



## PERANCANGAN BUKU CERITA LEGENDA TIONGKOK AIR MATA PUTRI MENG JIANG

Jason Kristanto<sup>1</sup>, Ayyub Anshari Sukmaraga<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ma Chung  
Villa Puncak Tidar Blok N no. 1, Doro, Karangwidoro, Kec. Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65151  
Email: 331610009@student.machung.ac.id<sup>1</sup>, ayyub.anshari@machung.ac.id<sup>2</sup>

### Abstraksi

Orang Indonesia secara umum memiliki minat yang rendah untuk membaca buku dan kurangnya pelajaran budi pekerti yang mempengaruhi representasi budaya Tionghoa pada generasi muda keturunan Tionghoa di Indonesia, sehingga perlu adanya buku cerita legenda rakyat Tionghoa. Cerita yang digunakan adalah "Putri Meng Jiang" dari Tafsiran Zuo yang berlatarkan Dinasti Qin (221-206 SM). Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan strategi penelitian adalah Kualitatif Naratif, pada strategi perancangan menggunakan peta konsep RIBA sehingga menghasilkan ilustrasi buku cerita yang mengenalkan budaya dan sejarah negara Tiongkok masa Dinasti Qin. Konsep perancangan bertujuan untuk memvisualisasikan cerita legenda "Putri Meng Jiang" dalam bentuk buku cerita yang disertai minigames dan video infografik, agar anak-anak tidak dilibatkan dalam membaca saja, tapi juga menambah pengetahuan.

**Kata Kunci** : budaya, buku cerita, ilustrasi, Putri Meng Jiang.

### Abstract

*Indonesian people in general have a low interest in reading books and a lack of moral lessons that affect the representation of Chinese culture in the younger generation of Chinese descent in Indonesia, so there is a need for books of Chinese folk legends. The story used is "Princess Meng Jiang" from "Interpretation of Zuo," which is set in the Qin Dynasty (221-206 BC). This research method uses qualitative methods, and the research strategy is qualitative narrative, with the design strategy using RIBA concept maps to produce illustrated story books that introduce the culture and history of China during the Qin Dynasty. The design concept aims to visualize the legendary story "Princess Meng Jiang" in the form of a story book accompanied by minigames and infographic videos so that children are not only involved in reading but also add knowledge.*

**Keywords:** culture, storybook, illustration, Meng Jiang.

---

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Persebaran budaya Bangsa Tiongkok berawal dari kontak dagang dengan Eropa dan Timur Tengah pada abad 2 SM-18 M (Liu, 2010) lewat Jalur Sutera (*silk road*) (Haq, 2015) yang menghubungkan kerajaan-kerajaan di Nusantara seperti Pulau Kalimantan, Jawa dan Sumatera. Di Indonesia, budaya Tionghoa tetap mengalami pembauran (akulturasi) dengan budaya lokal setempat dan dapat dinikmati oleh warga lokal. Salah satunya adalah cerita rakyat Tionghoa (Sulistyo, 2014). Namun ada cerita yang belum populer, yaitu Legenda "Air Mata Putri Meng Jiang" (*Mèng Jiāng Nǚ*). Legenda ini menceritakan seorang bayi perempuan yang lahir di sebuah labu besar. Ketika dewasa ia jatuh cinta dan menikah kepada pemuda yang bersembunyi di rumahnya. Namun, setelah tiga hari pernikahan mereka, suaminya, Wan Xi Lian ditangkap oleh pasukan tentara Qin untuk dijadikan budak pekerja di Tembok China. Setahun kemudian Meng Jiang datang menjenguknya, namun sang suami telah meninggal karena dipaksa bekerja. Meng Jiang patah hati dan menangis, hingga membuat sebagian

tembok runtuh. Saat suaminya hendak dimakamkan, Meng Jiang bunuh diri ke sungai (Yang, 2013). Pada keseluruhan cerita tersebut, penekanan akan budi pekerti terpapar secara eksplisit pada karakteristik putri Men Jiang. Kesetiaan, pantang menyerah, sabar dan cinta kasih adalah beberapa contoh budi pekerti yang tampak pada cerita ini. Pada beberapa contoh yang lain, penyampaian dilakukan secara implisit dan dibutuhkan kedewasaan sehingga pembaca dapat memahami penyampaian budi pekerti untuk menolong dan mengasihi sesama manusia.

Cerita ini dipilih penulis karena sarat akan budi pekerti, hal tersebut tidak hanya tampak pada karakter Putri Meng Jiang, tetapi juga tampak pada karakter kedua orang tuanya. Hal tersebut dikarenakan dasar dalam pembangunan karakter anak terletak juga pada lingkungan keluarga, yang merupakan salah satu alasan mengapa penggunaan cerita ini dipilih. Pemilihan topik dengan cerita keluarga diharapkan juga dapat meningkatkan daya baca anak, karena berdasarkan penelitian dari PISA (*Program International Student Assessment*) 2015, Orang Indonesia memiliki daya minat baca rendah (Damarjati, 2019). Tak hanya itu, generasi muda Tionghoa di Indonesia memilih budaya Jepang dan Korea dibanding budaya Tionghoa (Christian, 2017). Data KPAI tahun 2014 juga menunjukkan kasus kekerasan oleh anak-anak dikarenakan kurangnya pendidikan budi pekerti (Retnowati, Salim dan Saleh, 2018).

