

## Perancangan Buku Cerita Bergambar Budaya *Serak Gulo*

Sarah Nur Latifah<sup>1✉</sup>, Melisa Suardi<sup>2</sup>, Riki Iskandar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

[sarahnurlatifa@gmail.com](mailto:sarahnurlatifa@gmail.com)

### Abstract

*This design is motivated by the current mission of the Padang City culture party, to make Padang City a symbol of multi-cultural Indonesia in accordance with the motto Bhinneka Tunggal Ika which describes the condition of Indonesia which has many ethnic, cultural, customary and religious diversity but remains one nation. intact. And one of them is by developing and preserving the serak gulo culture. Efforts to preserve the Serak Gulo culture are by informing and teaching the next generation, such as children, to learn and inherit their own culture. This requires media as information that can explain how this culture started and is still implemented today and contains values that can be applied in everyday life. The design of an illustrated story book about the culture of serak gulo in the city of Padang requires data that helps in the design process, which is carried out through observation, interviews and literature study. From this data, analysis was carried out using the data analysis method, namely the 5W1H theory, discussing what happened and how a phenomenon regarding rasp gulo occurred. The design process produces the main media in the form of a picture story book which tells how the rake gulo tradition is both from its history and how it is carried out, which implies the values learned. This main media is packaged using packaging which contains merchandise in the form of puzzles, key chains, bookmarks and stickers, each of which has a purpose. Not only that, there are also other supporting media as promotional media, namely in the form of posters, x-banners, Instagram, clothes, drawstring bags and mugs.*

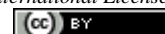
**Keywords:** Design, Picture Story Books, Serak Gulo, Culture, Children.

### Abstrak

Perancangan ini dilatar belakangi oleh misi pihak kebudayaan Kota Padang pada saat ini, untuk menjadikan Kota Padang sebagai simbol Indonesia yang multi kultural sesuai dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika yang menggambarkan kondisi Indonesia yang mempunyai banyak keragaman suku, budaya, adat dan agama namun tetap menjadi satu bangsa utuh. Dan salah satunya dengan mengembangkan dan melestarikan budaya *serak gulo*. Upaya untuk melestarikan budaya *serak gulo* yaitu dengan cara menginformasikan dan mengajarkan generasi penerus seperti anak-anak untuk belajar dan mewarisi kebudayaannya sendiri. Hal itu diperlukannya media sebagai informasi yang dapat menjelaskan bagaimana budaya tersebut dimulai hingga masih dilaksanakan hingga sekarang yang terdapat nilai-nilai yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Perancangan buku cerita bergambar mengenai budaya *serak gulo* di Kota Padang ini membutuhkan data-data yang membantu dalam proses mendesain, Dimana dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dari data tersebut, dilakukan analisis dengan menggunakan metode analisis data yaitu teori 5W1H membahas mengenai apa yang terjadi dan bagaimana terjadi sebuah fenomena mengenai *serak gulo*. Proses perancangan menghasilkan media utama berupa buku cerita bergambar yang menceritakan bagaimana tradisi *serak gulo* tersebut baik dari sejarahnya dan bagaimana itu diselenggarakan yang tersirat nilai-nilai yang dipelajari. Media utama ini dikemas dengan menggunakan packaging yang di dalamnya terdapat merchandise berupa puzzle, gantungan kunci, pembatas buku dan sticker yang masing-masing memiliki tujuannya. Tidak hanya itu, terdapat juga media pendukung lain sebagai media promosi yaitu berupa poster, x-banner, Instagram, baju, tas serut dan mug.

**Kata kunci:** Perancangan, Buku Cerita Bergambar, Serak Gulo, Budaya, Anak-Anak.

*Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



### 1. Pendahuluan

Kota Padang merupakan kota yang secara geografis terletak di pantai barat Pulau Sumatera yang terdiri dari dataran rendah serta dikelilingi oleh perbukitan [1]. Hal tersebut menyebabkan Kota Padang berbatasan langsung dengan Samudera Hindia dan berperan sebagai kota perdagangan yang sering disinggahi baik untuk berdagang, bersyiar agama dan tujuan lainnya. Sehingga Kota Padang merupakan daerah multi etnis dan multi kultural [2]. Meskipun terdiri dari berbagai macam etnis, masyarakat Kota

Padang hidup saling berdekatan dan berdampingan serta hidup saling bertoleransi [3]. Salah satu buktinya adalah masih adanya budaya atau pun tradisi etnis lain yang dilaksanakan hingga zaman sekarang. Itu dikarenakan masyarakat Kota Padang yang memegang prinsip “Lain ladang lain belalang, lain lubuk lain ikannya”, maksudnya adalah setiap daerah atau tempat memiliki adat, budaya dan kebiasaan tersendiri yang mereka miliki. Dan budaya etnis lain yang masih diselenggarakan tersebut adalah *serak gulo* [4].

