

## PERANCANGAN BUKU KUMPULAN CERITA BERGAMBAR RAKYAT KALIMANTAN TIMUR SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN PESAN MORAL

**Thio Dhamma Kumaro Sulis<sup>1</sup>, Heru Dwi Waluyanto<sup>2</sup>, Asnar Zacky<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya

<sup>3</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Jogjakarta

Email: Dhamma\_cp9@yahoo.co.id

### Abstrak

Buku cerita bergambar ini mengangkat beberapa cerita rakyat dari Kalimantan Timur yang berjudul “Asal Mula Nama Kota Balikpapan, Sungai Kerbau yang Keramat, dan Asal Mula Anak Sungai Mahakam” dengan menggunakan gambar bergaya *manga*. Dengan perancangan buku kumpulan cerita rakyat bergambar ini diharapkan dapat mendidik anak-anak melalui pesan moral yang terkandung dalam isi cerita dan anak-anak bisa mengenali dan memahami unsur-unsur kebudayaan daerah Kalimantan Timur, agar memiliki moral dan pengetahuan tentang budaya bangsa yang baik mengingat anak-anak sekarang banyak yang terpengaruh moral bangsa lain dan budaya lain yang kurang cocok untuk orang seperti bangsa Indonesia.

#### **Kata Kunci:**

Cerita Bergambar, Cerita Rakyat, Kalimantan Timur, Pendidikan Moral, Perancangan.

### *Abstract*

***Title: Designing Illustrated Story Book Collection Folklore of East Borneo For Media Submission Moral.***

*This picture book raised some folklore of East Borneo, entitled "The Origin of name Balikpapan City, the Sacred Buffalo River, and the Origin of Watercourses Mahakam" by using manga-style images. By designing a collection of folk tales illustrated book is expected to educate children through the moral message contained in the story and the children can recognize and understand the cultural elements of East Borneo, in order to have morals and knowledge about national culture which is good considering the kids are now many other nations were affected morale and other cultures that are less suitable for the likes of the Indonesian nation.*

***Keywords: Picture Story, Folklore, East Borneo, Moral Education, Graphic Design.***

### **Pendahuluan**

Seiring dengan perkembangan jaman sikap perilaku anak pada masa kini banyak mengalami perkembangan yang begitu pesat. perkembangan ini akibat pengaruh perkembangan teknologi, komunikasi, sosial, budaya, dan yang lainnya. Perkembangan ini menimbulkan pergeseran nilai baik yang bersifat positif maupun negatif terhadap kondisi kehidupan sosial budaya. Perubahan pola pikir yang menjadi lebih maju, dan adanya asimilasi antar budaya adalah beberapa contoh dampak positifnya, sedangkan sifat yang makin individual, materialistis dan melunturnya kebanggaan atas produk dalam negeri adalah beberapa contoh dari dampak negatif. Hal ini dapat dijumpai seringkali kita melihat anak-anak sekarang lebih menggemari cerita luar negeri dari pada cerita dalam negeri, khususnya cerita rakyat.

Cerita rakyat, adalah salah satu dari kebudayaan lokal yang mulai dilupakan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Sebagai sebuah negara kepulauan, Indonesia memiliki beranekaragam suku dan budaya. Suku-suku tersebut memiliki sejarah dalam perkembangan kebudayaan dan dituangkan ke dalam sebuah cerita, yaitu cerita rakyat. Setiap daerah memiliki beragam cerita rakyat dan masing-masing memiliki pesan moral yang berbeda. “Cerita rakyat pun dapat dibagi lagi menjadi 3 yaitu : mitos, legenda, dan dongeng. Mitos ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa yang diyakini dan disucikan oleh si empunya cerita. Legenda ditokohi oleh manusia yang memiliki sifat luar biasa, seringkali dibantu makhluk gaib dan dianggap benar pernah terjadi. Sedangkan dongeng adalah cerita rakyat yang diyakini tak pernah terjadi, tidak terikat waktu maupun tempat” (James Danandjaja, 1984, p. 50). Cerita-cerita ini tidak kalah menariknya dengan cerita

luar negeri yang digemari anak pada saat ini. Padahal cerita rakyat merupakan salah satu wujud dari kekayaan budaya dan sejarah masyarakat yang dimiliki oleh setiap bangsa dan mengandung pesan moral yang sesuai dengan kebudayaan Indonesia.

Pendidikan moral dan budi pekerti amat dibutuhkan oleh anak-anak dalam kedewasaannya. Terkadang orang tua dan guru sering melupakan pentingnya nilai moral untuk diberikan kepada anak-anak sejak dini. Selain peran orang tua dan guru media-media yang beredar juga memberikan pengaruh bagi perkembangan moral dan sikap anak. Media cetak merupakan media yang paling berguna untuk anak dalam mengembangkan pengetahuannya. Media yang dimaksud yaitu buku. Peranan buku-buku cerita rakyat memiliki begitu banyak manfaat bagi anak-anak diantaranya memberi kontribusi bagi perkembangan anak, *menstimulir* kemampuan berbahasa si anak, dan meningkatkan kemampuan intelektual anak sebagai bahan pendidikan moral anak-anak, karena setiap cerita rakyat hendaknya memiliki nilai luhur yang perlu dalam pembentukan watak-watak yang baik. Cerita rakyat juga bermanfaat untuk *mentransfer* nilai-nilai dan etika secara halus kepada anak. Melalui cerita rakyat yang didengarnya diharapkan akan tertanam sikap mental yang bersemangat dan bertanggung jawab pada diri si anak. Pesan moral dan ajaran budi pekerti dalam cerita rakyat akan memberikan keteladanan dan panutan yang sangat bagus bagi anak untuk membimbing perilaku ke arah yang positif.

Saat ini, buku cerita yang mengangkat tema cerita daerah cukup banyak jumlahnya, tetapi cukup banyak pula buku cerita yang hanya menampilkan tulisan dan hanya dihiasi sedikit ornamen yang membuat anak-anak tidak tertarik untuk mengonsumsi buku cerita tersebut. Sedangkan buku cerita yang dihadirkan oleh luar negeri memiliki gambar-gambar yang menarik sehingga anak-anak pun lebih memilih buku cerita luar negeri.