Perancangan ini bertujuan menghasilkan buku cerita yang edukatif sekaligus interaktif. Karena berdasarkan jurnal penelitian oleh Takacs dkk (2015), anak-anak lebih memilih buku interaktif daripada membaca buku cerita yang membosankan. Hal ini menunjukan bahwa buku cerita interaktif lebih efektif sebagai media pembelajaran kata baru dan pengenalan cerita dibanding buku cerita tradisional. Tak hanya itu, data dari Joan Ganz Journey Center tahun 2012, sebanyak 65% dari 137 buku disertai media interaktif dengan permainan (Guernsey dkk, 2012). Untuk usia pembaca, penulis memilih anak berusia 7-9 tahun yang menjadi *target audience* penulis karena di usia ini anak belajar untuk membaca dan menulis (Indriastari, 2019). Dengan menuliskan kembali cerita rakyat ini dalam bentuk yang lebih menarik, maka dapat meningkatkan minat anak-anak untuk membaca. Di Samping itu, mereka juga menemukan empati terhadap budaya Tionghoa.

## 2. METODE

Metode perancangan dalam penelitian ini adalah kualitatif naratif, yaitu pengamatan yang terbentuk dari kejadian nyata dengan tujuan memahami apa, mengapa dan bagaimana terjadi fenomena tersebut (Chairi, 2009). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, studi dokumentasi dan observasi. Menurut Anita (2013), wawancara merupakan proses interaksi secara langsung dari pewawancara dengan responden. Wawancara pada penelitian kuantitatif merupakan pembicaraan yang mempunyai tujuan dan didahului dengan pernyataan informal. Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah tidak berstruktur karena bersifat fleksibel dan peneliti dapat mengikuti topik serta menggali pemikiran dari responden (Rachmawati, 2007). Wawancara dilaksanakan pada 21 Januari 2020, secara tatap muka kepada Bongsu Anton (Humas Klenteng Eng Ang Kiong) di Klenteng Eng An Kiong kota Malang. Metode kedua, yaitu studi dokumentasi menurut Rahardjo (2011), adalah jenis metode pengumpulan yang diperoleh lewat fakta dan data dari jurnal, artikel internet ataupun buku bacaan. Metode Ketiga, yaitu menggunakan metode observasi yang merupakan pencatatan sistematis mengenai objek gambar yang diteliti (Soewardikoen 2019:48-49).

Teknik sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling* yang merupakan prinsip dasar untuk memperoleh informasi yang kaya dan mendalam dengan memilih siapa, kapan dan dimana tergantung kriteria penelitian (Soewardikoen, 2019). Dalam hal ini, peneliti menggunakan populasi dari komunitas Klenteng Eng An Kiong (diwalikili oleh Bongsu Anton sebagai Humas Klenteng Eng An Kiong), Kumpulan cerita rakyat, dan gambar-gambar dari kebudayaan etnis Tionghoa. Sedangkan *sample*-nya adalah Cerita dan Sejarah perkembangan *Air Mata Putri Meng Jiang* serta gambar-gambar peninggalan Dinasti Qin.

Pada bagan alir perancangan di bawah ini, Tahapan pertamanya adalah peneliti mengetahui dan menyusun latar belakang dari berbagai sumber, seperti sejarah masuknya etnis Tionghoa ke Jawa, lalu asimilasi dan akulturasinya. Dengan penyusunan ini penulis dapat mengetahui masalah yang dihadapi serta dapat menentukan tujuan dan targetnya. Dari penyusunan latar belakang inilah berlanjut ke tahap identifikasi data tiga cara, yaitu lewat wawancara dengan Bongsu Anton, studi dokumentasi dan observasi untuk mendapatkan data-data di lapangan. Kemudian setelah mengidentifikasi data, barulah menganalisa data dari semua data valid yang didapat juga membuang data yang tidak berguna dan memilih data yang membantu. Kemudian masuk pada tahap Praproduksi (penentuan alur cerita, mengembangkan karakter, pemilihan warna, perancangan *layout*, pembuatan sketsa) lalu ke tahap Produksi (pewarnaan, pemilihan *brush*, *color balance*, *hue/saturation*), dan ke tahap Pascaproduksi (*finishing*).



Bagan 1. Bagan Alir Perancangan  
(Sumber: Sanyoto, 2006, p.112 dan Hladikova, 2014, p. 6-9)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Pengumpulan Data

##### 3.1.1 Etnis Tionghua ke Nusantara

Persebaran Etnis Tionghoa ke Nusantara menurut Liu (2010) berawal dari kontak dagang lewat perdagangan sutera atau Jalur Sutera (2 SM hingga 18 M) yang menghubungkan kerajaan di pulau Jawa, Kalimantan, Sumatra (Haq,2015) dan melahirkan bentuk seni serta tradisi. Humas Klenteng Eng An Kiong Bongsu Anton mengatakan bahwa etnis Tionghoa ke Nusantara adalah untuk mencari kehidupan yang lebih baik. Mereka juga berpegang teguh pada semboyan “Dimana Bumi Kau Pijak, Disitu Langit Dijunjung.” yang berarti harus menghargai adat istiadat di tempat kita tinggal.