Kaum India yang sering diketahui merupakan penganut hindu, akan tetapi kaum India yang datang ke

Padang keseluruhannya adalah penganut agama islam. Mereka menamakan kaum mereka sebagai kaum Muhammadiyah. Selain untuk melakukan perdagangan, tujuan mereka berlayar dari 1 negara ke negara lain adalah untuk bersyiar mengenai agama islam. Dan salah satu cara mereka bersyiar adalah dengan menyelenggarakan *serak gulo*. *Serak gulo* pada awalnya adalah tradisi yang berasal dari India yang dijalankan oleh warga muslim keturunan India, Nagore, Naggapattinam daerah Tamil Nadhu India Selatan yang dilaksanakan setiap 1 Jumaidil Akhir kalender hijriyah. *serak gulo* sudah ada sejak 200 tahun yang lalu dan dipelopori oleh Syekh Shalul Hamid yang merupakan seorang ulama sufi yang terkenal dengan kedermawanannya dan spiritualnya yang selalu menebar manisan sebagai simbol rasa syukur dan saling berbagi Tradisi itu pun dibawa oleh kaum India saat melakukan perdagangan hingga ke Kota Padang dan terjadi akulturasi budaya yaitu dengan mengganti manisan menjadi gula. Itu dikarenakan gula bersifat netral dan dapat dikonsumsi oleh semua masyarakat. Dengan adanya akulturasi budaya tersebut, sehingga *serak gulo* masih diselenggarakan hingga sekarang dan sudah ditetapkan oleh Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia sebagai warisan budaya tidak benda Indonesia pada tahun 2023 [5],[6],[7].

Akan tetapi, budaya *serak gulo* ini masih harus digali dan dikembangkan dengan baik. Hal itu merupakan misi dari pihak kebudayaan Kota Padang pada saat ini, untuk menjadikan Kota Padang sebagai simbol Indonesia yang multi kultural sesuai dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika yang menggambarkan kondisi Indonesia yang mempunyai banyak keragaman suku, budaya, adat dan agama namun tetap menjadi satu bangsa utuh. Dan salah satunya dengan mengembangkan dan melestarikan budaya *serak gulo* [8].

Upaya untuk melestarikan budaya *serak gulo* yaitu dengan cara memberi tahu dan mengajarkan generasi penerus seperti anak-anak untuk belajar dan mewarisi kebudayaannya sendiri. Hal itu diperlukannya media sebagai informasi yang dapat menjelaskan bagaimana budaya tersebut dimulai hingga masih dilaksanakan hingga sekarang yang terdapat nilai-nilai yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini masih tidak adanya media informasi mengenai *serak gulo* yang difokuskan untuk anak-anak generasi penerus sebagai media informasi dan pembelajaran [9]. Salah satu media yang dapat digunakan anak-anak yaitu buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Dengan adanya media berbentuk gambar atau ilustrasi ini, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan berpikir dan mendapatkan pengetahuan baru mengenai budaya [10].

## 2. Metodologi Penelitian

### 2.1. Metode Pengumpulan Data

#### 2.1.1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengikuti acara *serak gulo* pada tanggal 13 Desember 2024 di Masjid Muhammadiyah untuk mendapatkan data dan referensi yang akurat dalam perancangan karya.

#### 2.1.2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data verbal secara langsung dari beberapa narasumber sekaligus menetapkan pokok pembahasan yang akan dikembangkan kedalam naskah storyline dan storyboard.

#### 2.1.3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memperkuat data verbal yang sudah dikumpulkan pada tahapan wawancara dan observasi melalui berbagai rujukan artikel, buku referensi, website artikel dan jejaring media lainnya.

#### 2.1.4. Dokumentasi atau Data Visual

Dokumentasi merupakan bagian utama dalam sebuah pengumpulan data selain sebagai bahan bukti juga berfungsi untuk membantu dalam proses pembuatan ilustrasi isi cerita [11]. Dokumentasi ini tersajikan dalam Gambar 1 sampai dengan Gambar 3.



Gambar 1. Kumpulan Gula



Gambar 2. Masjid Muhammadiyah



Gambar 3. Proses Acara Serak Gulo

### 2.2. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar bermain sipak tekong adalah menggunakan metode 5W+1H.

#### 2.2.1. What

Apa yang menjadi masalah yang akan dijadikan rujukan untuk pembuatan media informasi?

Diperlukannya Upaya untuk mengembangkan dan melestarikan budaya *serak gulo* dengan mengajarkan dan memberi tahu generasi penerus.