Dalam perancangan tugas akhir ini mengangkat cerita rakyat Kalimantan Timur yang hampir dilupakan oleh masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Kalimantan Timur itu sendiri. Padahal cerita rakyat Kalimantan Timur memiliki pesan moral yang baik untuk dijadikan teladan oleh anak-anak. Cerita rakyat Kalimantan Timur yang dipilih ada 3 cerita antara lain, Asal Mula Nama Kota Balikpapan, Sungai Kerbau yang Keramat, dan Asal Mula Anak Sungai Mahakam. Pemilihan ketiga cerita rakyat Kalimantan Timur tersebut berdasarkan pertimbangan manfaatnya untuk anak-anak dan memiliki kemudahan pemahaman cerita yang disampaikan sehingga anak-anak tidak susah untuk memahami cerita dan pesan moral yang disampaikan dapat dicerna dengan baik oleh anak-anak yang membacanya.

Pemilihan ide pembuatan buku, bentuk yang dipilih dalam pembuatan buku ini yaitu buku cerita bergambar atau sering dikenal dengan sebutan cergam. “buku cerita bergambar merupakan usaha untuk menjadikan suatu cerita menjadi lebih jelas dalam bentuk gambar pada sebuah media” (Phaidon, 1994, p. 8). Buku cerita bergambar ini memiliki sifat buku yang mudah dibaca dan membantu memberi pemahaman kepada anak. Buku cerita ini nantinya akan dikemas dengan meningkatkan gaya gambar atau visualisasi serta elemen-elemen visual lainnya agar dapat meningkatkan minat anak-anak untuk mengonsumsi buku cerita bergambar tentang cerita rakyat Kalimantan Timur ini. Dalam perancangan ini akan dibuat gaya gambar yang diminati oleh anak-anak jaman sekarang yaitu gaya gambar *manga* namun tidak melupakan unsur-unsur Indonesia seperti pakaian, tampilan fisik karakter, dan lain-lain sehingga ketiga cerita rakyat Kalimantan Timur yang berbeda ini dapat disatukan dengan penggunaan gaya gambar yang sama dengan penggunaan unsur-unsur adat Kalimantan Timur, dengan menonjolkan karakter utama dalam cerita yang dapat menjadi panutan anak-anak. Dalam buku cerita bergambar ini dibuat kualitas visual yang tidak hanya berfokus pada cover buku saja tetapi juga isi buku. Pada bagian cover belakang akan ditulus narasi yang dapat memotivasi anak-anak untuk membaca buku ini.

## Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang buku cerita bergambar rakyat Kalimantan Timur yang dapat menarik minat membaca anak-anak dan mudah dimengerti oleh anak-anak serta anak-anak dapat belajar mengenai nilai-nilai moral sesuai budaya Indonesia yang terkandung dalam isi cerita?
2. Bagaimana menyajikan ilustrasi sebuah buku cerita dengan gaya yang diminati anak-anak sekarang, bernilai tinggi, tetapi tidak meninggalkan sisi *historis* dan tetap memiliki kekhasan daerah, menarik dan berbobot sehingga karya buku cerita dapat bermanfaat?

## Tujuan Perancangan

1. Menyajikan buku cerita bergambar dengan gambar menarik dengan visual yang diminati anak-anak sekarang dengan menonjolkan sifat-sifat dari karakter utama dalam cerita dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga pesan moral dapat tersampaikan dengan baik dibuat dengan kualitas visual yang tidak hanya berfokus pada cover buku saja tetapi juga isi buku dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh anak.

2. Menggunakan gaya gambar *manga* namun tidak melupakan unsur-unsur daerah Indonesia seperti pakaian, tampilan fisik karakter, serta elemen pendukung cerita yang tetap menampilkan ciri khas dari daerah Kalimantan Timur.

## Batasan Masalah

1. Pada permasalahan kali ini, pembuatan buku cerita rakyat Kalimantan Timur dirancang dengan membatasi beberapa contoh cerita yang akan dipilih, dimana cerita ini dipilih sesuai dengan isi cerita yang menarik dan memiliki pemahaman yang mudah. Cerita yang akan disajikan antara lain: Asal Mula Nama Kota Balikpapan, Sungai Kerbau yang Keramat, dan Asal Mula Anak Sungai Mahakam. Cerita yang disajikan telah dipertimbangkan dahulu manfaatnya untuk anak dalam mempelajari dan memahami makna dan pesan moral yang terkandung dalam cerita.
2. Jenis ilustrasi yang hendak dipakai menggunakan jenis ilustrasi yang bergaya *manga*. Disesuaikan dengan *target audience* yang dituju.
3. *Target audience* dibatasi pada anak Sekolah Dasar dengan usia 8-12 tahun, karena pada masa ini anak-anak lebih mudah untuk menerima segala informasi yang ada, dengan adanya buku bacaan yang mengenalkan kebudayaan Indonesia serta pesan moral yang baik maka seorang anak dapat lebih mudah mengingatkannya dan kemudian jika tumbuh dewasa diharapkan dapat mengambil nilai-nilai yang baik dari sebuah cerita yang dibaca sewaktu kecil.

## Metode Penelitian

Dalam tugas akhir Perancangan Buku Kumpulan Cerita Rakyat Bergambar Kalimantan Timur ini peneliti menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya sebagai berikut:

### Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan untuk menyusun Perancangan Buku Kumpulan Cerita Rakyat Bergambar Kalimantan Timur ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Sumber primer adalah data yang penting untuk proses perancangan. Sedangkan data sekunder adalah data pendukung perancangan.

Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya :

#### a. Metode Kepustakaan

Metode kepuustakaan adalah metode yang digunakan dengan cara mencari informasi yang dibutuhkan melalui berbagai macam media cetak. Bisa berupa majalah, koran, buku, jurnal, dan yang lainnya. Metode ini merupakan observasi tidak langsung. Dalam permasalahan kali ini akan

menggunakan buku-buku referensi yang menunjang ilustrasi dan cerita, ensiklopedi, buku sejarah, buku cerita bergambar yang beredar di pasaran, maupun referensi online sebagai sumber informasi. Pengumpulan data dilakukan melalui buku-buku desain yang berhubungan dengan pembuatan buku cerita untuk anak baik karya dalam negeri maupun luar negeri.

#### b. Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat sebagaimana yang mereka alami selama proses penelitian berlangsung. Penelitian yang dihasilkan bisa dilakukan dengan cara melihat, mendengar, dan merasakan, yang kemudian dicatat. Dengan mengobservasi buku-buku cerita yang beredar di Indonesia dan buku cerita asing. Dengan mengamati kelemahan dan keunggulan buku cerita bergambar. Dari metode ini diharapkan bisa mendapatkan data yang berguna bagi perancangan buku cerita bergambar.

