Jurnal Barik, Vol. 7 No. 2, Tahun 2025, 88-100
https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/
e-ISSN : 2747-1195

BUKU ILUSTRASI CERITA ”LOLITA MPATURU” SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA LEMBAH NAPU

Valend Gilbert Renaldi Laude[1]
[1]Universitas Negeri Surabaya
email: [1]valendlaude16@gmail.com

Received:
27-05-2025
Reviewed:
28-05-2025
Accepted:
28-05-2025

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi cerita rakyat “Lolita Mpaturu” sebagai upaya pelestarian budaya Lembah Napu, Sulawesi Tengah, yang masih minim dokumentasi. Melalui media buku ilustrasi fisik, diharapkan generasi muda lebih mengenal dan mencintai budaya lokal di tengah arus globalisasi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara masyarakat lokal, observasi, dan studi literatur. Analisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Metode *design thinking* diterapkan dalam lima tahap: *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test*. Proses perancangan dilakukan selama enam bulan (Januari–Juni). Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ilustrasi merupakan media efektif untuk menarik perhatian anak-anak melalui ilustrasi cerah dan konten berbasis budaya lokal. Format cetak dipilih karena keterbatasan akses internet di daerah tersebut. Secara keseluruhan, perancangan buku ini menjadi solusi strategis dalam mendokumentasikan serta memperkuat identitas budaya Lembah Napu di kalangan generasi muda.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, *Design Thinking*, Kekayaan Budaya, Pelestarian

ABSTRACT: *This research aims to design an illustrated storybook titled *“Lolita Mpaturu”* as an effort to preserve the culture of the Napu Valley in Central Sulawesi, which remains poorly documented. Through the medium of a physical illustrated book, it is hoped that the younger generation will become more familiar with and appreciate local culture amidst the pressures of globalization. Data was collected through interviews with local communities, observations, and literature studies. Data analysis followed three stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The design thinking method was applied in five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The design process was carried out over six months (January–June). The results show that illustrated books are an effective medium to engage children through bright illustrations and content based on local cultural*

insights. A printed format was chosen due to limited internet access in the area. Overall, the book design serves as a strategic solution for documenting and strengthening the cultural identity of the Napu Valley among the younger generation.

Keywords: *Folklore, Design Thinking, Cultural Wealth, Preservation*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya dengan keberagaman budaya dan warisan tradisional. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (2015), Indonesia dihuni oleh 1.331 suku bangsa yang tersebar di berbagai wilayah. Dengan jumlah suku bangsa tersebut menjadikan Indonesia memiliki keunggulan dalam produk kebudayaan. Kekayaan budaya ini tercermin dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah cerita rakyat. Cerita rakyat adalah sesuatu yang dianggap sebagai kekayaan milik rakyat yang kehadirannya di atas dasar keinginan untuk berhubungan sosial dengan orang lain. Dalam cerita rakyat dapat dilihat adanya berbagai tindakan berbahasa, guna untuk menampilkan adanya nilai-nilai dalam masyarakat (Semi, 2012). Akan tetapi di tengah globalisasi dimana berbagai informasi dapat dengan mudah dicari justru lebih mudah mengakses cerita modern dibandingkan cerita rakyat lokal. Ribuan cerita rakyat di berbagai daerah belum teridentifikasi dan tercatat oleh pemerintah, kata Direktur Internalisasi Nilai dan Diplomasi Budaya Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), Diah Hartanti (Pambudi, 2014). Salah satu contohnya adalah cerita rakyat yang berasal dari Sulawesi tengah, Kabupaten Poso khususnya daerah Lembah Napu. Lembah Napu meliputi wilayah beberapa desa di kecamatan Lore Utara dan Lore Peore, Kabupaten Poso. Dataran ini merupakan wilayah penyangga dari Taman Nasional Lore Lindu pada wilayah kerja Taman Nasional Lore Lindu (TNLL), dan berjarak sekitar 105 kilometer dari Kota Palu (Silvanasilimawo, 2020).