#### 2.2.2. Who

Siapa target sasaran dalam upaya menginformasikan mengenai budaya *serak gulo*?

Anak-anak berusia 6-12 (primer) dan dewasa (orang tua atau guru) target sekunder.

#### 2.2.3. Why

Mengapa anak-anak sampai tidak mengetahui, dan mengapa anak-anak harus mengetahui budaya *serak gulo*?

Karna budaya *serak gulo* masih kurang dikembangkan dibanding budaya lain yang berada di Kota Padang (seperti budaya Tionghoa). Generasi penerus seperti Anak-anak harus mengetahui budaya *serak gulo* karena terdapat nilai-nilai yang bisa diambil seperti menghargai budaya antar sesame, menghargai budaya, dan menumbuhkan rasa persatuan.

#### 2.2.4. When

Kapan permasalahan itu terjadi?

Ketika budaya *serak gulo* harus lebih dikembangkan dan digali secara meluas terkhususnya kepada generasi penerus

#### 2.2.5. Where

Dimana sajakah permasalahan itu terjadi?

Di dalam Kota Padang dan di luar Kota Padang

#### 2.2.6. How

Bagaimana seharusnya solusi yang diberikan terhadap permasalahan yang terjadi?

Sebagian besar karakter anak-anak usia 6-12 tahun adalah sangat suka bermain, salah satu sarana bermain anak adalah bermain pasif, seperti membaca buku, tetapi bagaimana membaca dapat menjadi hal yang menyenangkan dan dapat menarik minat baca anak, selain sebagai media belajar, untuk itu media edukasi (buku bergambar) menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut agar anak mengenali budaya *serak gulo*.

### 2.3. Strategi Kreatif

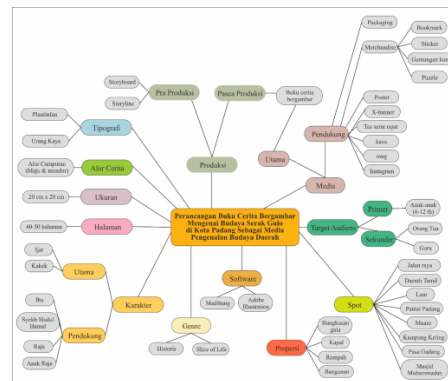
Strategi kreatif merupakan cara untuk mencapai tujuan dari target kreatif yang sudah ditentukan. Strategi kreatif yang akan digunakan dalam perancangan buku

cerita bergambar budaya *serak gulo* di Kota Padang mengedepankan pemilihan bahasa, font yang digunakan, layout, warna dan ilustrasi pada gambar utama dan gambar pendukung.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Mind mapping

Kata kunci yang dibuat dalam bentuk ide-ide dan gagasan utama yang dikembangkan kedalam kerangka cerita tersajikan kedalam Gambar 4 [12].



Gambar 4. Mind mapping

#### 3.2. Konsep Perancangan

Perancangan buku cerita bergambar ini mengusung konsep yang selaras antara aspek verbal dan visual untuk menciptakan pengalaman membaca yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dari segi verbal, buku ini menggunakan bahasa Indonesia dengan gaya bahasa yang disesuaikan dengan bahasa sehari-hari anak-anak, sehingga cerita dapat tersampaikan dengan jelas dan komunikatif. Secara visual, ilustrasi dalam buku ini menerapkan gaya non-line art kartun dengan teknik soft pencil dan shading, memberikan tampilan yang lembut dan natural. Warna-warna yang digunakan bersifat warna-warni dengan nuansa ceria, mencerminkan dunia anak-anak yang penuh imajinasi. Untuk bagian yang mengisahkan sejarah atau flashback, diberikan sentuhan klasik agar membedakan suasana tanpa menghilangkan keselarasan ruang kerja. Selain itu, konsep tata letak (layout) dirancang agar ilustrasi dapat menyambung antara halaman genap dan ganjil, seperti pada halaman 2 dan 3, sehingga menciptakan kesinambungan visual yang memperkuat alur cerita.

#### 3.3. Typografi

Pada perancangan buku cerita bergambar ini, perancang telah menetapkan dua jenis font, yaitu sans dan script. Pemilihan karakter font ini dirancang agar menciptakan tata letak yang harmonis dan dapat diaplikasikan secara optimal di berbagai media [13]. Tipografi yang digunakan adalah Adorable Mumber (script) dan SassSasson Sans Medium (teks), lihat pada gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5. Typografi Sasson Sans Medium

### 3.4. Warna

Warna yang digunakan pada ilustrasi buku cerita bergambar mengacu pada warna cerah yang menarik. Dengan begitu, mereka akan lebih tertarik melihat benda yang memiliki banyak warna, terlebih warna cenderung cerah [14]. Sehingga penulis memilih warna- warna cerah seperti pada gambar 7 ini.



gambar 7. Warna

### 3.5. Ilustrasi karakter

Gaya ilustrasi yang digunakan pada buku cerita bergambar yaitu tanpa line art dan fulcolor dan shading seperti yang tersaji pada gambar 8 sampai 10 [15].



