkan data terkait dengan mengajukan pertanyaan untuk memahami dan mengetahui respon masyarakat mengenai cerita rakyat Kebo Kicak Karang Kejambon dan juga souvenir.
2. Data sekunder didapatkan melalui studi literatur melalui internet, seperti *e-book*, *e-journal*, dan artikel yang membahas topik yang relevan dengan penelitian ini seperti ilustrasi, *T-Shirt*, warna, dan tipografi.

## Metode analisis data

Setelah mengumpulkan data, akan dilakukan analisis terhadap data-data yang sudah terkumpul menggunakan analisis *5W+1H* (*What, Who, Where, When, Why, dan How*). Penggunaan metode tersebut adalah untuk mencari data inti dengan menjawab pertanyaan. Hasil analisis data yang sudah terbentuk sebuah kesimpulan dapat digunakan sebagai landasan perancangan ilustrasi komik cerita rakyat Kebo Kicak Karang Kejambon.

Tahapan-tahapan dalam merancang ilustrasi cerita Kebo Kicak Karang Kejambon pada *T-Shirt* yaitu:

1. Pengumpulan data, data didapatkan melalui wawancara kepada masyarakat Jombang dan juga luar Jombang.
2. Analisis data, data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode *5W+1H* sebagai dasar perancangan.
3. Konsep desain, penyusunan dan perancangan konsep sesuai dengan hasil analisis data yang telah dilakukan.
4. Perwujudan karya, dilakukan melalui beberapa tahap
5. Kesimpulan, merupakan jawaban dari fokus permasalahan yang merupakan hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan.

## KERANGKA TEORETIK

### Kebo Kicak Karang Kejambon

Ada berbagai versi dari cerita Kebo Kicak Karang Kejambon yang tersebar di wilayah Jombang, seperti versi sejarah, versi budaya, versi pesantren, dan versi tokoh-tokoh masyarakat pendukungnya. Dari berbagai versi cerita saling berkaitan dan didalamnya sama-sama menyiratkan nilai-nilai kearifan lokal. Cerita Kebo Kicak Karang Kejambon versi sejarah dan budaya adalah salahsatu dari berbagai versi yang menarik untuk dibaca (Wahyudi, 2020).

Pada suatu ketika anak dari Ki Ageng Pranggang yaitu Pandan Manguri pergi ke sungai untuk mencuci pakaian. Kemudian dia dikejutkan dengan kedatangan salah satu pangeran dari kerajaan Majapahit Bernama Pamulang Jagad. Pandan wanguri tidak mengetahui bahwa Pamulang Jagad adalah seorang pangeran, setelah itu mereka pun saling jatuh cinta dan hingga akhirnya Pandan Manguri hamil.

Ki Ageng Pranggang marah besar Ketika mengetahui bahwa putrinya sedang hamil atau dihamili. Namun Pandan Manguri tidak mau menceritakan siapa yang sudah menghamilinya. Hingga Ki Ageng Pranggang memukuli Pandan Wanguri dengan harapan agar dia mau menceritakannya.

Setelah itu datanglah Pamulang Jagad yang mengaku bahwa telah menghamili Pandan Manguri. Saat Ki Ageng Pranggang mengetahui siapa pamulang Jagad, Ki Ageng Pranggang dan putrinya berlutut hormat. Setelah itu Pamulang Jagad berpesan jika anaknya terlahir laki-laki untuk diberi nama Joko Tulus, Pamulang Jagad juga memberikan seuntai kain sebagai tanda pengenalan kerajaan, agar saat Joko Tulus tumbuh dewasa dia pergi menemuinya di kerajaan Majapahit.

Pada saat Joko Tulus bertanya keberadaan ayahnya, Ki Ageng Pranggang selalu menjawab dengan kebohongan. Jika diberitahu keberadaan ayahnya Joko Tulus sangat senang hingga melompat-lompat sesuka hati hingga kakeknya spontan mengucap seperti kebo kicak.

Hingga pada akhirnya ibu dan kakeknya jujur mengenai keberadaan ayahnya, dengan bekal seuntai kain, Joko Tulus pergi ke

kerajaan Maja Pahit. Namun Pamulang jagad tidak mengakui Joko Tulus sebagai anaknya.

Pamulang jagad memberi syarat, Pamulang jagad mempercayai bahwa Joko Tulus adalah anaknya jika dia bisa membawa Pusaka Banteng Tracak kencana yang ternyata milik Surontanu saudara sepupunya ke kerajaan Majapahit.

Hingga pada akhirnya terjadi pertarungan antara Joko Tulus dan Surontanu. Pertarungan tersebut berpindah-pindah tempat. Hingga puncak pertarungannya di suatu tempat keduanya mengeluarkan cahaya berwarna hijau dan merah, setelah itu mereka hilang, lenyap tertelan tanah.

### Ilustrasi dalam desain *T-Shirt*

Sebagai sebuah bidang seni rupa, ilustrasi sudah melewati masa perjalanan yang relatif Panjang. Dalam perjalanan tersebut, ilustrasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat yang secara langsung maupun tidak langsung mewarnai perkembangan ilustrasi dalam hal gagasan, teknologi, dan fungsi.