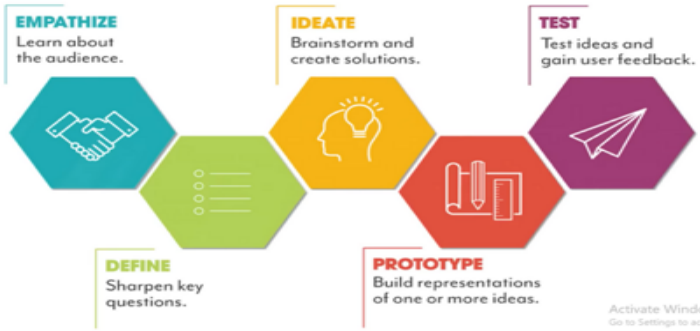
Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan cerita rakyat Napu adalah melakukan dokumentasi yang tentu saja relevan dengan perkembangan zaman dan menarik bagi semua kalangan khususnya generasi muda sebagai penerus bangsa. Ulum dan Aryanto (2023), menjelaskan upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan budaya cerita rakyat bisa menggunakan buku ilustrasi sebagai media pengenalan kepada generasi muda yang dikemas dengan ilustrasi yang menarik. Tercatat Sulawesi Tengah termasuk dalam salah satu provinsi dengan aksesibilitas internet terendah dengan presentase hanya 53,42 % (Aisyah, 2021). Dengan data tersebut maka sedikit kemungkinan untuk menggunakan output seperti komik digital maupun *e-book* meskipun sekarang lebih mudah diakses oleh masyarakat luas. Selain itu, kurangnya minat generasi muda dengan cerita rakyat dan juga cerita rakyat terutama pada Lembah Napu yang tidak terdokumentasi atau hilang menjadi salah satu masalah yang terjadi. Sebagai contohnya, cerita rakyat yang mulai hilang dari Lembah Napu seperti Legenda Tadu Moli, Kisah To Lere dan Batu Sakti, Asal Usul Danau Tambing, dan Mitos Pohon Wunu dan Penunggu Hutan.

Melalui perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Lolita Mpaturu, diharapkan dapat membantu pelestarian cerita rakyat Lembah Napu dan memperkenalkannya kepada masyarakat luas, terutama kalangan muda. Dengan demikian, warisan budaya lokal tidak hanya dapat bertahan, tetapi juga mampu menginspirasi dan memperkuat identitas budaya masyarakat setempat di tengah derasnya arus globalisasi.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dalam pengumpulan data penelitian ini. Menurut Moleong dalam Nasution (2023), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dokumentasi dan observasi. Pemilihan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif karena sebagai bahan tinajuan untuk perancangan buku ilustrasi dengan melihat bagaimana pemilihan warna, struktur buku, alur cerita, dan *layout* yanag digunakan

dalam merancang buku ilustrasi. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai nilai budaya, simbolisme, dan makna dalam cerita rakyat Lolita Mpaturu, yang akan menjadi dasar dalam perancangan buku ilustrasi. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Tahapan analisis data menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2013), antara lain reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode design thinking. Menurut Tim Brown (Presiden dan CEO IDEO) *Design Thinking* adalah disiplin yang menggunakan kepekaan dan metode-metode seorang desainer yang sesuai dengan apa yang layak secara teknologi dan apa yang dapat diubah oleh strategi bisnis menjadi nilai bagi pelanggan dan menjadi peluang besar.



Gambar 1. Langkah-Langkah Design Thinking (Sumber: medium.com, 2023)

Tahapan pertama dalam *design thinking* adalah *Empathize* yaitu proses memahami apa kebutuhan dan permasalahan target audiens (anak usia 7-12 tahun) untuk mengetahui kesulitan yang dialami. Setelah mengumpulkan informasi serta telah memahami kebutuhan audiens, maka informasi tersebut dianalisa menggunakan analisis data miles dan huberman agar dapat menentukan masalah inti dan solusi dari permasalahan yang ada (*define*). Selanjutnya merupakan *ideate* yaitu proses penciptaan ide kreatif setelah menemukan inti suatu masalah di tahap *define*. Dalam fase *ideate* akan dibuat konsep awal berupa thumbnail dan *layout* dari produk. *Prototype* merupakan tahap lanjutan dari proses ideate dimana konsep awal difinalisasi dalam bentuk buku ilustrasi. Pada tahap ini juga dilakukan validasi yang berfungsi sebagai pengujian kebenaran dari perancangan buku ilustrasi. Validasi juga berfungsi untuk melihat apakah konten buku layak untuk target audiens. Terakhir *test,* uji coba kepada pengguna akhir sebelum menjadi produk yang layak digunakan.