### Metode Analisis Data

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, yakni menggunakan hasil eksplorasi data-data yang berupa kata-kata, gambar atau foto hasil observasi, dan dokumen lainnya. Semua data yang telah terkumpul dijadikan sebagai bahan pengembangan dan perancangan kreatif untuk menghasilkan karya perancangan buku cerita rakyat.

### Konsep Perancangan

Menciptakan sebuah perancangan buku kumpulan cerita bergambar rakyat Kalimantan Timur dengan pendekatan gaya *manga* dikombinasikan dengan unsur-unsur daerah Indonesia yang menarik dan berbobot, dengan menonjolkan sifat karakter utama agar anak-anak mengingatkannya. Dengan penggunaan warna-warna yang cerah. Sehingga nantinya ketiga cerita rakyat Kalimantan Timur yang berbeda itu dapat disatukan dari gaya gambar yang digunakan. Penulisan teks mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia secara baik dan benar yang mudah dimengerti anak-anak. Kesimpulan mengenai nilai moral yang harus dipahami oleh anak dalam akhir cerita.

## Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku adalah salah satu media komunikasi yang mempunyai peran sangat besar dalam hal pengetahuan dan informasi saat ini. Peranan buku sebagai sumber pengetahuan masih tidak dapat digantikan oleh media lain. Hal ini berdasar pada sifat buku yang dapat dibaca dimana saja dan kapan saja.

Cerita menurut *kamus besar bahasa Indonesia* (283) memiliki definisi sebagai berikut:

- Tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, kejadian, dan sebagainya.
- Karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, ataupun penderitaan orang, kejadian, dan sebagainya.
- Lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam gambar hidup semisal sandiwara, wayan, dan lain-lain.
- Omong kosong. Dongengan, omongan.

Buku Gambar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah:

- Buku yang digunakan untuk menggambar.
- Buku yang berisi gambar cetak.

Bergambar menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (430) adalah : dihiasi dengan gambar, ada gambarnya.

Secara keseluruhan, buku cerita bergambar dapat didefinisikan sebagai buku yang berisi karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang lain, kejadian dan sebagainya, yang disertai dengan gambar.

Fungsi gambar pada buku cerita bergambar adalah sebagai pendukung teks atau bacaan. Meski lebih terlihat sebagai dekorasi atau hiasa saja, sebenarnya gambar disini berperan besar dalam mengembangkan imajinasi pembaca dan membantu proses pemahaman pembaca terhadap cerita.

Dalam sejarah perkembangannya, cergam kerap dikaitkan dengan komik. Meski sama-sama memakai gambar dalam penuturan ceritanya, ada perbedaan mendasar antara cergam dan komik. Cergam murni terdiri atas tulisan sebagai isi cerita dan gambar sebagai penghias. Sedangkan susunan komik terdiri atas panel, gambar, dan balon kata, yang harus dibaca secara berurutan untuk memahami isi cerita atau komik bercerita melalui bahasa gambar.

## Pembahasan

### Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan kumpulan buku cerita rakyat bergambar Kalimantan Timur ini yaitu:

- a. Dengan rancangan buku ini diharapkan dapat mendidik anak-anak melalui pesan moral yang terkandung dalam isi cerita.
- b. Dengan rancangan ini diharapkan anak-anak mampu mengapresiasi, mengenali dan memahami

unsur-unsur kebudayaan daerah Kalimantan Timur.

### Target audience

*Target audience* dibagi menjadi dua kelompok, yaitu sasaran primer, dan sasaran sekunder.

#### a. Sasaran Primer

Demografis:

- Laki-laki, perempuan.
- Usia 8-12 tahun.

Geografis:

- Kalimantan Timur.

Psikografis:

- Anak-anak yang mampu menerima, mengolah, dan memahami informasi yang sampai kepadanya, selalu ingin mengetahui sesuatu yang baru.

Behaviour:

- Anak-anak yang gemar bermain game, menonton TV, membaca bacaan cerita bergambar, dan anak-anak penggemar *manga*, Suka meniru, suka berinteraksi dengan teman-temannya.

#### b. Sasaran Sekunder

Demografis:

- Laki-laki, perempuan.
- Usia dewasa.

Geografis:

- Kalimantan Timur.

Psikografis:

- Peduli terhadap perkembangan kemampuan dan moral anaknya.
- Peduli terhadap pengetahuan anaknya tentang kebudayaan Kalimantan Timur, Orang tua yang perhatian kepada anaknya.

Behavioral:

- orang tua yang dekat dengan anak dan seringkali berkomunikasi atau mengajar anak dengan membacakan buku cerita, orang tua yang sering berpergian bersama anak-anaknya.

*Target audience* dipilih dari usia 8-12 tahun. Hal ini dikarenakan pada usia tersebut, anak-anak lebih mudah menerima segala informasi yang ada serta sikap kritis yang selalu ingin tahu terhadap lingkungan sekitarnya sangat besar. Oleh karena itu, jika ditanamkan informasi dan nilai-nilai moral yang baik melalui cerita bergambar diharapkan anak-anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang baik serta menghargai dan peduli terhadap budaya daerahnya.

### Format dan Ukuran Buku Cerita Bergambar

Buku dibentuk dengan ukuran 21 cm x 29,7 cm (A4) portrait agar mudah dibawa dan dibaca. Jumlah halaman kurang lebih 30 lembar atau 60 halaman. Dengan sampul *hardcover*.

### Isi dan Tema Cerita Buku Cerita Bergambar

Perancangan buku kumpulan cerita bergambar Legenda Kalimantan Timur nantinya akan dibagi ke dalam tiga tema cerita, antara lain:

1. Asal Mula Nama Kota Balikpapan, mengisahkan sekelompok orang kepercayaan Putri Aji Tatin tertimpa musibah di tengah laut. Perahu mereka tumpangi dihempas gelombang besar hingga hancur berantakan. Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah kita harus selalu hati-hati dalam setiap tindakan kita karena kita tidak tahu kapan musibah akan datang.
2. Sungai Kerbau yang Keramat, menceritakan seorang Raja yang menghukum mati orang tak bersalah karena terlalu percaya kepada bawahannya, sehingga orang yang dihukum mati mengutuk daerah kekuasaan sang Raja. Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah kita jangan terlalu percaya omongan orang walaupun orang dekat sekalipun sebelum membuktikannya sendiri.
3. Asal Mula Anak Sungai Mahakam, yang menceritakan asal mula anak atau cabang dari sungai Mahakam. Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah jangan mengingkari janji yang telah dibuat.

### Storyline

Cerita terdiri dari tiga tema yang diambil dari Balai Kajian Dan Pengembangan Budaya Melayu, Cerita Rakyat Nusantara : Merajut Kearifan Menjemput Zaman.