Perkembangan Teknik percetakan membawa arti penting terhadap seni ilustrasi yang menjadikan seni ilustrasi beredar secara luas di kalangan masyarakat. Melalui buku, surat kabar, dan bentuk cetakan lainnya. Seni ilustrasi semakin berkembang dan menjadi populer sehingga menjadi kebutuhan baru pada masyarakat. Kemudian fungsi dari ilustrasi juga semakin beragam bukan sekedar sebagai penjelas namun juga sebagai propaganda, hiburan atau bahkan meramal (Salam, 2017)

Pada sebuah karya sastra, kehadiran ilustrasi bukan lagi sebagai penjelas, namun juga sebagai pendamping untuk menghadirkan suasana. Contohnya adalah Sebuah karya sastra beraliran romantisme memerlukan ilustrasi yang mampu menghadirkan Susana romantic sebagaimana yang diinginkan oleh naskah (Salam, 2017). Dalam buku (Maharsi, 2016) berjudul “Ilustrasi” menyebutkan ilustrasi menurut Drs. SM. Soenarto merupakan suatu gambar dari sebuah proses grafis yang memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah untuk menunjukkan pengertian bagi pembacanya. Dalam definisi tersebut dapat dikatakan bahwa ilustrasi memperjelas sebuah pengertian yang ada dalam tulisan atau naskah agar mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu ilustrasi memiliki fungsi

untuk memperindah tulisan atau naskah agar terlihat hidup. Hal tersebut berkaitan dengan perasaan dari pembaca sehingga pengalihan emosi dalam konteks menghidupkan terjadi sesuai dengan bentuk tampilan visual yang ada pada tulisan.

Pada tahun 1950-an seiring dengan perkembangan teknologi para insinyur dan ilmuwan yang mempunyai akses untuk menggunakan fasilitas komputer yang terdapat pada laboratorium di universitas terkemuka dimanfaatkan untuk menggarap pengembangan ilustrasi digital, mereka menciptakan ilustrasi yang indah pada sebuah program komputer. Teknologi digital melahirkan ilustrasi digital yang memberikan kesempatan yang luas kepada ilustrator untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam mengekspresikan kreatifitas pada komputer (Salam, 2017).

Perkembangan teknologi memberikan ruang yang luas bagi dunia ilustrasi, kedekatan hubungan antara ilustrasi dan desain membuahkan peluang kepada ilustrator untuk berperan juga sebagai *designer* (Witabora, 2012).

Seperti contohnya adalah produk *T-Shirt* dari Komik Faktap yang merupakan hasil ilustrasi dari Iskandar Salim. Komik Faktap memproduksi *T-Shirt* dengan desain ilustrasi yang beragam, mulai dari karikatur hingga komik. Hal tersebut membuktikan bahwa ilustrasi dapat diaplikasikan pada tas, kaos, ataupun lainnya, sehingga ilustrasi dapat menjadi dasar dalam mendesain sebuah produk.



**Gambar 1.** Desain produk kaos dari Komik Faktap dengan judul “Carry The Force of Rockdut” (2019)

(Sumber: Instagram.com/komikfaktap)

### **Ilustrasi cerita rakyat pada suvenir**

Suvenir merupakan suatu benda yang identik dengan suatu event atau daerah tertentu, berbentuk kecil dan memiliki nilai artistik

(Nurnitasari, 2009). Suvenir merupakan media yang efektif sebagai pengenalan kebudayaan dari suatu daerah. Suvenir akan memberikan kesan positif terhadap pengunjung. Dalam (Adinata, 2010) Istilah suvenir diartikan sebagai kenangan atau tanda mata, yang akan mengingatkan seseorang pada suatu tempat yang telah dikunjungi ataupun peristiwa yang telah dilalui. Suvenir memiliki beberapa syarat dasar yaitu:

1. Memiliki sentuhan seni
2. Memiliki keunikan dan daya Tarik
3. Memiliki ciri khas suatu daerah
4. Kualitas dan bahan yang baik
5. Harga yang relative terjangkau

Suvenir memiliki posisi yang strategis sebagai alat promosi. Merupakan barang yang dibawa pulang, dipajang maupun dijadikan sebagai oleh-oleh yang secara tidak sadar dan secara tidak langsung akan membuat orang yang melihat tertarik untuk mengunjungi tempat tersebut. Bagi Sebagian orang akan bangga memiliki suvenir dari destinasi wisata tertentu dan menyimpan kenangan perjalanan yang mengesankan. Secara natural suvenir dapat menjadi alat promosi yang tidak berbayar. Sehingga suvenir dapat menjadi media promosi yang sangat kuat (Putra, 2021).