KERANGKA TEORETIK

Buku Ilustrasi Cerita Rakyat

Menurut Asmawan (2019), buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, lukisan, fotografi, atau seni rupa lainnya yang menghubungkan subjek dengan tulisan yang dimaksud dalam bentuk yang diharapkan dengan bantuan visual dan tulisan tersebut yang mudah dipahami. Cerita rakyat sendiri merupakan bagian dari sastra tradisional. karena itu cerita rakyat merupakan karya sastra yang kebanyakan tersebar secara turun temurun dalam masyarakat tradisional, cerita rakyat ini biasanya mengambil latar tempat daerah asal cerita rakyat tersebut (Barone, 2011). Jadi buku ilustrasi cerita rakyat adalah buku yang berisi visualisasi dari suatu karya sastra tradisional berupa cerita rakyat yang disajikan semenarik mungkin. Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini biasanya dibuat dengan mencerminkan budaya tempat asal cerita tersebut, misalnya tokoh cerita rakyat si Pitung yang menggunakan pakaian khas Betawi.

Jenis Buku Ilustrasi Cerita Rakyat

Buku ilustrasi cerita rakyat terbagi menjadi empat jenis yaitu buku bergambar, buku ilustrasi tradisional, komik, dan buku pop up. Buku bergambar dibuat dengan ilustrasi berwarna yang mendominasi setiap halaman, biasanya disertai teks yang minimal. Buku ilustrasi tradisional menggunakan ilustrasi yang terinspirasi dari seni tradisional lokal, seperti batik, wayang, atau motif-motif daerah lainnya. Buku satu ini menyajikan cerita rakyat dalam format komik, deengan menggunakan susunan panel-panel yang berisi ilustrasi secara berurutan. Buku pop up merupakan interaktif di mana ilustrasi menjadi tiga dimensi saat dibuka.

Jenis dan Nilai Moral Cerita Rakyat

Ada tiga jenis cerita rakyat. Pertama mite, Bascom menyatakan bahwa mite merupakan kisah rakyat dalam bentuk prosa yang dianggap sebagai kisah yang benar-benar terjadi dan disucikan oleh pelaku ceritanya. Mite umumnya melibatkan dewa atau makhluk setengah dewa sebagai tokoh sentral (Danandjaja, 1984). Kedua legenda, adalah cerita rakyat berbentuk prosa, dianggap sebagai peristiwa yang benar-benar terjadi oleh mereka yang menceritakannya yang erat kaitannya dengan sejarah masa lalu, meskipun tingkat kebenarannya cenderung tidak sepenuhnya murni, dan dapat dianggap sebagai semihistoris (Rukmini, 2009). Ketiga dongeng, merupakan kisah rakyat dalam bentuk prosa yang tidak dianggap sebagai peristiwa nyata. Dongeng umumnya dipersembahkan dengan tujuan sebagai hiburan (Danandjaja, 1984).

Cerita Rakyat pada dasarnya menyimpan pesan-pesan yang penting untuk disampaikan dan ditanamkan kepada anak-anak atau generasi muda. Dalam Rukmini (2009), terkandung beberapa nilai-nilai penting dalam cerita rakyat yaitu: (1) Nilai Moral, (2) Nilai Adat, (3) Nilai Pendidikan Agama, (4) Nilai Pendidikan Sejarah. Nilai moral merupakan ajaran yang disusun secara sengaja oleh pengarang untuk memberikan panduan terhadap berbagai aspek kehidupan. Nilai adat merupakan representasi yang mencerminkan nilai-nilai ideal dalam kebudayaan. Nilai agama dapat memberikan pandangan mengenai konsep baik dan jahat. Nilai sejarah memungkinkan kita untuk memahami pengalaman dan tindakan seorang atau kelompok masyarakat pada periode tetentu. Selain itu, kita dapat mengetahui warisan yang ditinggalkan oleh tokoh atau kelompok masyarakat di suatu wilayah.

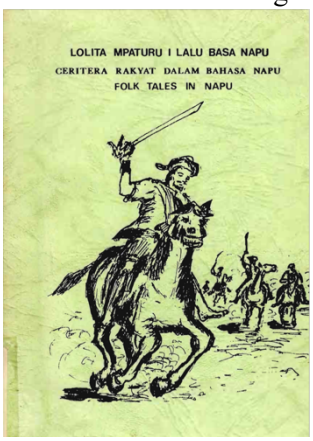
HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathyze

Wawancara dilakukan dengan salah satu pemerhati budaya Bapak Graf Beba. Menurut beliau Napu atau Pekurehua adalah sebuah daerah yang dihuni oleh masyarakat suku Lore, dalam sejarah tutur yang diyakini masyarakat, nama Pekurehua berasal dari nama burung yang hidup di dataran tersebut. Burung itu dinamakan Tadasi Kureu. Sedangkan Napu sendiri menurut sejarah bukanlah nama asli dari daerah ini, tetapi satu singkatan yang diberikan oleh orang luar yang terdiri dari dua suku kata Nasayu Pura yang berarti dipotong habis. Wawancara selanjutnya dengan para guru, pertama dengan Ibu Grif Beba kepala sekolah SD Negeri Siliwanga dan kedua dengan Bapak Maikel Tuha, salah satu guru di SDN Kaduwaa yang juga berlokasi di Lembah Napu. Hasil yang didapatkan sama bahwa pengetahuan anak-anak tentang tentang cerita rakyat daerah mereka, khususnya cerita rakyat Napu, masih sangat minim. Wawancara terakhir dilakukan dengan 18 siswa Sekolah Dasar berusia 7-12 tahun. Dalam wawancara ini, mereka diperlihatkan beberapa gaya ilustrasi yang sering digunakan untuk buku cerita rakyat. Dari hasil pemilihan, 7 siswa memilih ilustrasi nomor 2, 5 siswa memilih ilustrasi nomor 1, 4 siswa memilih ilustrasi nomor 3, dan 4 siswa memilih ilustrasi nomor 4. Berdasarkan survei tersebut maka gaya ilustrasi yang dipilih untuk perancangan ini adalah ilustrasi nomor 2.

Gambar 2. Referensi Gaya Ilustrasi (Sumber: Pinterest, 2024)

Dalam menentukan isi cerita dalam buku cerita rakyat ini, sumber data yang dipilih adalah media buku yang berjudul "Lolita Mpaturu I Lalu Basa Napu" yang dipublikasi atas kerjasama Universitas Hasanuddin, Universitas Tadulako, dan Summer Institute of Linguistics pada Tahun 1990.



Gambar 3. Sampul Buku Cerita Rakyat Napu (Sumber: sil.org)

Define

Berdasarkan hasil wawancara, studi literatur, dan dokumentasi, didapatkan hasil bahwa rendahnya pengetahuan anak-anak di Lembah Napu tentang cerita rakyat disebabkan oleh kurangnya dokumentasi yang memadai, terutama karena tidak adanya pembaruan terkait cerita-cerita tersebut. Selain itu, salah satu cara yang efektif untuk mendukung dokumentasi yang menarik bagi anak-anak adalah melalui penggunaan gaya ilustrasi kartun. Cerita-cerita rakyat Lembah Napu ini mengandung berbagai nilai, dan dalam proses perancangannya, karakter, latar, serta suasana disesuaikan dengan kondisi Lembah Napu pada masa lampau berdasarkan hasil studi literatur dan dokumentasi.

Buku ini berisi kumpulan cerita rakyat yang berasal dari Lembah Napu, yang disajikan sebagai media dokumentasi sekaligus media pembelajaran. Melalui buku ini, diharapkan cerita-cerita rakyat yang hampir terlupakan tersebut dapat kembali diperkenalkan kepada generasi muda. Upaya ini dilakukan sebagai bentuk pelestarian budaya, agar warisan cerita rakyat dari Lembah Napu tetap dikenal. Perancangan buku ilustrasi ini dikhususkan untuk anak-anak berusia 7-12 tahun, sehingga visual yang disajikan harus mampu menarik perhatian dan agar mereka sejak dini sudah mengenal kebudayaannya (Hukubun, 2019). Untuk mencapai hal ini, ilustrasi dengan warna-warna yang mencolok dan menarik digunakan agar dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak. Gaya penulisan mudah dipahami karena bahasa yang sederhana membuat cerita terasa lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Setiap kisah hanya menyajikan satu gambaran visual yang menggambarkan adegan-adegan penting yang menjadi fokus utama dalam alur cerita. Dalam desainnya, buku ini mengadopsi layout minimalis dengan kombinasi gambar dan teks yang mencakup dua halaman atau berbentuk spread page. Teknik digital coloring pada karakter dan backgroundnya dan disesuaikan dengan brush yang ada agar menyesuaikan dengan tekstur objek yang ada seperti pohon, daun, awan, serta beberapa objek lainnya. Menurut Maharsini (2018), dalam layout buku anak biasanya tipe atau bentuk layoutnya seragam. Tone warna dingin dan sedikit warna hangat seperti pada gambar 4, dipilih untuk menyampaikan kesan malam yang hangat pada keseluruhan desain buku. Menurut Richardson (2022),