#### 1. Asal Mula Nama Kota Balikpapan

Dahulu, di Tanah Pasir, Kalimantan Timur, terdapat sebuah kerajaan besar yang dipimpin oleh Raja Aji Muhammad yang terkenal adil dan bijaksana. Berkat kepemimpinan Sang Raja, negeri itu senantiasa aman, makmur, dan sentosa. Penduduknya hidup dari hasil laut dan pertanian yang melimpah. Negeri itu memiliki wilayah yang cukup luas, salah satunya adalah sebuah teluk dengan pemandangan yang amat indah.

Raja Aji Muhammad memiliki seorang putri bernama Aji Tatin. Dialah calon tunggal pewaris tahta kerajaan. Itulah sebabnya, semua kasih sayang ayah dan ibunya tercurah kepada Aji Tatin. Puluhan dayang-dayang istana selalu mendampingi Aji Tatin untuk menjaga, merawat, melindunginya dan memastikan segala keperluan Aji Tatin terpenuhi. Setelah beranjak dewasa, Putri Aji Tatin dinikahkan dengan seorang putra bangsawan dari Kutai. Sebagai putri tunggal, pesta pernikahan Aji Tatin dilangsungkan sangat meriah. Puluhan sapi dan kerbau disembelih untuk dihidangkan kepada para tamu undangan dari berbagai penjuru negeri. Tidak hanya para pembesar dari kerajaan tetangga, tetapi juga seluruh rakyat negeri itu turut berpesta. Hari itu merupakan hari indah dan bahagia bagi kedua mempelai.

Saat pesta sedang berlangsung, Raja Aji Muhammad bangkit dari singgasananya untuk memberikan hadiah kepada putri tercintanya.

“Putriku, Aji Tatin, di hari yang penuh bahagia ini Ayah memberikan wilayah teluk yang indah dan mempesona itu sebagai hadiah pernikahanmu,” kata sang Raja di hadapan putri dan disaksikan oleh seluruh undangan, “kini, teluk itu telah menjadi wilayah kekuasaan mu. Kuasailah daerah itu! Buatlah rakyat semakin makmur dan sejahtera. Niscaya, mereka akan selalu mengabdikan kepadamu,” demikian pesan Sultan Aji Muhammad kepada anaknya itu.

“Terima kasih, Ayah. Putriku pasti akan selalu menuruti nasihat Ayah. Saya akan membuat rakyat semakin makmur dan sejahtera.”

Sultan Aji Muhammad lega mendengar kata-kata putrinya itu. Maka, sejak saat itu daerah teluk yang subur, makmur, dan sejahtera itu menjadi wilayah kekuasaan Aji Tatin.

Namun, agaknya pesan Sultan Aji Muhammad tidak diindahkan oleh putrinya itu. Putri Aji Tatin pun meminta rakyatnya membayar upeti kepadanya, ia dibantu oleh suaminya dan seorang abdi setia bernama panglima Sendong. Ketika itu, upeti yang dipungut dari rakyatnya berupa hasil bumi, terutama kayu yang sudah berbentuk papan.

Suatu hari, orang-orang kepercayaan Putri Aji Tatin yang dipimpin oleh panglima Sendong sedang memungut upeti dari rakyat. Upeti berupa papan tersebut diangkut melalui laut dengan menggunakan perahu. Namun, ketika telah hampir sampai di teluk, tiba-tiba angin bertiup sangat kencang. Selang beberapa saat kemudian, gelombang laut yang amat dahsyat menerjang perahu yang mereka tumpangi. Seluruh penumpang perahu menjadi sangat panik. “Ayo, cepat dayung perahunya ke teluk!” teriak panglima Sendong.

Mendengar seruan itu, para pendayung pun segera mengayuh perahu mereka dengan sangat cepat. Namun, semuanya sudah terlambat. Sebelum prahu itu mencapai teluk, gelombang laut yang semakin besar menabrak bagian lambung perahu. Air laut pun masuk dan memenuhi seluruh bagian perahu. Tak ayal, perahu yang dipenuhi papan kayu itu pun terbalik.

Perahu yang sudah hampir tenggelam itu kemudian terbawa gelombang laut dan akhirnya terhempas ke sebuah karang di sekitar teluk hingga pecah berantakan. Tokong (galah) para pendayung pun patah. Papan kayu yang memenuhi perahu itu sebagian hanyut ke laut dan sebagian yang lain terdampar di tepi teluk. Sementara itu, tak seorangpun dari penumpang perahu selamat, termasuk panglima Sendong.

Putri Aji Tatin amat bersedih atas musibah yang menimpa panglima dan orang-orang kepercayaannya. Demikianlah cerita Asal Mula Nama Kota Balikpapan dari daerah Kalimantan Tmur. Pesan moral yang dapat dipetik dari cerita di atas adalah janganlah terlalu serakah dan melupakan amanat orang tua serta kita harus selalu hati-hati dalam setiap tindakan kita karena kita tidak tahu kapan musibah akan datang.

## 2. Sungai Kerbau yang Keramat

Sungai Kerbau adalah salah satu anak dari Sungai Mahakam yang terletak di Kelurahan Selili, Kecamatan Samarinda Ilir, Kota Samarinda, Kalimantan Timur.

Pada pertengahan abad ke-13 Masehi, daerah ini di perintah seorang raja bernama Aji Maharaja Sultan yang bertahta di Kerajaan Kutai Kartanegara. Ia merupakan Sultan Kutai Kartanegara ke-3 yang memerintah dari tahun 1360 hingga 1420 Masehi.

Raja mempunyai cita-cita tinggi dan kemauan besar. Baginda bermaksud menyatukan kerajaan-kerajaan di sekitar Mahakam seperti Kutai Martapura, Sri Bangun, Sri Muntai, Tanjung, dan Bahau agar berada di bawah kekuasaan Kutai Kartanegara. Cita-cita sang Sultan pun terkabul dan Kutai Kartanegara menjadi kerajaan yang makmur dan sejahtera. Selain memiliki sumber daya alam yang melimpah, kerajaan ini juga mendapat upeti dari kerajaan-kerajaan yang ditaklukkan.

Suatu hari, Aji Maharaja Sultan bermaksud memperindah kota kerajaannya. Ia juga ingin istananya dihiasi dengan ukiran yang indah dan halus. Untuk itu, ia pun mengumpulkan para pembesar kerajaan untuk membicarakan niat tersebut. Dalam sidang itu, Pangeran Mangkubumi mengusulkan agar Baginda Aji Maharaja Sultan mendatangkan ahli pahat dari Jawa.