Pada tahun 2018 empat mahasiswa Institut Pertanian Bogor (IPB) yaitu Dianika Aditya Mustaqiem, Muhammad Alif Hanif Afif, Rizal Fikri Alamsyah, dan Irfan Nugraha menggagas sebuah inovasi untuk melestarikan cerita rakyat yang merupakan salah satu bagian dari kebudayaan Indonesia yang diberi nama “Dirgantara”. Mereka mengangkat cerita rakyat sebagai desain utama pada produknya. Mereka berharap produknya mampu menjadi media pengenalan cerita rakyat Indonesia kepada masyarakat luas terutama generasi muda. Ini membuktikan bahwa suvenir mampu digunakan sebagai upaya pelestarian cerita rakyat selain itu juga *T-Shirt* dapat mengenalkan dengan mudah kepada masyarakat.



**Gambar 2.** Produk dari brand Dirgantara merupakan ilustrasi cerita rakyat pada *T-Shirt* (2018)  
(Sumber: <https://dik.ipb.ac.id>)

### Jenis-jenis ilustrasi

Menurut (Soedarso, 2014) ilustrasi memiliki bentuk yang beragam, diantaranya adalah:

1. Gambar ilustrasi naturalis, merupakan gambar yang sesuai dengan kenyataan tanpa mengurangi dan menambah bentuk dan warna.
2. Gambar ilustrasi dekoratif, merupakan gambar yang digunakan untuk menghias sesuatu dengan gambar ataupun bentuk yang kembangkan (dibuat menggunakan gaya tertentu).
3. Gambar kartun, merupakan gambar yang memiliki bentuk lucu atau memiliki ciri khas tertentu.
4. Gambar karikatur, merupakan gambar kritikan ataupun sindiran yang dalam visualisasinya mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.
5. Cerita bergambar, merupakan gambar sejenis komik atau gambar yang diberi teks.
6. Ilustrasi buku pelajaran, merupakan gambar yang mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu peristiwa baik ilmiah maupun suatu gambar bagian. Bentuknya dapat berupa foto atau berbentuk bagan.
7. Ilustrasi khayalan, merupakan gambar dari hasil olahan secara imajinatif.

### Teknik digital dalam menggambar ilustrasi

Dewasa ini ilustrasi digital memberi warna baru bagi seni ilustrasi. Selain mengartikan sebuah naskah, rancangan, atau ide kedalam imajinasi audiens. Sehingga apapun bentuk media yang digunakan sebagai wadah karya ilustrasi, entah itu buku, media massa, fashion, iklan, industri musik ataupun yang lain bisa sampai secara utuh, imajinatif, estetis, serta komunikatif. Ilustrasi merupakan seni yang bisa dieksplorasi seluas-luasnya (Salam, 2017).

Ilustrasi digital memadukan antara seni ilustrasi sendiri dengan media yang lain dengan proses digitalisasi menggunakan hardware dan juga software yang membebaskan penyampaian pesan kepada audiens. Jika pada kegiatan menggambar secara konvensional menggunakan pena dan tinta atau cat dan kuas untuk memberikan goresan pada permukaan media, maka pada ilustrasi digital ilustrator membuat goresan menggunakan *mouse* atau tablet grafik yang telah difasilitasi berbagai program aplikasi.

### Tipografi dalam desain *T-Shirt*

Proses digitalisasi perkembangan bidang tipografi terbuka lebih luas dalam perancangan desain visual. Dalam (Alamsyah & Ruslan, 2018) menyebutkan bahwa dalam desain grafis, tipografi merupakan suatu proses seni untuk merangkai bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Tipografi merupakan alat komunikasi yang artinya adalah tipografi harus dapat berkomunikasi dengan jelas dan terbaca.

Penggunaan tipografi harus memperhatikan segmen yang akan dipasarkan sehingga tahu karakter produk yang akan ditonjolkan. Dalam pembuatan tipografi, kepekaan seorang desainer terhadap bentuk dan penggunaan tipografi sangat dibutuhkan, ketidaksesuaian dengan prinsip pokok tipografi akan mengurangi kemampuan sebuah desain untuk berkomunikasi. Akan mengganggu keseimbangan dalam sebuah desain apabila tipografi yang tidak selaras dengan gambar atau arah desain yang akan diciptakan (Hermawan, 2014).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mendapatkan data melalui wawancara terhadap masyarakat Jombang dan juga masyarakat luar Jombang, dapat diketahui bahwa dibutuhkan media pelestarian cerita rakyat yang efektif agar cerita Kebo Kicak Karang Kejambon yang merupakan cerita asli dari Jombang dapat dikenal lebih luas oleh masyarakat. Dari masyarakat yang paham isi cerita Kebo Kicak Karang Kejambon menyebutkan bahwa pesan yang terkandung patut dijadikan sebagai pedoman dalam kehidupan berperilaku, diantaranya adalah nilai moral, etika, dan sopan santun.