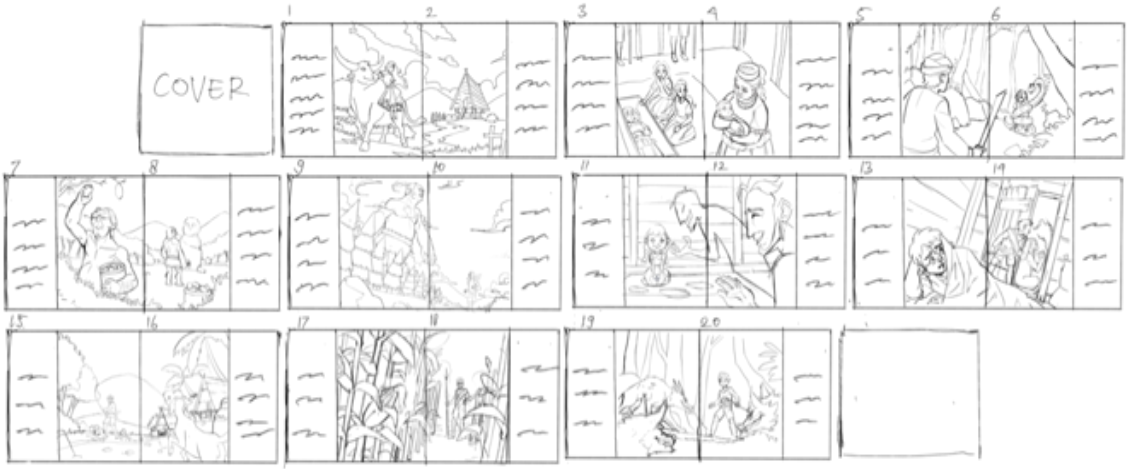
jenis font apa pun berfungsi di buku bergambar anak-anak, namun dipilih jenis *Woodford Bourne* yang terkesan lucu dan menarik

Gambar 4. Tone Warna

Gambar 5. *Font Woodford Bourne Bold* (kiri) dan *Reguler* (kanan)

Judul “Lolita Mpaturu” atau yang berarti cerita pengantar tidur pada sampul buku dipilih dikarenakan mencerminkan bagaimana cerita-cerita yang ada dalam buku ini dulunya didongengkan masyarakat Lembah Napu pada anak-anak sebelum tidur. Buku ini berbentuk buku fisik berukuran 23 x 10 cm berukuran A4, halaman buku berjumlah 22-24 halaman menggunakan kertas *art paper*, dan sampulnya menggunakan hard cover. Buku ini memuat 10 cerita rakyat yang tiap ceritanya menggunakan 2 halaman, antara lain: (1) Tolelembunga, seekor kerbau betina kesayangan milik Ratu Bunga Manila di lembah Sigi Biromaru, (2) Ratu Mbunga menggantikan ibunya yang wafat Ratu Bunga Manila sebagai penguasa di Lembah Tawaelia, (3) Patung Buangke, menceritakan tentang dua raksasa, Ntawualei dan Ntalinga, yang datang ke tanah Pekurehua, (4) Gogoa (jagung), menceritakan orang Napu merencanakan penjarahan terhadap kerajaan Goa di tanah Bugis, (5) Wanita Wurangka, menceritakan seorang putra bangsawan yang penuh kesabaran pergi memancing di tebat Lamba, yang konon terdapat ikan gabus melimpah, (6) Buriro, mengisahkan tentang pertemuan antara raksasa Buriro, yang gemar menangkap manusia dan buaya, dengan manusia jadi-jadian Ntalinga, (7) To Homboko, kisah tentang sepasang suami istri baru menikah yang pergi mengambil daun untuk tikar, (8) Toroku, mengisahkan tentang seorang pemburu yang meninggalkan istrinya yang hamil di pondok perburuannya, (9) Topeande, dua bersaudara pergi berburu, tetapi gagal menemukan binatang buruan, dan (10) Topeonta, menceritakan anak perempuan yang cerdik, sendirian dihadapkan pada bahaya oleh Seorang pemakan orang atau Topeonta yang membawanya ke tempat terpencil.

Ideate



Gambar 6. *Thumbnail* Buku

Gambar 7. Karakter Tolelembunga dan Ratu Bunga Manila

Tolelembunga adalah seekor kerbau betina kesayangan seorang ratu di Sigi Biromaru. Kerbau ini memiliki ciri tubuh sangat besar dibandingkan kerbau-kerbau pada umumnya dan tanduk yang panjang. Ratu Bunga Manila adalah seorang pemimpin yang bijaksana dan penuh cinta terhadap rakyatnya. Visualiasi Ratu Bunga Manila ditampilkan menggunakan pakaian adat Napu.