Keesokan harinya, beberapa utusan berangkat ke Tanah Jawa. Setiba di sana, para utusan itu langsung menyampaikan maksud kedatangan mereka kepada Raja Jawa. Raja Jawa pun berkenan mengirimkan dua orang pemahat ulung (kakak beradik) ke Kerajaan Kutai Kartanegara.

Setelah berhari-hari berlayar mengarungi lautan luas, kedua pemahat yang kakak-beradik tersebut akhirnya tiba di Kerajaan Kutai Kartanegara. Mereka pun disambut baik oleh Baginda Aji Maharaja. Raja pun meminta motif seni ukir Kutai, Bahau, Kenyah, dan Tunjung dipadukan dengan seni ukir Jawa. Pemahat pun mengerjakan apa yang ditugaskan kepada mereka.

Konon, kedua pemahat itu dibantu oleh kekuatan gaib sehingga dalam waktu singkat seluruh pekerjaan dapat mereka selesaikan dengan baik.

Raja terpesona menyaksikan keindahan dan keagungan istananya. Sebagai ucapan terima kasih Raja pun memberikan hadiah yang sangat banyak, sebagai tanda penghargaan kepada mereka. Selain itu, mereka diizinkan tinggal di lingkungan istana ditengah-tengah keluarga raja. Sebagai abdi dalem, kedua pemahat itu sangat tahu dan selalu menjaga adat beraja dan tata krama istana. Baginda Aji Maharaja pun semakin perhatian kepada mereka.

Sudah menjadi hal biasa bahwa di kalangan pembesar-pembesar istana terjadi persaingan serta perebutan kedudukan dan kekuasaan. Segala keramahan, penghargaan, dan pemberian hadiah Baginda raja kepada kedua pemahat dianggap berlebihan oleh pejabat istana. Mereka berniat untuk menyingkirkan keduanya dari istana. Suatu malam, mereka mengadakan rapat tertutup tanpa sepengetahuan sang Baginda. Mereka memutuskan akan menyingkirkan keduanya, dengan menuduh kedua pemahat itu telah melakukan perbuatan yang tidak senonoh terhadap dayang-dayang istana.

Keesokan harinya, mereka pun segera menghadap Baginda Aji Maharaja untuk mengatakan tuduhan mereka kepada kedua pemahat tersebut. Tanpa pikir panjang Baginda Rajapun memutuskan akan mengusir kedua pemahat tersebut dari istana. Namun, para pejabat yang dirasuki rasa iri justru mengusulkan hal lain.

Para Pejabat mengusulkan kedua Pemahat itu dihukum mati, karena jika Pemahat tersebut dibiarkan hidup maka bisa membuat ukiran yang lebih bagus dari kerajaan Kutai. Baginda Aji Maharaja terpengaruh. Ia tidak mau kerajaannya disaingi. Karena keahlian dan kefasihan para Pejabat membuat Raja terpengaruh dan percaya.

Oleh karena itu, Baginda Raja pun menjatuhkan hukuman mati kepada kedua Pemahat tersebut. Kedua Pemahat tersebut pun ditangkap dan diadili, akan tetapi salah seorang pemahat berhasil lolos dengan ilmu. Malang nasib pemahat yang satunya karena ia akhirnya mati di tiang gantungan.

Sebelum menghembuskan nafas terakhir, ia sempat mengucap kata-kata kepada Baginda Aji Maharaja dan para pejabatnya. Konon, ia berkata "sepuluh hancur luluh, sebelas jadi alas". Menurut ahli ramal istana, maksud kata-kata pesan pemahat di atas adalah bahwa pada pemerintahan raja ke-10, Kutai Kartanegara akan hancur dan pada pemerintahan ke-11, ibukota kerajaan itu akan menjadi alas atau hutan. Perkiraan ahli ramal tersebut ternyata benar. Pada masa pemerintahan Aji Sultan Aliyiddin (sekitar tahun 1752 M), Kerajaan Kutai Kartanegara hancur

diserang oleh perampok yang dikenal Bajak Sulu Kebuntalan dari Filipina Selatan yang dipimpin Dato Tan Perana. Setelah itu, ibukota kerajaan pun menjadi alas atau hutan yang kini menjadi sebuah kampung kecil bernama Kutai Lama.

Mayat si pemahat yang dihukum mati dibuang ke Sungai Kerbau. Ajaibnya, mayat itu tidak hanyut ke arah hilir mengikuti aliran sungai, melainkan hanyut ke arah hulu muara sungai dekat Kota Samarinda. Itulah sebabnya, Sungai Kerbau dianggap keramat. Oleh penduduk setempat, mayat si pemahat itu dibuatkan makam di tengah-tengah sungai. Hingga kini, makam itu dikeramatkan dan hampir setiap tahun dikunjungi oleh para peziarah dari berbagai daerah. Demikian cerita Sungai Kerbau yang Keramat dari Kalimantan Timur. Pesan moral yang dapat dipetik dari cerita di atas adalah kita tidak bisa langsung percaya omongan orang walaupun orang dekat sekalipun sebelum membuktikannya sendiri. Demikian cerita Sungai Kerbau yang Keramat dari Kalimantan Timur. Pesan moral yang dapat dipetik dari cerita di atas adalah kita tidak bisa langsung percaya omongan orang walaupun orang dekat sekalipun sebelum membuktikannya sendiri.

### 3. Asal Mula Anak Sungai Mahakam

Dahulu, di sekitar hulu Sungai Mahakam, terdapat sebuah pondok besar yang dihuni oleh tiga orang bersaudara. Saudara tertua seorang gadis bernama Siluq, saudara kedua bernama Ayus, serta yang paling bungsu bernama Ongo. Mereka memiliki tabiat dan keahlian yang berbeda-beda, kecuali si bungsu yang masih kecil. Siluq adalah gadis yang gemar melakukan bebelian (ritual adat) dan bedewa (memuja dewa) untuk mencari kesaktian. Hampir setiap hari dan malam hari gadis itu bersemedi sehingga terkadang lupa makan dan minum.

Sementara itu, Ayus adalah seorang remaja lelaki yang ceroboh dan suka mencampuri urusan kakaknya. Ayus memiliki badan yang besar dan kuat. Pohon besar dapat dengan mudah dicabutnya. Langkah kakinya juga sangat panjang sehingga ia dapat berlari secepat angin. Sedangkan si Bungsu yang masih berumur belasan tahun tidak memiliki keahlian apa-apa kecuali makan dan tidur.