Masyarakat Jombang umumnya mengetahui suvenir *T-Shirt* khas Jombang dengan desain yang mengangkat konten umum seperti bangunan ikonik Kabupaten Jombang dan juga tipografi yang bertuliskan kata-kata positif mengenai Jombang. Namun saat ini masih belum ada suvenir berupa *T-Shirt* yang menampilkan cerita rakyat Jombang. data selanjutnya menunjukkan bahwa masyarakat menyukai suvenir dalam bentuk *T-Shirt*, dikarenakan nilai kegunaannya atau bermanfaat karena bisa dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil pengamatan terhadap data yang didapatkan, peneliti melihat belum ada suvenir khas Jombang yang sekaligus dapat melestarikan cerita rakyat asli dari Jombang. maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan perancangan yang dapat memberikan variasi dalam pelestarian cerita Kebo Kicak Karang Kejambon sehingga dapat mengenalkan kepada masyarakat yang lebih luas.

#### **ANALISIS 5W+1H**

**WHAT** : “Apa yang melatarbelakangi dibuatnya suvenir *T-Shirt* ilustrasi Kebo Kicak Karang Kejambon?”

Suvenir cerita Kebo Kicak Karang Kejambon ini dirancang adalah sebagai bentuk pelestarian cerita asli dari jombang agar dapat dikenal oleh masyarakat luas.

**WHO** : “Siapa target dari perancangan suvenir *T-Shirt* ilustrasi Kebo Kicak Karang Kejambon?”

Target yang dituju dari perancangan ini adalah masyarakat Kabupaten Jombang maupun luar Jombang. terkhusus masyarakat Jombang agar generasi selanjutnya dapat mengenal cerita dari daerahnya sendiri sehingga yang diharapkan adalah dapat mengikuti cerita Kebo Kicak Karang Kejambon yang mengandung nilai-nilai tradisi yang baik untuk kehidupan bermasyarakat.

**WHEN** : “Kapan perancangan ilustrasi Kebo Kicak Karang Kejambon pada *T-Shirt* dirancang?”

Setelah dilakukan wawancara terhadap masyarakat. Sehingga dapat dikumpulkan data yang menghasilkan bahwa dibutuhkan media pelestarian cerita rakyat Kebo Kicak Karang Kejambon.

**WHY** : Mengapa suvenir *T-Shirt* ilustrasi Kebo Kicak Karang Kejambon efektif dalam melestarikan cerita rakyat Kebo Kicak Karang Kejambon?”

Pada hasil wawancara yang telah dilakukan, suvenir *T-Shirt* lebih banyak disukai oleh masyarakat karena nilai kegunaannya sehingga dapat digunakan sehari-hari. Hal tersebut membuktikan bahwa media *T-Shirt* merupakan media yang baik untuk melestarikan cerita Kebo Kicak Karang Kejambon.

**WHERE** : “Di mana masalah ini terjadi?”

Kebo kicak karang Kejambon adalah cerita rakyat Kabupaten Jombang yang dipercayai oleh masyarakat sebagai asal mula nama Jombang dan beberapa daerah yang ada di Jombang. dari hasil wawancara di Jombang, masih banyak masyarakat/remaja yang tidak mengenal cerita Kebo Kicak Karang Kejambon.

**HOW** : “Bagaimana perancangan ini dapat sampai kepada masyarakat?”

Dengan dibuat dalam bentuk suvenir dapat menjadikan perancangan ini sampai kepada masyarakat Jombang maupun luar Jombang. karena suvenir ini adalah media yang efektif untuk melestarikan suatu kebudayaan pada suatu daerah.

#### **KONSEP PERANCANGAN**

##### **a. Tujuan Kreatif**

Tujuan pada perancangan ini adalah menerapkan ilustrasi cerita rakyat Kebo kicak karang Kejambon pada *T-Shirt* sebagai suvenir khas Kabupaten jombang. merupakan bentuk upaya untuk melestarikan cerita rakyat asli dari Jombang sehingga dapat dikenal mesyarakat yang lebih luas. Dari perancangan ini diharapkan menumbuhkan minat masyarakat khususnya generasi penerus untuk membaca cerita Kebo Kicak karang Kejambon yang mengandung nilai-nilai budaya yang penting sebagai pedoman hidup berperilaku.

## b. Strategi Kreatif

Pada perancangan ini terdapat 6 desain *T-Shirt* yang masing-masing mempunyai pesan visual yang berbeda. Dari setiap desain menampilkan pesan teks, warna, dan ilustrasi cerita dari Kebo Kicak Karang Kejambon yang berbeda. Hasil ilustrasi menampilkan bagian atau adegan yang menjadi asal usul nama daerah yang ada di Jombang.

Perancangan ini menggunakan Teknik digital. Pada proses perancangan ini menggunakan software desain yaitu *Corel Draw* dan *Photoshop*. Upaya ini dilakukan agar menghasilkan ilustrasi yang komunikatif dan tampil menarik.

### *What to say*

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa yang akan disampaikan pada perancangan ini secara garis besar adalah untuk melestarikan dan mengenalkan cerita rakyat Kebo Kicak Karang Kejambon kepada masyarakat luas. Tujuan tersebut ditampilkan dengan menyampaikan pesan melalui ilustrasi yang diimplementasikan pada *T-Shirt*. Ilustrasi yang ditampilkan adalah berupa karakter Kebo Kicak dan juga peristiwa-peristiwa yang terjadi pada cerita, dengan tujuan untuk mengenalkan lebih dalam mengenai cerita Kebo Kicak Karang Kejambon.