Gambar 8. Karakter Ratu Mbunga (kiri) dan Tuwunsagu (kanan)

Gambar 9. Karakter Masyarakat Tawelia

Ratu Mbunga adalah putri dari Ratu Bunga Manila, yang menggantikan ibunya sebagai pemimpin di lembah Tawaelia setelah wafatnya Ratu Bunga Manila. Tuwunsagu adalah putri dari Ratu Mbunga yang memiliki asal-usul penuh keajaiban. Ia ditemukan dalam kondisi sedang menyusu pada tubuh ibunya, Ratu Mbunga, yang telah wafat setelah perjuangan panjang melawan Raja Sausu.

Gambar 10. Karakter Ntawualei (kiri) dan Ntalinga (kanan)

Ntawualei adalah seorang kakak dari kaka beradik jadi-jadian. Ntawualei digambarkan sebagai sosok pemarah tetapi juga pekerja keras dan bersemangat dalam bercocok tanam serta beternak. Ntalinga adalah adik dari Ntawualei, memiliki telinga yang lebar dan dikenal sebagai sosok nakal.

Gambar 11. Karakter Buriro (kiri) dan Karakter Pendukung Warga Desa (tengah dan kanan)

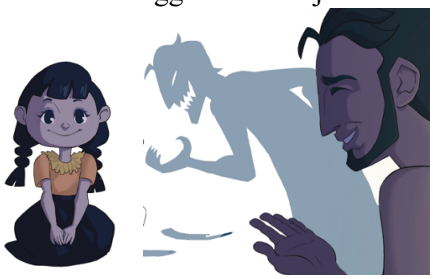
Buriro digambarkan sebagai raksasa yang sangat besar, memiliki kulit hitam dan menakutkan. Keunikan fisiknya juga digambarkan melalui ukurannya yang luar biasa yang ketika dia berdiri. Tokoh pendukung adalah beberapa warga yang desa yang hampir menjadi umpan bagi buriro untuk menangkap buaya.

Gambar 12. Karakter Suami (kiri), Istri (tengah), dan Ular Sawah (kanan)

Sang suami digambarkan sebagai sosok pekerja keras dan bertagung jawab. Ia menunjukan sikap melindungi terhadap istrinya. Sang istri digambarkan sebagai sosok yang yang patuh dan penuh kasih. Adapun seekor ular sawah gesit yang digambarkan sedang menyerang sang istri.

Gambar 13. Karakter Prajurit Napu

Tampilan prajurit napu divisualisasikan menggunakan senjata tombak.



Gambar 14. Karakter Anak Perempuan (kiri) dan Topeonta (kanan)

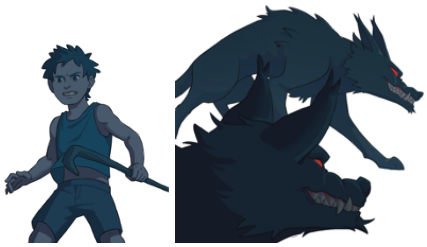
Anak perempuan digambarkan sebagai sosok yang polos namun cerdik dan pemberani. Sedangkan tokoh Topeonta ini digambarkan sebagai makhluk yang licik, kejam, dan tidak berbelas kasihan.

Gambar 15. Karakter Putra Bangsawan (kiri) dan Wanita Wurangka dalam Bentuk Seekor Kambing (kanan)

Putra Bangsawan digambarkan dengan tubuh yang tegap dan wajah rupawan, ia dikenal sebagai pemuda yang gagah dan berbudi luhur. Wanita Wurangka awalnya berbentuk seekor kambing, namun ternyata adalah seorang wanita yang memiliki kecantikan luar biasa. Digambarkan memiliki rambut panjang terurai dan beraroma harum.

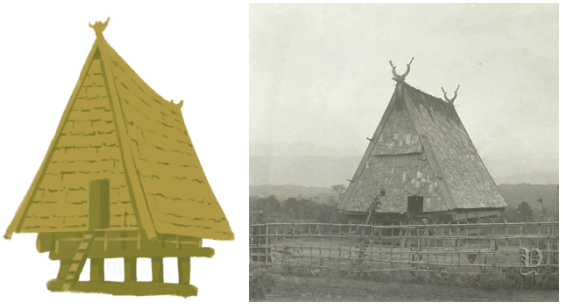
Gambar 16. Karakter Dua Bersaudara (kiri dan tengah) dan Raksasa Pemakan Orang (kanan)

Sang kakak adalah seorang pria yang bijaksana dan penuh tanggung jawab. Ia selalu berpikir jauh kedepan dan tidak mudah terpengaruh oleh ketakutan. Sebaliknya, sang adik memiliki sifat yang lebih berhati- hati dan cenderung ceroboh. Raksasa digambarkan memiliki tubuh besar dan berbulu tebal, menyerupai binatang buas.