Gambar 8. Karakter ijat



Gambar 8. Karakter kakek



Gambar 10. Karakter pendukung

### 3.6. Logo

Pembuatan logo judul berfungsi untuk sebagai identitas visual dari buku cerita bergambar. Visual logo seperti aksara devanagari yaitu bahasa India sesuai dengan objek yang diangkat dan menggunakan tipografi yang telah ditentukan. Lihat pada gambar 11 ini.



Gambar 11. Logo

### 3.7. Buku cerita

Perancangan Buku Cerita Bergambar budaya *Serak Gulo* di Kota Padang ini terlebih dahulu dibuat secara manual menggunakan pensil dan kertas untuk sketsanya. selanjutnya diproses secara digital menggunakan aplikasi Medibang dan Adobe Illustrator CC untuk susunan layout, tulisan isi dalam cerita yang terdapat pada gambar 12 hingga 16.



Gambar 12. Cover



Gambar 13. Halaman cerita bergambar





Gambar 14. Halaman isi buku



Gambar 15. Halaman isi buku



Gambar 65. Buku ilustrasi

### 3.8. Media Pendukung

Media pendukung ini bertujuan untuk mempermudah proses penyebarluasan media utama. Semua media pendukung disajikan dalam bentuk media cetak, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 17 hingga Gambar 24.



Gambar 17. Packaging



Gambar 18. Merchandise



Gambar 19. Poster



Gambar 20. X-banner



Gambar 21. Media sosial



Gambar 22. Mug



Gambar 23. T-shirt



Gambar 24. Totebag

#### 4. Kesimpulan

Perancangan buku cerita bergambar budaya “Serak Gulo” adalah sebuah media cetak dalam buku yang di dalamnya terdapat ilustrasi-ilustrasi yang menginformasikan mengenai *serak gulo* baik dari segi sejarah, prosenya dan nilai yang terkandung di dalamnya. Buku cerita bergambar disajikan dengan warna yang cerah untuk menarik perhatian anak-anak maupun dewasa.

#### Daftar Rujukan

- [1] kamu, aku. (2019). Model Kebijakan Pengembangan Wisata Pantai Berkelanjutan Di Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Spasial*, 4(1), 27–33. <https://doi.org/10.22202/js.v4i1.1936>
- [2] Mashad, D. (2020). *Muslim Papua: Membangun Harmoni Berdasar Sejarah Agama di Bumi Cendrawasih*. Pustaka Al-Kautsar.
- [3] Malik, R. (2018). Ikatan Kekerabatan Etnis Minangkabau Dalam Melestarikan Nilai Budaya Minangkabau Di Perantauan Sebagai Wujud Warga Negara Kesatuan Republik Indonesia. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 5(2). <https://doi.org/10.20961/jas.v5i2.18102>
- [4] Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- [5] Hutabarat, D. C. (2019). Revitalisasi Kawasan Bersejarah Pada Daerah Tepi Air Di Kecamatan Mempura Kabupaten Siak (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau*).
- [6] Imron, M. A. (2015). *Sejarah terlengkap Agama-agama di Dunia*. IRCiSoD.
- [7] Bakti Syafeli, S. (2021). Eksistensi Tradisi Serak Gulo di Kota Padang. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 2(07), 1224–1234. <https://doi.org/10.36418/jist.v2i7.189>
- [8] Andri, A. (2022). Serak Gulo, Tradisi Muslim Keturunan India Di Kota Padang Tahun 2019 (*Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*).
- [9] Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- [10] Yuliani, W. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran. *Jurnal pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(1), 76. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8276>
- [11] Maulana, R., & M. Sayuti. (2024). Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Museum Tuanku Imam Bonjol. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 110–115. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v6i1.200>
- [12] M Sayuti, & Munisa, A. (2023). Perancangan Sign System Green House Lezatta. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 5(2), 91–96. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i2.155>
- [13] Umrati, & Wijaya, H. (2019). *Cerita Bergambar Karakter Tanggung Jawab dan cinta tanah air*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/sjhwx>
- [14] Syamsul, M., Afdhal, V. E., & Sayuti, M. (2022). Perancangan Film Dokumenter Menelusuri Jejak Silek Induk Ayam Pesisir Selatan. *TRADISIGN: Jurnal Pustaka Desain dan Budaya*, 1(1), 31–37.
- [15] 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. <https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>