### *How to say*

Penyampaian pesan pada perancangan ini yaitu melalui teks yang terdapat pada hasil ilustrasi yang digunakan untuk menceritakan adegan-adegan yang ada pada cerita, sehingga target audiens dapat lebih memahami apa yang ada pada ilustrasi. Pada pesan visual menampilkan karakter utama pada cerita Kebo Kicak Karang Kejambon yang Bernama Joko Tulus atau masyarakat Jombang menyebutnya Kebo Kicak, dan juga peristiwa yang terjadi pada cerita.

Pada setiap desain *T-Shirt* menampilkan teks yang selaras dengan gambar namun tetap terbaca dengan jelas.

### *Target Audience*

Karakteristik *target audience* pada perancangan ini adalah:

1. Demografis:
  - Usia 10-45 tahun.
  - Pekerjaan sebagai pelajar dan pekerja.
  - Jenis kelamin laki-laki dan perempuan.
2. Geografis:
  - Bertempat tinggal di Jawa Timur.
3. Psikografis:
  - Masyarakat yang memiliki ketertarikan pada suvenir *T-Shirt*.
  - Orang tua yang ingin mengenalkan cerita rakyat kepada anaknya.
4. *Behaviour*:
  - Masyarakat yang menyukai pakaian kaos untuk sehari-hari.
  - Masyarakat yang menyukai *T-Shirt* bertema budaya daerah, seperti cerita rakyat Kebo Kicak Karang Kejambon.

## KONSEP VISUAL

### Tema pesan

Tema pesan dari perancangan ini adalah pelestarian rakyat. Pelestarian cerita rakyat merupakan hal yang perlu dilakukan, mengingat cerita rakyat merupakan sebuah bagian dari budaya masyarakat. garis besar pada perancangan ini adalah ingin menyampaikan kepada masyarakat bahwa Kabupaten Jombang memiliki suatu cerita rakyat yang harus dilestarikan.

### Verbal

Pesan verbal pada perancangan ini adalah melalui teks yang ada pada ilustrasi. Teks tersebut menjelaskan atau menceritakan dari masing-masing ilustrasi yang telah dibuat.

### Visual

Pesan visual pada perancangan ini ditampilkan melalui ilustrasi karakter utama cerita Kebo Kicak Karang Kejambon pada beberapa adegan yang ada pada cerita, karena ilustrasi mampu menghadirkan suasana, hal tersebut berkaitan dengan perasaan dari pembaca sehingga pengalihan emosi dalam konteks menghidupkan terjadi sesuai dengan bentuk tampilan visual yang ada. Pada perancangan ini menampilkan 6 desain yang menampilkan tokoh utama yaitu Joko Tulus atau Kebo Kicak dan juga menampilkan peristiwa yang ada pada cerita Kebo Kicak Karang Kejambon seperti asal-usul nama suatu daerah yang ada di Jombang.

Tipografi yang digunakan pada perancangan ini adalah font dekoratif yang lebih mempunyai karakter sehingga mampu menyelaraskan dengan ilustrasi yang dibuat. Font yang digunakan pada perancangan ini adalah Upakarti Serong.

Font: Upakarti Serong

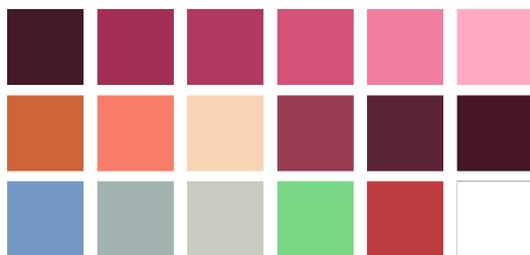


Gambar 3. Font Upakarti Serong

Font tersebut memiliki tampilan yang menyerupai aksara Jawa atau yang sering disebut dengan *hanacaraka* yang merupakan salah satu aksara tradisional yang ada di Indonesia, tepatnya adalah di pulau Jawa. Penggunaan font tersebut yang menyerupai aksara Jawa kuno akan menimbulkan kesan bahwa ilustrasi ini adalah menggambarkan pada zaman Jawa kuno.

### Warna

Warna merupakan unsur yang perlu diperhatikan dalam perancangan ini. Warna dapat memberikan nilai lebih terhadap suatu desain sehingga dapat menjadi daya tarik kepada audiens. Agar keseluruhan konsep perancangan berjalan dengan baik, penentuan warna merupakan hal penting yang perlu diperhatikan sebelum mengeksekusi sebuah karya (Masluchi, 2020). Untuk perancangan ini warna yang digunakan adalah:



Gambar 4. Warna yang digunakan pada perancangan ilustrasi Kebokicak Karang Kejambon

(Sumber: Ramadhan, 2022)

Pada perancangan ini menggunakan jenis gambar *cartoon* yang pada tampilannya memiliki

ciri khas tertentu. Sehingga penggunaan warna-warna tersebut adalah dimaksudkan untuk memunculkan ciri khas dari ilustrasi Kebo Kicak Karang Kejambon ini.