##### 3.1.2 Sejarah Dinasti Qin

Dinasti Qin merupakan negara kekaisaran Tiongkok pertama yang hanya bertahan selama 15 tahun, yaitu dari 221 SM sampai 207 SM. Dinasti sebelumnya adalah Tiongkok Kuno seperti Dinasti Xia (2070-1600 SM), Shang (1600-1046 SM) dan Zhou (1046-256 SM). Dinasti ini dipimpin oleh dua Kaisar, yaitu yang terkenal adalah Qin Shi Huang (246 SM-210 SM) dan anak pertamanya, Qin Er Shi (210 SM-207 SM). Setelah Qin Shi Huang meninggal pada tahun 210 SM, Menteri Li Si dan Kepala Kasim Zhao Gao merahasiakan kematian beliau dan mengangkat anak pertama Kaisar, Hu Hai dengan gelar Qin Er Shi. Kaisar Kedua ini tidak pandai dalam menangani pemerintahan. sehingga muncul pemberontakan petani yang diketuai oleh Chen Sheng dan Wu Guang. Fang (2015) menuliskan bahwa Tentara pemberontak Chu di bawah pimpinan Liu Bang mengalahkan pasukan Qin dan Xiang Yu yang menandai hancurnya Dinasti Qin (207 SM) yang berdiri selama 15 tahun saja.

##### 3.1.3 Sejarah Pembangunan Tembok China

Menurut Turnbull (2007: 8-10) Tembok China (*the great wall of china*) dibangun sejak 8 SM – 5 SM oleh kerajaan Tiongkok Kuno. Tembok ini dibangun dari batu, tanah dan kerikil yang digabung. Bangunan ini awalnya untuk melindungi masing-masing negara Tiongkok pada bagian utara yang kemudian disambung oleh Kaisar Qin Shi Huang dengan mengerahkan ribuan pekerja yang akhirnya banyak yang meninggal karena kelelahan. Qin Shi Huang menjadikan tembok ini sebagai pelindung serangan negara musuh, Xiongnu dari Selatan. Tembok pada masa Qin menyambung dari daerah Lintao dan Liaodong, sehingga mengerahkan banyak tenaga kerja untuk membangun tembok ini. Pembangunan kemudian dilanjutkan oleh Dinasti Han (206 SM -220 M) lalu diselesaikan lagi oleh Dinasti Ming (1368 - 1644 M).



Gambar 1. Peta Tembok China pada Masa Dinasti Qin  
(Sumber: Chinahighlights.com)

### 3.1.4 Analisis dan Sejarah Cerita Meng Jiang

Cerita Meng Jiang juga bisa dikategorikan sebagai cerita rakyat, namun juga sebagai legenda. Berbeda dengan cerita legenda Tiongkok yang tokoh utamanya adalah dewa, Meng Jiang adalah manusia. Cerita ini mengandung unsur edukatif yang sesuai dengan semua umur, termasuk anak-anak. Tapi pada bagian tertentu juga mendeskripsikan sejarah Dinasti Qin yang kejam dan pembangunan Tembok China, karena itulah ia disebut sebagai legenda rakyat. Legenda ini terus bertahan hingga 2000 tahun kemudian karena sifatnya yang merakyat. Awal mula cerita ini adalah kisah Qi Liang yang hidup pada kerajaan Qi pada masa musim Semi-Gugur pada tahun 770-446 SM. Nasib tragisnya juga dihubungkan dengan pembangunan Tembok. Tema kisah ini pun mengalami banyak perubahan sejak masa Dinasti Tang, Song hingga Qing mulai dari nama wanita yang berubah, peristiwa yang dialami, tempat menangis di Tembok Besar hingga jalan yang ditempuh (Wuryandari, 2012). Penyampaian budi pekerti pada legenda putri Meng Jiang seperti yang disampaikan di awal, tampak secara eksplisit dan implisit. Pada karakter yang terdapat didalam cerita, sifat-sifat mereka yang mengajarkan pembaca secara langsung terkait budi pekerti. Beberapa kebijakan pada Dinasti Qin yang dirasa tidak manusiawi juga bisa diinterpretasikan oleh pembaca, bagaimana sisi kemanusiaan antara penguasa dan rakyat sangatlah buruk sehingga nilai-nilai budi pekerti apa saja yang harusnya diterapkan pada masa itu.