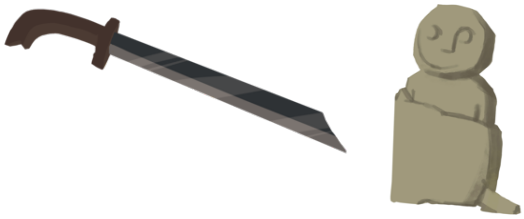
Gambar 17. Karakter Anak Laki-laki (kiri) dan Toroku (kanan)

Anak itu menunjukkan keistimewaan sejak kecil, ia tumbuh dengan sangat cepat dan memiliki kecerdasaan serta keberanian. Toroku adalah makhluk gaib yang menyerupai anjing berbulu tebal dan memiliki kebiasaan mencuri mata manusia untuk dimakan.



Gambar 18. Ilustrasi Rumah Tambi (kiri) dan Rumah Tambi asli (kanan)

Setting cerita ini terjadi pada masa lampau maka rumah yang digunakan dalam ilustrasi buku ini adalah rumah tambi. Rumah tambi adalah rumah adat masyarakat Lembah Napu. Rumah adat ini berbentuk panggung dengan atap segitiga panjang dan curam.



Gambar 19. Ilustrasi Parang (kiri) dan Patung Batu (kanan)

Parang atau Guma adalah senjata tradisional yang paling umum digunakan di daerah Lembah Napu. Patung batu yang dibuat oleh ntawualei dan ntalinga saat waktu renggang. Divisualisasi menyerupai patung batu atau megalit yang banyak ditemukan di Lembah Napu.

Prototype

Gambar 20. Prototype Buku Ilustrasi Cerita Lolita Mpaturu

Test

Pada tahap ini dilakukan test melalui ulasan ahli atau metode. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner dengan skala penilaian Baik, Cukup, dan Kurang, disertai saran untuk perbaikan. Hasil ulasan ahli dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Ulasan Ahli

Aspek yang Dinilai	Baik	Cukup	Kurang
Kesesuaian ilustrasi untuk anak-anak	66,7%	33,3%	
Kualitas gambar memikat perhatian anak-anak	66,7%	33,3%	
komposisi mudah dipahami	100%		
integrasi ilustrasi dan teks		66,7%	33,3%
ekspresi karakter	100%		
palet warna	100%		
mendukung pelestarian budaya lokal	100%		
penilaian secara keseluruhan	100%		

Berdasarkan hasil kuesioner didapatkan review dan saran yaitu buku Lolita Mpaturu termasuk dalam kategori B3 karena gaya ilustrasinya cocok untuk pembaca anak-anak. *Style* ilustrasi yang digunakan dalam buku untuk anak-anak mengikuti kebutuhan akan objektivitas dan reprsentasi akurat dari materi yang ingin disampaikan (Male, 2007). Pemilihan warna sangat bagus, namun konsistensi gaya ilustrasi harus dijaga karena adanya perbedaan style karakter yang cukup signifikan terutama bagian sampul dan isi. Dari kesimpulan tersebut maka dilakukan sedikit penyesuaian pada teks dan sampul buku seperti pada Gambar 21.

Gambar 21. Revisi Ilustrasi dan Typeface Judul pada Sampul Buku Depan dan Belakang

Ilustrasi menampilkan dua anak kecil sedang membuka sebuah buku di mana secara ajaib berbagai tokoh dalam cerita rakyat Napu muncul dari dalam buku. Latar belakangnya memperlihatkan malam hari yang tenang, memberi kesan yang damai khas waktu menjelang tidur. Judul "Lolita Mpaturu" ditulis dalam huruf besar berwarna putih dengan gaya yang melengkung dan dihiasi ornamen klasik, memberikan kesan tradisional namun tetap ramah bagi anak-anak.

Adapun media pendukung yang berperan sebagai media tambahan yang bertujuan untuk memeperkuat upaya promosi buku "Lolita Mpaturu" kepada target audiens seperti pada Gambar 22.