Warna yang digunakan adalah jenis warna shade dan juga tint. Warna shade merupakan warna yang tercampur dengan unsur warna hitam. Warna original akan bertransisi ke warna yang lebih gelap. Warna tersebut digunakan agar menimbulkan efek bayangan pada gambar. Sedangkan warna tint merupakan warna yang tercampur dengan unsur warna putih yang berfungsi untuk memberikan *highlight* pada gambar. Jenis-jenis warna tersebut digunakan agar gambar terlihat harmoni sehingga warna yang tampil memberikan kesan hidup pada gambar.

### Gaya tampilan gambar

Pada perancangan ini, menggunakan *vector graphic* dengan proses pengerjaan menggunakan mouse. Proses ini akan menghasilkan dengan jelas suatu gaya tertentu. Dengan menggunakan teknik tersebut peneliti menggunakan gaya *cartoon* agar perancangan ini bersifat umum atau menyeluruh sehingga dapat dipakai oleh anak-anak hingga dewasa. Sehingga perancangan ini akan cocok jika menggunakan *Style* tersebut.

### VISUALISASI

#### Sketsa



Gambar 5. Sketsa Ilustrasi cerita Kebokicak Karang Kejambon.

(Sumber: Ramadhan, 2022)

#### Pembakuan bentuk

Pada tahap ini sketsa yang telah dibuat akan dilakukan pembakuan bentuk, adalah membuat

## “Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat Kebo Kicak Karang Kejambon pada *T-Shirt* Sebagai Suvenir Kabupaten Jombang”

garis kontur hitam sesuai dengan sketsa yang telah dibuat. Tahap ini akan digunakan sebagai bentuk yang tetap yang akan dilanjutkan ketahap selanjutnya.



**Gambar 6.** Pembakuan bentuk ilustrasi cerita Kebokicak Karang Kejambon.  
(Sumber: Ramadhan, 2022)

### Finalisasi

Pada tahap ini adalah tahap pewarnaan sebagai lanjutan dari tahap pembakuan bentuk. Pemberian warna dilakukan pada bagian obyek dan *background* yang bentuknya telah diberi garis kontur hitam.

#### 1. Joko Tulus (Kebo Kicak)



**Gambar 7.** Hasil akhir ilustrasi Joko Tulus atau Kebokicak.  
(Sumber: Ramadhan, 2022)

Pada desain pertama menampilkan karakter Joko Tulus atau masyarakat Jombang menyebutnya Kebo Kicak adalah seorang putra dari Pamulang agung yang merupakan pangeran dari kerajaan Majapahit dan juga Pandan Wanguri. Kebo Kicak diilustrasikan menggunakan ikat kepala yang merupakan khas dari seorang pendekar, kepala Kebo Kicak juga terdapat dua tanduk yang memang sudah muncul sejak dia masih kecil. Berbadan kokoh dan kuat merupakan wujud dari Kebo Kicak

Pada latar belakang menampilkan langit cerah berwarna biru dengan gambar siluet bangunan dari kerajaan Majapahit, yang menggambarkan bahwa Kebo Kicak hidup pada zaman kerajaan Majapahit.

#### 2. Pertarungan Kebo Kicak dengan Surontanu



**Gambar 8.** Hasil akhir ilustrasi pertarungan Kebokicak dengan Joko Tulus.  
(Sumber: Ramadhan, 2022)

Pada desain kedua menampilkan pertarungan antara Kebo Kicak dengan Surontanu yang berlangsung sengit. Karena keduanya adalah seorang yang kuat dan sakti, mereka bertarung hingga mengeluarkan cahaya hijau dan merah. atau dalam bahasa Jawa adalah “Ijo dan Abang” yang menjadi awal dari nama daerah Kabupaten Jombang.

### 3. Banteng Tracak Kencana



## Jombang folklore

### BANTENG TRACAK KENCANA

Jika Kebokikak mampu membawa Pusaka Banteng Tracak kencana ke Kerajaan Majapahit, maka raja dan ayahandanya mempercayai bahwa Joko Tulus benar-benar anak kandungnya.

**Gambar 10.** Hasil akhir ilustrasi asal mula Parimono.

(Sumber: Ramadhan, 2022)

Pada desain ketiga menampilkan Kebo Kicak berusaha menangkap Pusaka Banteng Tracak Kencana untuk dibawa ke kerajaan Majapahit untuk diserahkan kepada raja Pamulang jagad, sehingga raja Kerajaan Majapahit yaitu pamulang jagad mengakui bahwa Kebo Kicak adalah benar-benar anaknya.

Pada *background* menampilkan gapura yang menggambarkan bangunan atau gerbang pintu masuk dari kerajaan Majapahit.