### 3.2 Analisis Data

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya, buku Cerita ini menggunakan tahap komunikasi (*communicate*) 4 dari strategi Lawson (2005:33). Maksudnya, anak-anak yang membaca dapat mengetahui pesan moral yang disampaikan dari karakter Meng Jiang. Selain itu, dengan adanya ilustrasi dalam buku cerita ini dapat membuat anak-anak merasakan kata-kata, suasana atau atmosfer dalam buku cerita tersebut (Hladikova, 2014:21)

### 3.3 Sintesis Konsep Perancangan

Konsep dari perancangan buku cerita legenda Tiongkok *Air Mata Putri Meng Jiang* ini terinspirasi dari dua karya seni dari Heather Tao. Untuk karya pertama berjudul *Happy Chinese New Year!*, diambil sebagai inspirasi palet warna cerah seperti merah, kuning, ungu muda, biru muda, dan pemilihan warna berjenis *split complementer*. Untuk karya kedua diambil dari ilustrasi oleh Karya Li Quanhua sebagai inspirasi gaya gambar yang gabungan khas tradisional Tionghoa dengan gaya ilustrasi *flat* modern. Buku cerita juga akan disertai

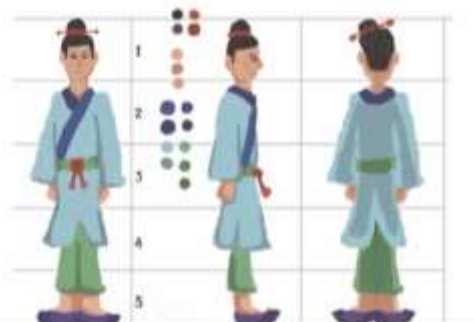
media interaktif seperti *minigames*, animasi infografik pendek (sekitar 1 menit) dan *board games*. Strategi dari perancangan buku cerita ini setelah dilakukan pengumpulan latar belakang dan analisa data berlanjut ke tahapan selanjutnya, yaitu mulai dari proses penentuan alur, pengembangan karakter, pemilihan warna, perancangan layout, baru masuk ke sketsa dan digitalisasi, serta *finishing*.

### 3.4 Visualisasi Desain

Pertama ditentukan dulu jenis alurnya, yaitu alur maju. Mulai dari pengenalan asal mula Meng Jiang yang lahir dari labu, lalu bertemu dengan Wan Xi Lian dan menikah dengannya, hingga meninggal di Tembok China. Untuk pengembangan karakter, penulis menggunakan Teknik *Substraction* oleh Tsukamoto (2012), yaitu menyederhanakan beberapa bagian pada desain karakter dengan baju khas budaya Tionghoa.



Gambar 2. Desain Karakter Meng Jiang Nu



Gambar 3. Desain Karakter Wan Xi Lian



Gambar 4. Desain Karakter Kaisar Qin Shi Huang



Gambar 5. Desain ayah dan ibu angkat Meng Jiang



Gambar 6. Desain karakter para Budak



Gambar 7. Desain karakter Tentara Qin



Gambar 8. Desain karakter Dewi



Gambar 9. Desain karakter para Tetangga

Untuk pemilihan warna, menggunakan warna Pastel yang terinspirasi dari karya Heather Tao yang dipilih dan divariasikan menjadi beberapa warna komplementer, seperti biru, oranye, pink, kuning, hijau, dan lain-lain.



Gambar 10. Pallet Warna yang digunakan dalam desain buku cerita

Untuk jenis *layout* yang digunakan adalah *Column Grid*, agar lebih efektif menyusun kata dan gambar dalam satu lembar. Sehingga, anak-anak dapat membaca dengan lebih mudah.





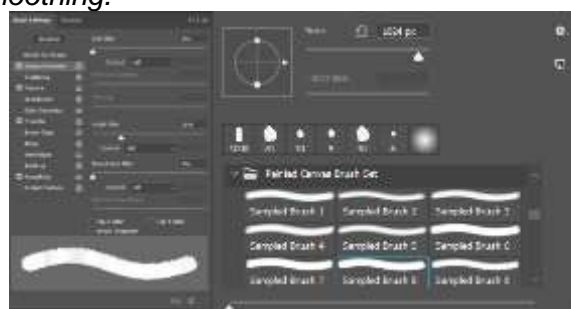
Gambar 11. Penggunaan Sistem Column Grid pada salah satu halaman

Kemudian, setelah warna dan karakter dibuat, berlanjut pada tahap sketsa dengan menggunakan *hard brush* berukuran 1 pt pada Photoshop dan teks menggunakan *font serif* Book Antiqua dulu agar penulis dapat mengganti kalimat cerita.



Gambar 12. Beberapa Sketsa Ilustrasi

Selanjutnya pada tahap pemilihan *brush*, yaitu dengan menggunakan *Painted Brush Canvas Set* dari Brusheezy. *Brush* utama yang dipilih adalah *Sampled Brush 8* dan *Brush 18* sebagai tekstur dinding, karena kuas yang dipilih sesuai dengan ciri khas gambar untuk *target* pembaca anak-anak, yaitu ramah, ceria dan menyenangkan. Untuk mendapat kesan tersebut, *setting brush* diganti dengan perubahan bentuk kuas di bagian menu *Shape Dynamics* pada Photoshop, dengan perubahan sudut (*angle jitter*), pemberian efek *texture*, pemberian efek *transparent* dan efek *smoothing*.