Suatu malam, Ayus dan Ongo tidak dapat tidur karena tilam (kasur) dan bantal mereka basah. Malam itu, hujan lebat turun semalam suntuk sehingga menyebabkan atap rumah mereka bocor, air hujan pun menerobos masuk ke dalam pondok mereka. Siluq tidak merasakan datangnya hujan karena sedang khusyuk bebelian dan bedewa.

Pagi harinya, Ayus dan Ongo bermaksud ke hutan untuk mencari daun serdang untuk mengganti atap rumah mereka yang rusak. Saat itu, Siluq tampak

masih bebelian dan bedewa. Sebenarnya, Ayus merasa kesal melihat kelakuan kakaknya yang seolah-olah tidak menghiraukan keadaan rumah mereka.

“Kak Siluq, hari sudah siang!” seru Ayus, “Aku dan Ongo hendak ke hutan mencari daun serdang. Setelah selesai bebelian, kakak yang nanti memasak untuk makan siang!”

Mendengar suara adiknya, Siluq pun terkejut dan tersadar dari semedinya. Ia merasa amat kecewa karena semedinya belum selesai tapi sudah dibangunkan oleh adiknya.

“Baiklah, aku nanti yang memasak,” jawab Siluq yang kemudian berpesan kepada kedua adiknya, “Sepulang dari hutan, jangan sekali-kali kalian membuka tutup periuk. Cukup kalian tambahkan kayu bakar jika memang apinya mulai kecil.”

“Baik, Kak,” jawab Ayus dan Ongo serempak.

Ketika Ayus dan Ongo berangkat ke hutan, Siluq segera mengambil beberapa lembar daun padi untuk dimasak. Setelah dibersihkan, daun padi itu ia masukkan ke dalam periuk yang sudah diisi air. Setelah itu, ia kembali melanjutkan semedinya dan berdoa kepada dewa agar daun padi yang dimasak itu berubah menjadi nasi.

Menjelang siang, Ayus dan Ongo sudah kembali dari hutan dengan membawa daun serdang. Mereka terlihat sangat lelah dan lapar. Ayus pun langsung masuk ke dapur. Alangkah kecewanya ia saat melihat periuk nasi masih terjerang di atas tungku.

“Kenapa pancinya masih di atas tungku? Jangan-jangan nasinya belum matang,” gumam Ayus.

Ayus penasaran ingin mengetahui isi panci itu. Maka, ia pun segera membuka penutup panci tersebut. Betapa terkejutnya ia tatkala melihat panci itu yang di dalamnya hanya terdapat beberapa lembar daun padi dan sebagian lainnya berupa nasi. Takut ketahuan oleh kakaknya, ia cepat-cepat menutup kembali panci itu.

Sementara itu, Siluq baru saja selesai bebelian. Ia kemudian menuju ke dapur untuk memastikan apakah nasinya sudah tanak atau belum. Begitu ia membuka penutup panci itu, dilihatnya masih ada beberapa lembar daun padi yang tersisa.

“Hai, bukankah seharusnya nasi ini sudah matang semua? Tapi, kenapa masih ada beberapa lembar daun padi yang tersisa?” gumam Siluq dengan heran, “Ini pasti perbuatan Ayus. Anak itu telah melanggar pesanku.”

Siluq terlihat sangat marah. Karena perilaku adiknya itu, kini kesaktiannya memasak daun padi menjadi nasi telah hilang.

“Hai, Ayus. Kamu telah melanggar pesanku. Tidak ada lagi gunanya kita tinggal bersama. Lebih baik aku pergi dari sini. Aku akan tinggal di dekat pusat air. Di sana aku dapat bebas bebelian dan bedewa tanpa ada yang mengganggu,” kata Siluq.

Usai berkata demikian, Siluq segera mengemas pakaiannya. Sebelum pergi, ia membawa ayam jantan sakti kesayangannya. Siluq kemudian menyusuri sungai menuju hilir dengan menggunakan rakit. Sebelum berangkat, ia berpesan kepada adik-adiknya. “Aku harus pergi sekarang. Jagalah diri kalian baik-baik,” ujar Siluq.

Ayus terdiam. Ia merasa amat menyesal atas perilakunya sendiri yang menyebabkan kakaknya pergi. Ketika melihat rakit yang ditumpangi Siluq melaju di atas aliran sungai yang deras, cepat-cepatlah ia berlari hendak menghalangi kakaknya. Dengan kecepatan lari yang luar biasa, ia dapat mendahului kakaknya jauh di depan. Ayus kemudian mengambil batu-batu besar dan melemparkannya ke tengah Sungai Mahakam sehingga terbentuklah bendungan. Rakit yang ditumpangi Siluq pun mulai melambat. Ketika Siluq tiba di dekat bendungan itu, ia memerintahkan ayam jantan saktinya berkokok.

“Berkoteklah, ayamku!” seru Siluq.

Ayam jantan itu pun berkokok. Suara kokok ayam sakti itu pun seketika menghancurkan bendungan yang dibuat Ayus. Suliq dengan rakitnya pun kembali melaju menuju ke hilir. Ayus tidak mau kalah, ia berlari kencang mendahului kakaknya dan membuat bendungan lagi. Ketika ayam jantan milik kakaknya berkokok, bendungan itu kembali hancur berkeping-keping. Demikian hal tersebut terjadi berulang-ulang sehingga Siluq dengan rakitnya tetap mampu menghilir karena kesaktian suara kokok ayamnya. Menurut cerita, bekas-bekas bendungan tersebut kini menjadi jeram di hulu Sungai Mahakam.

Sementara itu, rakit yang tumpangi Siluq terus melaju hingga akhirnya tiba di muara Sungai Mahakam. Ayus tidak mampu lagi membuat bendungan karena tidak ada lagi batu-batu besar di daerah itu. Dengan kekuatannya, ia menambak kuala sungai dengan mengambil lumpurnya dan mencabut nipah-nipah yang tumbuh di pinggir sungai. Nipah-nipah tersebut kemudian ditanam pada tambak buatannya sehingga terbentuklah hutan nipah. Setelah itu, Ayus menunggu rakit Siluq melewati tempat itu.

Tak berapa Ayus menunggu, dari kejauhan tampaklah rakit Siluq sedang melaju ke hilir. Ketika rakit itu hendak melewati hutan nipah buatan Ayus, ayam jantan Siluq berkokok. Tak ayal, hutan nipah itu pun hancur sehingga terbentuklah aliran-aliran sungai yang kini bernama Kuala Bayur, Kuala Berau, dan sejumlah delta di Kuala Mahakam.