Gambar 22. Sticker (kiri), Gantungan Kunci (tengah), dan Pembatas Buku (kanan)

Tahap akhir perancangan ini adalah dengan menghasilkan bentuk perancangan yang dibuat dalam bentuk buku fisik sebagai media utama dan beberapa media pendukung seperti pembatas buku, gantungan kunci, dan stiker. Dari beberapa media yang digunakan berikut rincian biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Biaya Media

Media Utama				
No	**Media**	**Jumlah**	**Harga**	**Total**
1	Buku	3	Rp84.000	Rp252.000
Media Pendukung				
No	**Media**	**Jumlah**	**Harga**	**Total**
1	Bookmark	3	Rp1.500	Rp.4.500
2	Ganci	3	Rp16.500	Rp33.000
3	Stiker	1 A3	Rp12.000	Rp12.000
			Total Keseluruhan:	Rp301.500

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku ilustrasi Lolita Mpaturu sebagai media pelestarian budaya Lembah Napu memiliki beberapa aspek utama yang menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Mayoritas anak-anak di daerah tersebut kurang mengenal cerita rakyat lokal. Hal ini disebabkan oleh minimnya dokumentasi dan kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak untuk mengenal budaya mereka sendiri. Buku ilustrasi dipilih sebagai media utama dalam pelestarian cerita rakyat karena mampu menarik minat anak-anak melalui visualisasi yang menarik dan mudah dipahami. Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan metode Design Thinking yang melibatkan tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Buku ini memuat sepuluh cerita rakyat dari Lembah Napu yang dikumpulkan dari sumber literatur serta wawancara dengan masyarakat setempat. Cerita-cerita tersebut mencerminkan nilai-nilai budaya, sejarah, dan moral yang diwariskan secara turun-temurun. Buku ilustrasi ini dirancang dalam bentuk fisik dengan ukuran A4, menggunakan kertas art paper dan sampul hardcover agar lebih tahan lama. Hal ini mempertimbangkan keterbatasan akses internet di Lembah Napu, sehingga media cetak menjadi pilihan yang lebih relevan dibandingkan format digital.

Beberapa saran dari penulis berharap penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut, baik dalam bentuk buku seri maupun media interaktif lain seperti animasi atau aplikasi digital jika infrastruktur internet di daerah tersebut membaik. Tentu dengan bantuan dari pihak sekolah dan lembaga kebudayaan di Lembah Napu dapat lebih aktif dalam mengajarkan dan mengenalkan cerita rakyat lokal sebagai bagian dari kurikulum pendidikan atau kegiatan ekstrakurikuler. Pemerintah daerah dan komunitas budaya juga diharapkan dapat ikut membantu mendukung projek ini. Terakhir, untuk meningkatkan kualitas dan distribusi buku, kolaborasi dengan ilustrator profesional dan penerbit nasional dapat dilakukan kedepannya. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan warisan budaya Lembah Napu tidak hanya bertahan tetapi juga dapat diwariskan kepada generasi mendatang dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah diakses oleh anak-anak serta masyarakat luas.

REFERENSI

Aisyah, N. (2021). *10 Provinsi dengan Akses Internet Tertinggi & Terendah untuk Belajar Online.* Jakarta : DetikEdu.

Asmawan, F. A. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting Culinary Experience of Malang sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris di Kota Malang. *MAVIS, 1*(1), 8-15.

Badan Pusat Statistik. (2015). *Mengulik Data Suku di Indonesia*. Retrieved from https://www.bps.go.id/id/news/2015/11/18/127/mengulik-data-suku-di-indonesia.html

Barone, D. M. (2011). *Children's Literature in the Classroom: Engaging Lifelong Readers.* New York: The Guilford Press.

Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain.* Jakarta: Temprint.

Hukubun, L. D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain, 1*(1), 69-74.

Maharsini, I. (2018). Penciptaan Ilustrasi Buku “Wayang Beber Wonosari". *DeKaVe, 11*(2), 24-34.

Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective.* United Kingdom: AVA Publishing SA.

Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: Harfa Creative.

Pambudi, A. (2014). Ribuan Cerita rakyat Belum Tercatat. Jakarta: AntaraNews.

Richardson, J. T. (2022). *The Legibility of Serif and Sans Serif Typefaces: Reading from Paper and Reading from Screens.* Swiss: Springer Cham.

Semi, A. (2012). Metode Penelitian Sastra. Jakarta: Angkasa.

Silvanasilimawo, M. (2020). *Lembah Lore dan Segala Keunikan, Kekayaan dan Keindahan di Dalamnya*. Retrieved from https://www.kompasiana.com/monicsilvana/5e386bb0097f3647614eeeb2/lembah-lore-dan-segala-keunikan-kekayaan-dan-keindahan-didalamnya?page=1&page_images=1

Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D.* . Jakarta: Alfabeta.

Ulum, S. D., & Aryanto, H. (2023). Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat “Pantangan Makan Ikan Lele di Lamongan". *Jurnal Barik, 5*(1), 249-262.