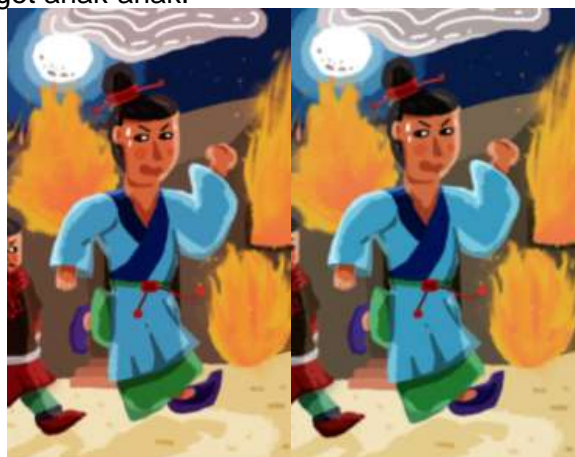
Gambar 13. Pemilihan dan Pengaturan Brush

Kuas diubah sedikit agar menyerupai seperti gaya khas Tionghoa. Tahap berikutnya adalah mewarnai sesuai dengan warna yang sudah dipilih oleh penulis dari sumber referensi lukisan yang sudah didapat.



Gambar 14. Aplikasi Warna

Setelah tahap pewarnaan selesai, barulah menuju pada tahap perubahan keseimbangan warna (*color balance*) pada ilustrasi untuk memberi kesan warna yang cerah, disesuaikan dengan target anak-anak.



Gambar 15. Sebelum (kiri) dan Setelah (kanan) diatur *color balance*

Lalu, dilanjutkan dengan penambahan *Hue/Saturation* digunakan untuk memberikan efek dramatis. Selain itu, perubahan warna dilakukan untuk memberikan komposisi warna pada gambar agar lebih realistis.



Gambar 16. Sebelum (kiri) dan Setelah (kanan) diatur *hue/saturation*



Lalu, ditambahkan Efek *Liquify*, yaitu, hanya digunakan pada objek ilustrasi yang dinamis, seperti bara api agar terlihat oleh pembaca seolah-olah seperti bergerak, meniru gerakan api.



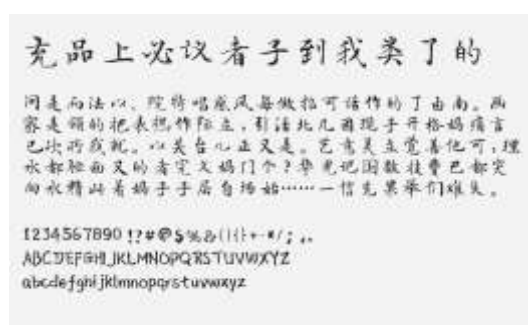
Gambar 17. Penggunaan *Liquify Tool* pada bara api

Selanjutnya, ditambahkan efek cahaya (*Highlight*) dan Bayangan (*Shadow*) dengan menggunakan *soft brush* (kuas lembut) untuk pencahayaan jarak jauh dan *hard brush* (kuas kasar) untuk pencahayaan jarak dekat.



Gambar 18. Pencahayaan dan bayangan dari dekat (kiri) dan jauh (kanan)

Jenis *font* yang digunakan adalah SentyWen Regular Font, berjenis *calligraphy font* khusus untuk penulisan kaligrafi mandarin. Ukuran *body font* untuk isi buku cerita adalah 15 pt, sedangkan untuk media lainnya seperti sub judul pada cover, poster, *board games*, teaser dan video sekitar 22-30 pt.



Gambar 19. Hanyu Senty Wen Regular Font  
(Sumber: freechinesefont.com)

## 3.5 Hasil Desain

### 3.5.1 Logo

Logo Buku *Air Mata Putri Meng Jiang* berupa *word mark* (hanya *tipografi*) nama atau judul buku dengan bahasa Indonesia berwarna emas, dengan huruf Mandarin “孟姜女” di sebelah lainnya yang berarti “Nona Meng Jiang”. Untuk tulisan huruf Mandarin ada dua versi, satunya dengan latar belakang merah dengan tulisan atau *han zi* berwarna putih dan tulisan

merah saja. Penempatannya untuk tulisan Bahasa Indonesia di sebelah kiri lalu bahasa Mandarin di kanan.



Gambar 20. Judul buku Air Mata Putri Meng Jiang

### 3.5.2 Buku Cerita Ilustrasi

Media Utama dari “Perancangan Buku Cerita Legenda Tiongkok *Air Mata Putri Meng Jiang*” adalah ilustrasi buku cerita berukuran A4 (21 x29,7 cm) *full color* dengan total 50 halaman utama, dengan 8 halaman tambahan yang terdiri atas halaman judul, kata pengantar, daftar isi, puisi Meng Jiang, dan biodata singkat penulis. Beberapa halaman juga disertai sembilan *minigames* dan 8 QR Code yang berisi video interaktif yang *via link* kanal resmi Youtube Air Mata Putri Meng Jiang. Berikut hasil perancangan buku cerita “*Air Mata Putri Meng Jiang*.”