Sebelum melanjutkan perjalanan menuju ke laut lepas, Siluq berpesan kepada Ayus. “Ayus, tolong jangan lagi kau halang-halangi jalanku. Biarkanlah aku mendekati diri kepada Sang Hyang Dewata di pusat air,” pinta Siluq. “Aku akan bebelian dan bedewa untuk menenteramkan jiwa. Dari sana, aku akan menjaga kamu dan Ongo.”

Usai berpesan, Suliq dan rakitnya tiba-tiba menghilang dan muncul kembali di pusat air. Alangkah terkejutnya Ayus saat menyaksikan peristiwa itu. Ia benar-benar tak kuasa menahan kepergian kakaknya. Ia pun merasa menyesal karena telah melanggar janjinya.

Demikian cerita Asal Mula Anak Sungai Mahakam dari Kalimantan Timur. Pesan moral yang dapat dipetik dari cerita di atas adalah bahwa orang yang suka mengingkari janji seperti Ayus akan menerima balasnya. Karena telah melanggar janji, Ayus pun harus berpisah dengan kakaknya.

### Jenis Buku Cerita Bergambar

Pemilihan format cerita bergambar atau cergam ini adalah genre *Middle Grade*, ditujukan untuk anak-anak usia 8-12 tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. Ceritanya mulai kompleks (menampilkan beberapa karakter yang berperan penting dalam lainan cerita). Anak-anak usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita. Gender *Middle Grade* menggunakan ilustrasi berwarna dalam setiap halamannya, dengan format sedikit dewasa. Ceritanya disampaikan dengan menggunakan kalimat sederhana.

### Gaya Penulisan Naskah

Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan penggunaan kalimat yang mudah dipahami anak-anak. Dengan menggunakan gaya penceritaan (narasi) yaitu menyampaikan peristiwa demi peristiwa atau gagasan dalam urutan waktu atau rangka waktu kepada pembaca tentang serentetan peristiwa dengan alur maju. Perkenalan, pemunculan masalah, konflik, klimaks, antiklimaks, penyelesaian (pesan moral) adalah fase dalam alur yang disusun secara urut dan tidak berloncatan.

### Gaya Visual/Grafis

Gaya visual dari perancangan buku kumpulan cerita bergambar ini menggunakan gaya *manga*, karena anak-anak Indonesia banyak penggemar manga dibandingkan dengan yang lain. *Manga* khas Jepang umumnya memiliki ciri khas penggambaran berupa mata yang besar, mulut dan hidung yang kecil dan sedikit distorsi pada panjang kaki (biasanya untuk karakter pria), ekspresi-ekspresi wajah yang memiliki ciri khas sendiri, serta istilah efek visual yang menarik. Ciri khas *manga* ini yang menjadi daya tarik anak-anak. Gaya *manga* ini nanti akan dikombinasikan dengan unsur-unsur budaya Kalimantan Timur.

### Teknik Visualisasi

Visualisasi dalam perancangan buku kumpulan cerita rakyat Kalimantan Timur bergambar akan menggunakan teknik digital. Teknik digital bisa murni yang dihasilkan dari komputer atau diambil dari sumber lain, seperti scan foto atau gambar vektor yang digambar menggunakan perangkat lunak grafis menggunakan mouse atau tablet grafis.

### Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan adalah teknik cetak *offset sheefed*. teknik mencetak dengan menggunakan pelat yang datar sebagai acuan cetak dengan menggunakan kertas lembaran.

### Judul Buku

Judul buku cerita bergambar ini adalah “Legenda Kalimantan Timur”, dimana menceritakan beberapa kisah legenda dari Kalimantan Timur.

### Gaya Layout

Ada beberapa gaya *layout* yang ada. Dalam perancangan ini akan digunakan gaya *layout* 1 halaman yang terbagi dalam gambar dan teks. Dengan komposisi dinamis.

### Tone Warna

Warna yang digunakan adalah warna primer dan sekunder yang menampilkan warna yang terang dan mencolok. Konsep warna ini digunakan agar dapat menampilkan kesan yang sederhana dan disukai anak-anak. Warna primer dan sekunder tersebut nantinya akan dicampurkan dengan beberapa tambahan warna dari kebudayaan Kalimantan seperti warna hitam, putih, biru, kuning, hijau, dan oranye.

### Tipografi

Dalam perancangan cergam ini, konsep *font* yang digunakan sebagai judul cerita memakai *font costume*. Yaitu *font* yang akan dibuat sendiri sesuai kriteria budaya Kalimantan Timur. Jenis *font* yang digunakan sebagai sub judul yaitu *font* Katty Berry, karena jenis *font* ini memiliki karakter yang pas dengan motif dayak Kalimantan Timur.

ABCDEFGHIJKL MNOPQRSTU VWXYZ  
abcdefghijklmnpqrstuvwxy  
1234567890

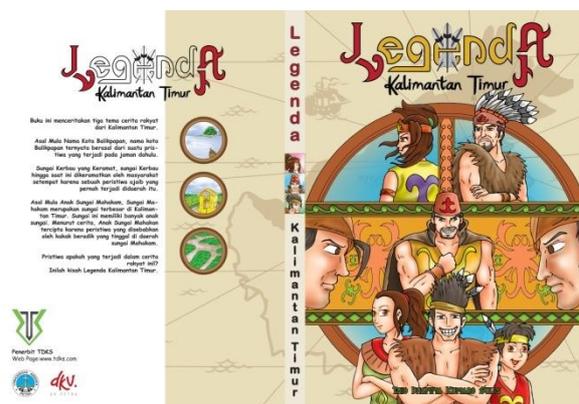
Jenis *font* yang digunakan sebagai teks narasi yaitu *font* comic sans, karena jenis *font* ini memiliki karakter yang sesuai untuk anak-anak, yaitu huruf yang terkesan ceria dan mudah dibaca.