### 4. Parimono



## Jombang folklore

### PARIMONO

Kebokikak terus mengejar Surontanu bersama Pusaka Banteng Tracak Kencana. Di daerah Parimono Surontanu berlari ke arah sawah yang penuh dengan tanaman padi hingga menghampar rusak. Lahirlah daerah Parimono atau padi yang disasak hingga rusak

**Gambar 10.** Hasil akhir ilustrasi asal mula Parimono.

(Sumber: Ramadhan, 2022)

Pada desain keempat menampilkan Kebo Kicak sedang berlari mengejar Surontanu bersama banteng Tracak Kencana. Kebo Kicak mengejar hingga melewati sawah yang kemudian padi menjadi rusak. Peristiwa tersebut adalah asal mula terciptanya nama desa Parimono yang merupakan salah satu desa yang ada di Kabupaten Jombang. terlihat dari gambar ilustrasi yang menampilkan padi yang terbelah akibat dilintasi oleh Kebo Kicak dan Surontanu.

### 5. Padepokan Sumoyono



## Jombang folklore

### PADEPOKAN SUMOYONO

Merupakan tempat Kebokikak berguru hingga Kebokikak menjadi seorang yang kuat.

**Gambar 11.** Hasil akhir ilustrasi Padepokan Sumoyono.

(Sumber: Ramadhan, 2022)

Pada desain kelima menampilkan Kebo Kicak yang sedang mengeluarkan jurus hingga mengeluarkan cahaya hijau. Kesaktian Kebo Kicak didapatkannya setelah dia berguru di Padepokan Sumoyono.

Pada *Background* menampilkan ilustrasi langit cerah dan bangunan padepokan Sumoyono.

## 6. Kebo Kicak



**Gambar 12.** Hasil akhir ilustrasi Joko Tulus atau Kebokicak.  
(Sumber: Ramadhan, 2022)

Pada desain keenam menampilkan Kebo Kicak yang sedang menampilkan keahlian beladirlinya. Menggunakan *background* bidang berbentuk lingkaran untuk menambah keindahan pada ilustrasi.

### IMPLEMENTASI DESAIN

Selanjutnya adalah proses implementasi desain, ilustrasi yang telah dibuat diimplementasikan pada *T-Shirt*. Ilustrasi akan ditampilkan pada bagian belakang *T-Shirt*. Tahap implementasi desain menggunakan Teknik sablon.

Perancangan ini menghasilkan 2 kategori *T-Shirt* yaitu kategori anak-anak dan kategori dewasa. Yang membedakan 2 kategori tersebut adalah hanya pada ukuran kaosnya saja.



**Gambar 14.** Hasil akhir desain *T-Shirt* cerita Kebokicak Karang kejambon.  
(Sumber: Ramadhan, 2022)

Selanjutnya *T-Shirt* dikemas untuk menambah daya tarik dan juga untuk melindungi produk.



**Gambar 15.** Packaging.  
(Sumber: Ramadhan, 2022)

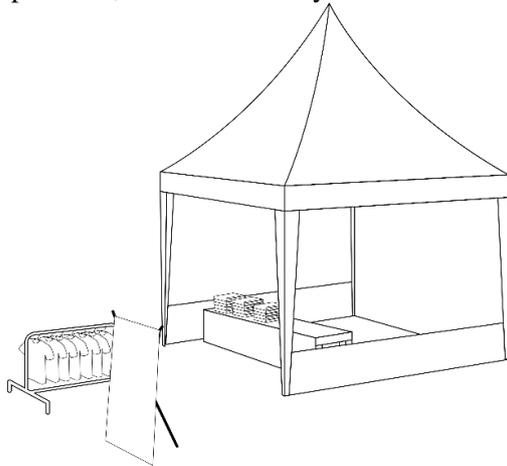
### KONSEP STRATEGI MARKETING

Strategi marketing adalah alat yang mendasar untuk mempromosikan sebuah produk barang maupun jasa. Untuk rencana pengembangan akan mengeksplorasi lebih dalam lagi mengenai cerita Kebo Kicak Karang Kejambon dengan salah satunya adalah mengilustrasikan berbagai peristiwa yang ada pada cerita Kebo Kicak Karang Kejambon. Selanjutnya perancangan ini menggunakan *social media* untuk media publikasi, serta

memanfaatkan berbagai event yang ada di Kabupaten Jombang, seperti Pawai Budaya Jombang, Ulang Tahun Kabupaten Jombang, dan lain-lain.

## STRATEGI PROMOSI

- 1) Penjualan langsung  
Penjualan secara langsung atau bisa disebut penjualan secara *offline* dapat melalui event yang ada di Jombang seperti, bazar, pameran, atau event budaya.



**Gambar 16.** Model stand penjualan.  
(Sumber: Ramadhan, 2022)

- 2) *Social media* (Instagram)  
*Social media* menjadi salah satu media yang tepat untuk dilakukannya promosi. Instagram merupakan media yang menjadi media promosi pada perancangan ini, dengan menjalin kerjasama dengan akun yang sudah cukup dikenal yang isi konten dari akun tersebut mengunggah mengenai Jombang, dengan jangkauan yang luas, Instagram adalah media yang tepat untuk melakukan promosi.