Gambar 21. Cover buku Air Mata Putri Meng Jiang



Gambar 22. Halaman Kata Pengantar dan Daftar Isi



Gambar 23. Beberapa Halaman Utama

### 3.5.3 Video Teaser dan Instagram Story

*Video teaser Instagram* berdurasi 1 menit dan *Instagram Story* 10 menit digunakan sebagai media promosi. Ada 4 *video teaser*, dengan *plot* cerita yang berbeda. Video pertama tentang sang ibu yang bermimpi bertemu dewi. Video kedua tentang bayi yang lahir di labu besar. Video ketiga tentang masa kecil karakter Meng Jiang dari bayi hingga tumbuh dewasa. Video terakhir tentang pertemuan Meng Jiang dengan Wan Xi Liang di kebun. Semuanya diakhiri dengan logo “Air Mata Putri Meng Jiang” dan tulisan “segera”. *Background music* yang digunakan berasal dari salah satu video dari *channel Youtube MR NCS* yang berjudul “Chinese Traditional Bamboo Music Free Copyright”. *Font* utama *video teaser Air Mata Putri Meng Jiang* yang digunakan tetap SentyWen Regular dengan ukuran 33 pt.



Gambar 24. Video Teaser 1 menit (Instagram Feeds)



Gambar 25. Video Teaser Instagram Story berdurasi 10 menit

### 3.5.4 Video Infografik

Delapan video infografik buku cerita ilustrasi *Air Mata Putri Meng Jiang* digunakan sebagai media edukasi agar anak-anak tidak hanya membaca saja tapi juga dapat mempelajari sejarah singkat Dinasti Qin, Tembok Besar, Kuil Meng Jiang, dan lain sebagainya. Video dapat diakses dengan menggunakan *smartphone* untuk *scan QR Code* yang diarahkan lewat link video Youtube *Air Mata Putri Meng Jiang*. Konsep video infografik sederhana dengan menggunakan beberapa ilustrasi buku cerita dan sumber foto dari internet. Masing-masing video berdurasi kurang lebih 1 menit dengan ukuran 1920 x 1080 *pixel* dengan ukuran *high definition*.



Gambar 26. Beberapa cuplikan Video Infografik



### 3.5.5 Poster dan Flyer

Poster seukuran A3 (29,7 cm x 42 cm) digunakan sebagai media *poster art* untuk buku cerita ilustrasi “Air Mata Putri Meng Jiang”. Sedangkan Flyer ukuran A5 digunakan untuk menempatkan QR Code *contact person* penulis untuk mendapatkan *sticker Whatsapp* Meng Jiang gratis. Ilustrasi menunjukan tiga karakter utama (Meng Jiang, Wan Xi Lian, dan Kaisar Qin Shi Huang) dengan latar belakang Tembok Besar China yang menjadi latar utama dalam cerita *Air Mata Putri Meng Jiang*.



Gambar 27. Poster A3 dan Flyer A5

### 3.5.6 Instagram Feeds dan Profile Picture

*Instagram Feeds* digunakan untuk mempromosikan buku cerita Meng Jiang dan kumpulan informasi unik mengenai Dinasti Qin, Tembok Besar China dan budaya Tiongkok yang tidak diketahui banyak orang. Dalam *feed* ini juga disertai *minigames* menarik untuk *followers* anak-anak. Jenis *posting* ada yang *carousel* (beberapa gambar) dan *single post* (satu gambar saja). Tema postingan bisa tentang “Galeri Dan Museum”, yang menampilkan gambar-gambar bersejarah, *puzzle* seperti “Teka-Teki Silang” dan “Cari Kata”.



Gambar 28. Instagram Feeds (kanan) dan Profile Picture (kiri)

### 3.5.7 Board Games Ular Tangga

*Board Games* ini juga memiliki fungsi sebagai media tambahan dari Buku Cerita Ilustrasi *Air Mata Putri Meng Jiang* untuk melatih berhitung dan kesabaran anak-anak. Ukurannya cukup besar, yaitu 39 x 39 Cm, dengan 50 kartu soal tebak-tebakan. Tiap 50 petak Ular Tangga memiliki empat warna dengan skor yang berbeda-beda. Di dalamnya juga terdapat kertas *tri fold* untuk peraturan permainan dan ilustrasi semua karakter *Air Mata Putri*

*Meng Jiang* dalam ular tangga. Tempat untuk kartu permainan (tebak-tebakan) disesuaikan dengan dan diberi ilustrasi didalamnya.



Gambar 29. Board Games Ular Tangga



Gambar 30. Kartu Kuis dan Peraturan Permainan



Gambar 31. Tempat Kartu Kuis



### 3.5.8 Pembatas Buku

Pembatas buku digunakan sebagai *merchandise* untuk anak-anak. Ukurannya 5 x 16 cm. Pembatas buku berisi tiga karakter yang dibawahnya terdapat ilustrasi tiga tempat utama alur pada *Air Mata Putri Meng Jiang*. Pembatas buku pertama, yaitu karakter Meng Jiang yang memegang ornamen awan yang didalamnya terdapat rumah ayah dan ibu angkatnya. Kedua, yaitu Wan Xi Lian dengan ilustrasi siluet pemandangan kota tempat ia tinggal. Terakhir yaitu Karakter Kaisar Qin Shi Huang yang di bawahnya terdapat ilustrasi Tembok Besar China yang di bangunnya. Di bagian belakang pembatas buku terdapat judul buku dengan latar belakang merah.



Gambar 32. Desain Pembatas Buku

### 3.5.9 Mug

Mug merupakan *merchandise* lainnya pada Buku Cerita Ilustrasi *Air Mata Putri Meng Jiang*. Desainnya diambil dari ilustrasi yang sama untuk cover buku cerita dan tempat kartu. Warna yang tersedia adalah warna putih, dengan ukuran 7,8 x 20 Cm.



Gambar 33. Desain Mug

### 3.5.10 Youtube Banner

Media *Youtube* dijadikan sebagai *channel* untuk kumpulan video infografik *Air Mata Putri Meng Jiang* yang sudah dibuat dalam bentuk QR Code. *Banner Profile Youtube* dibuat dalam ukuran 2560 x 1440 *pixel*, sesuai dengan aturan *Youtube*. *Banner* ini bertujuan agar anak-anak dapat mengetahui bahwa *channel* ini adalah akun resmi dari *Air Mata Putri Meng Jiang*.



Gambar 34. Desain tampilan Youtube Banner

### 3.5.11 *Emoji Stiker Meng Jiang*

*Emoji Stiker Meng Jiang* digunakan sebagai media tambahan *Air Mata Putri Meng Jiang* untuk aplikasi *Whatsapp* saja. Penulis menggunakan aplikasi ini sebagai media untuk menyebarkan stiker karena paling banyak diunduh oleh orang Indonesia, yaitu sekitar 1 miliar kali dalam *Playstore* (Alfarizi, 2018). Ada 16 *sticker* yang dapat digunakan, dan harus mengunduh aplikasi *Wemoji* untuk bisa memakainya.



Gambar 35. Desain *Stiker Emoji Meng Jiang*

### 3.5.12 *Filter Instagram “Si Kaisar”*

*Filter Instagram “Si Kaisar”* digunakan sebagai media tambahan untuk *Air Mata Putri Meng Jiang*. Filter berupa topi kaisar dan ornamen emas *border* khas Tiongkok. Efek kamera ini menggunakan *software* pembuat *filter Instagram*, *AR Spark*. Penggunaannya sementara menggunakan link lewat *QR Code* yang dapat dipindai dengan aplikasi *QR Code Reader*.



Gambar 36. *Filter Instagram “Si Kaisar”* yang dapat diakses lewat *QR Code*

### 3.5.13 *Desain Packaging*

Untuk desain *packaging*, menggunakan ilustrasi utama dari *Air Mata Putri Meng Jiang*, dengan pinggiran kotak berwarna warna merah dan kuning emas, dengan ukuran panjangnya 39 cm, lebarnya 39 cm, tingginya 10 cm. Bentuk *packaging* berupa *hampers box*, yaitu bingkisan kotak besar yang berbentuk seperti keranjang. Penulis memilih jenis ini agar semua barang, termasuk *merchandise*, *board games* dan buku cerita dapat muat. Tak hanya itu, dengan adanya *hampers* ini semua barang dapat tersusun rapi dan tidak berantakan.



Gambar 37. Desain Packaging

#### 4. Kesimpulan

*Air Mata Putri Meng Jiang* legenda cerita rakyat Tiongkok yang patut dipelajari oleh anak-anak pada masa sekarang, karena dari cerita ini kita dapat belajar untuk menolong dan mengasihi sesama manusia. Tujuan dari pembuatan buku cerita ini ada meningkatkan minat baca anak dan menemukan empati terhadap budaya Tionghoa. Konsepnya adalah memberikan gaya ilustrasi *flat style* dengan kombinasi gaya khas Tiongkok. Metode analisis yang digunakan adalah Kualitatif Naratif. Metode pengumpulan data yang saya gunakan adalah wawancara, observasi dan studi dokumentasi.

Setelah informasi mendapatkan informasi secara menyeluruh barulah masuk pada tahap Identifikasi data (latar belakang, analisa dan studi data), kemudian menentukan alur, desain karakter, warna, *layout*, dan sketsa. Proses digitalisasi meliputi pemilihan *brush*, penggunaan *hue/saturation* dan *color balance* lalu penambahan efek *liquify*, pemberian bayangan dan pencahayaan serta pemilihan *font*. Hasil Perancangan pada Tugas Akhir ini ada empat jenis. Yaitu media utama berupa desain judul dan buku ilustrasi yang disertai *minigames* dan *QR Code*, media pendukung (promosi) seperti *video teaser Instagram feed* dan *story* berdurasi 1 video infografik *board games*, poster A3 dan *flyer* A5, *Merchandise* seperti mug dan pembatas buku, dan terakhir, media lain seperti *Banner Youtube*, Stiker *emoji Whatsapp*, dan *Instagram filter "Si Kaisar"*.