**Gambar 17.** Promosi melalui media sosial Instagram.  
(Sumber: Ramadhan, 2022)

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan ini adalah di Kabupaten Jombang belum ditemukan desain *T-Shirt* dengan tema cerita rakyat khas Jombang, belum ditemukan *T-Shirt* yang mengangkat tentang Kebo Kicak Karang Kejambon yang merupakan cerita rakyat yang dipercaya oleh masyarakat Jombang sebagai asal-usul nama Jombang maupun berbagai daerah di Jombang, dari perancangan ini bertujuan untuk melestarikan cerita Kebo Kicak Karang Kejambon sehingga dapat dikenal oleh masyarakat Jombang maupun luar Jombang, khususnya kepada generasi penerus.

Proses pengumpulan data melalui wawancara terhadap masyarakat Kabupaten Jombang mengenai cerita Kebo Kicak Karang Kejambon dan juga mengenai souvenir khas Jombang guna memperoleh data primer yang akurat. Selanjutnya di adalah memperoleh data sekunder melalui studi literatur melauli internet, seperti *e-book*, *e-journal*, dan artikel yang membahas topik yang relevan dengan penelitian ini seperti ilustrasi, souvenir, *T-Shirt*, warna, dan tipografi.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H. Penggunaan metode tersebut adalah untuk mencari data inti

dengan menjawab pertanyaan. Hasil analisis data yang sudah terbentuk sebuah kesimpulan dapat digunakan sebagai landasan perancangan. Kemudian Langkah selanjutnya adalah pembahasan, seperti tujuan perancangan, strategi perancangan, visualisasi, dan implementasi.

Hasil akhir dari perancangan ini adalah menghasilkan 6 desain *T-Shirt* yang menampilkan ilustrasi karakter utama yaitu Kebo Kicak dan peristiwa yang ada pada cerita. Untuk rencana pengembangan, dibuatlah strategi marketing dan strategi promosi, perancangan ini akan dipublikasikan pada *social media*. Agar perancangan ini sampai pada masyarakat dilakukan strategi promosi, yaitu penjualan secara *offline* dan juga melalui *social media*. Media yang tepat digunakan untuk promosi adalah Instagram yang jangkauannya luas.

Hasil akhir ini diharapkan mampu menjadi suvenir khas Jombang yang sekaligus dapat melestarikan cerita asli dari Jombang agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

## REFERENSI

- Alamsyah, T. E., & Ruslan, A. (2018). Perancangan Logo Pada Bakso Uleg! Bsd. *Pantarei*, 2(3).
- Andinata, S. (2010). *Identifikasi Produk Khas Semarang Yang Potensial Dikembangkan Menjadi Souvenir Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Prodi Manajemen Unika Soegijapranata).
- Arifin, I. (2016). Tinjauan Desain Grafis T-Shirt Dagadu. *Tanra*, 3(3), 7-13.
- Dariyadi, M. W., Ma'sum, A., & Huda, I. S. (2021). Pelatihan Sablon Kaos Digital Kaligrafi Arab. *Tifani: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 21-31.
- Gala Septa, A., & Lia, N. (2020). Strategi Branding Merk Zlch Clothing Di Surabaya Dalam Meningkatkan Penjualan. *Jurnal Bisnis Indonesia*, 11(02).
- Gunawan, I. (2013). Metode penelitian kualitatif. *Jakarta: Bumi Aksara*, 143, 32-49.
- Hermawan, H. (2014). *Perancangan Tipografi Pada T-Shirt Clothing* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 5.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Masluchi, M. I., & Aryanto, H. (2020). Perancangan Komik Bisu Kota Surabaya. *Barik*, 1(2), 26-39.
- Nurnitasari, Putri, Tantrina, Aprianita dan Sofiyah. (2009). Menjadi Pengusaha Setelah di PHK. *Jakarta: GagasMedia*
- Prakoso, D., & Rizkiantono, R. E. (2021). Perancangan Ilustrasi T-shirt Bertema Event Budaya dan Pariwisata sebagai Souvenir Kota Surabaya. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), F164-F169.
- Putra, E. S. (2021). Potensi Pengembangan Souvenir Di Sulawesi Tengah. *Jurnal Pariwisata PaRAMA: Panorama, Recreation, Accomodation, Merchandise, Accessibility*, 2(1), 16-23.
- Sahril. 2016. *Indrasakti: Cerita rakyat dari Sumatera*, Rawamangun, Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Salam, S. (2017). Seni Ilustrasi: Esensi-Sang Iluslator-Lintasan-Penilaian.
- Sukmana, E. (2018). Aspek Sosial Budaya dalam Cerita Rakyat Enyeng di Desa Cipancar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 18-23.

- Wahyudi, Anton. (2020, Desember 18) Salah Satu Potret Cerita Kebo Kicak. Diakses pada 15 Mei 2022 dari <https://sastra-indonesia.com/2020/12/salah-satu-potret-cerita-kebo-kicak/>.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667.
- Yeni, P. S. I. (2015). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Pengetahuan Penggunaan Obat Generik Pada Masyarakat Di Wilayah Kerja Puskesmas Padang Panyang Kabupaten Nagan Raya Tahun 2015. *Skripsi. Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Teuku Umar*.
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 96-102.