#### DAFTAR PUSTAKA

Alfarizi, Moh Khory. 2018. *8 Aplikasi Populer yang Banyak Digunakan di Indonesia*, diakses pada tanggal 11 Juni 2020, <<https://tekno.tempo.co/read/1086674/8-aplikasi-populer-yang-banyak-digunakan-di-indonesia>>.

- Anita, A. 2013, *Sumber Data, Metode Dan Teknik Pengumpulan Data, Pengumpulan Data Kualitatif Dan Skala Ukuran*. Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Andalas, Padang.
- Chariri, A. 2009, *Landasan Filsafat dan Metode Penelitian Kualitatif*, Workshop Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, Laboratorium Pengembangan Akuntansi (LPA), Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro Semarang, 31 Juli-1 Agustus 2009.
- Christian, S. A. 2017, *Identitas Budaya Orang Tionghoa Indonesia*, Jurnal Cakrawala Mandarin, PP. 11-22.
- Damarjati, D. 2019, *Benarkah Minat Baca Orang Indonesia Serendah Ini?* Diakses pada tanggal 28 Februari 2020, <<https://news.detik.com/berita/d-4371993/benarkah-minat-baca-orang-indonesia-serendah-ini>>.
- Fang, Xiangshu. 2015, *Burning Books and Burying Scholars: On the Policies of the Short-lived Qin Dynasty in Ancient China (221-207 BC)*, International Journal of Liberal Arts and Social Science, Vol. 3 No. 7 September, 2015, Deakin University, Australia.
- Freechinesefont.com, <<https://www.freechinesefont.com/simplified-traditional-hanyi-sentywen/>>. Diakses pada tanggal 3 April 2020.
- Guernsey, L., Levine, M., Chiong, C., & Severns, M. 2012, *Pioneering Literacy In The Digital Wild West: Empowering Parents And Educators*. New York, NY: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. Retrieved from [http://www.joanganzcooneycenter.org/wpcontent/uploads/2012/12/GLR\\_Technology\\_Guide\\_final.pdf](http://www.joanganzcooneycenter.org/wpcontent/uploads/2012/12/GLR_Technology_Guide_final.pdf)
- Haq, N. 2015, *Persebaran dan Pengaruh Etnis Tionghoa di Indonesia*. Departemen Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hladikova, H. 2014, *Children's Book Illustrations: Visual Language Of Picture Books*. CRIS Buletin 2014/11. De Grutyer.
- Indriastari, A. 2019, *Usia Ideal Anak Belajar Menulis & Membaca*. Diakses pada tanggal 19 Juni 2020, <<https://mommiesdaily.com/2019/09/13/usia-ideal-anak-belajar-dan-bisa-membaca/>>
- Kelly. 2021, *The Great Wall of the Qin Dynasty*. Diakses pada tanggal 28 Januari 2021, <<https://www.chinahighlights.com/greatwall/history/qin-dynasty-wall.htm>>
- Lawson, B. 2005, *How Designers Think: The Design Process Demystified*, Fourth Edition, Elsevier, Architectural Press, Burlington, MA, USA.
- Liu, X. 2010, *The Silk Road in World History*. Oxford University Press, USA.
- OECD. 2018, *PISA 2015 Result in Focus*. OECD
- Rachmawati, Imami Nur. 2007. *Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara*, Jurnal Keperawatan Indonesia, Volume 11, No.1, Maret 2007; hal 35-40, Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia, Depok.
- Rahardjo, M. 2011, *Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*. UIN Maliki Malang.
- Retnowati, G., Salim, R. M. A., & Saleh, A. Y. 2018, *Effectiveness of picture story books reading to increase kindness in children aged 5-6 years*. *Lingua Cultura*, 12(1), 89-95.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006, *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*, Dimensi Press, Yogyakarta.
- Soewardikoen, D. W. 2019, *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Kanisius, Sleman, D.I Yogyakarta.
- Sulistyo, N.Y. 2014, *Beberapa Akulturasi Budaya Indonesia (Nusantara) dan China (Tionghoa) yang Belum Banyak Dikenal*. Diakses pada tanggal 25 Februari 2020, <<https://www.kompasiana.com/nikodemus/54f77091a33311d3358b4951/beberapa-akulturasi-budaya-indonesia-nusantara-dan-china-tionghoa-yang-belum-banyak-dikenal>>.

- Takacs, Zsofia K., *et al.* 2015, Benefits and Pitfalls of Multimedia and Interactive Features in Technology-Enhanced Storybooks: A Meta-Analysis, Review of Educational Research, Vol. 85, No. 4, pp. 698–739
- Tsakamoto, H. 2012, *Super Manga Matrix*, Harper Design, Harper Collins Publishers, New York.
- Turnbull, S. 2007, *The Great Wall of China 221 BC- AD 1644*. Osprey Publishing Oxford, United Kingdom.
- Wuryandari, Nurni W. 2012. *Legenda Meng Jiang Nu: Pengarang, Perubahan Cerita dan Daya Tariknya*, Paradigma, Jurnal Kajian Budaya Vol 3 No 1. Faculty of Humanities, Universitas Indonesia, Depok.
- Yang, C. 2013, *Folklore Tionghoa: Cerita Rakyat Dari Negeri China*. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.