ABCDEFGHIJKL MNOPQRSTU VWXYZ  
abcdefghijklmnpqrstuvwxy  
1234567890

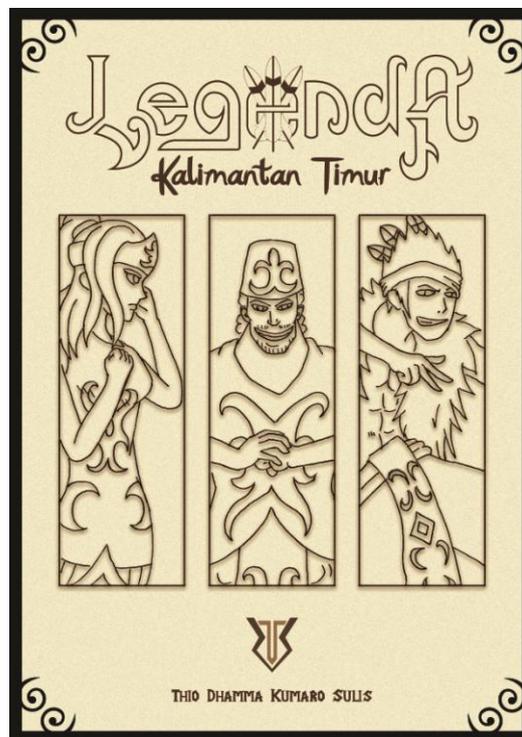
### Finishing

Teknik pengerjaan akan dimulai dari proses pembuatan *thumbnail* dari karakter-karakter cerita rakyat. Setelah dipilih karakter dari cerita rakyat, kemudian dilakukan proses pembuatan *tightissue* karakter dan mulai dalam pengerjaan *setting* dan adegan pada *storyline*. Kemudian pada tahap *final design*, yaitu pengerjaan dan pewarnaan gambar dari awal hingga akhir cerita serta *layout* isi buku.

### Desain Final



Gambar 1. Layout Sampul Depan dan Sampul Belakang.



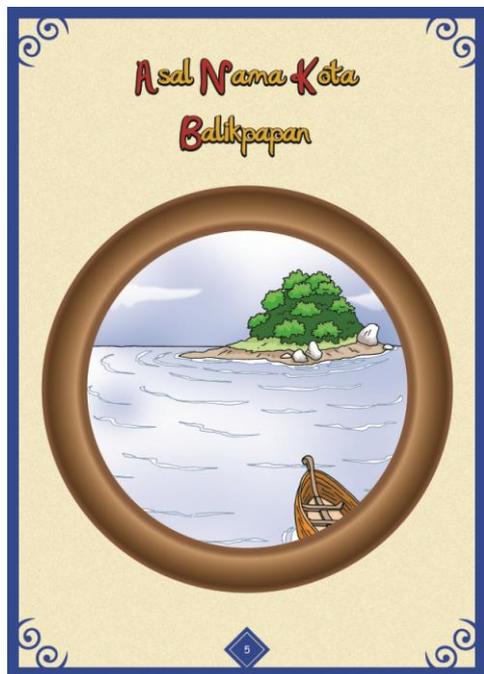
Gambar 2. Layout halaman judul.



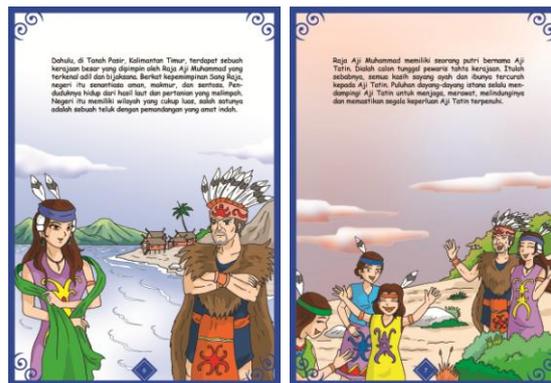
Gambar 3. Layout Pengantar.



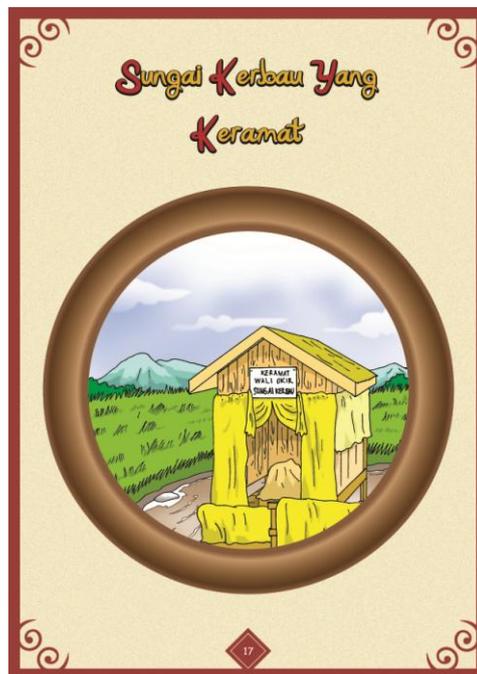
Gambar 4. Layout Pengetahuan hewan khas Kalimantan Timur.



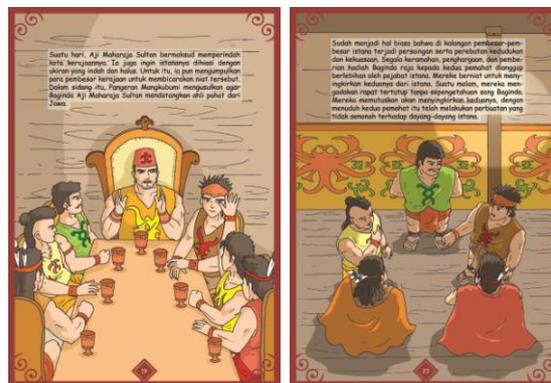
Gambar 5. Layout Sub judul cerita Asal Nama Kota Balikpapan.



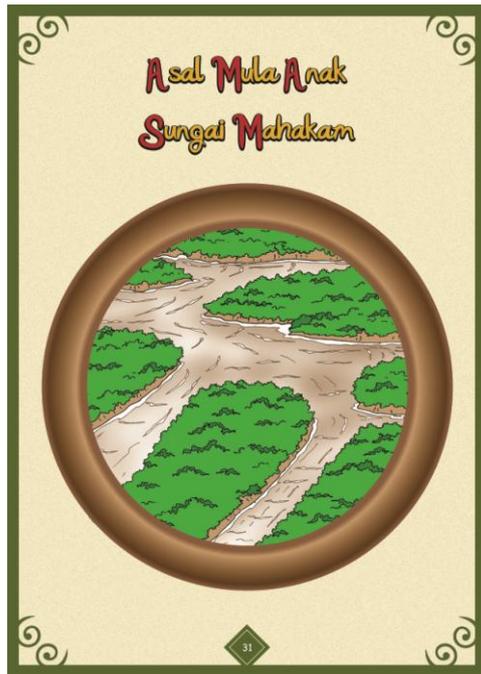
Gambar 6. Layout Cerita Asal Mula Nama Kota Balikpapan.



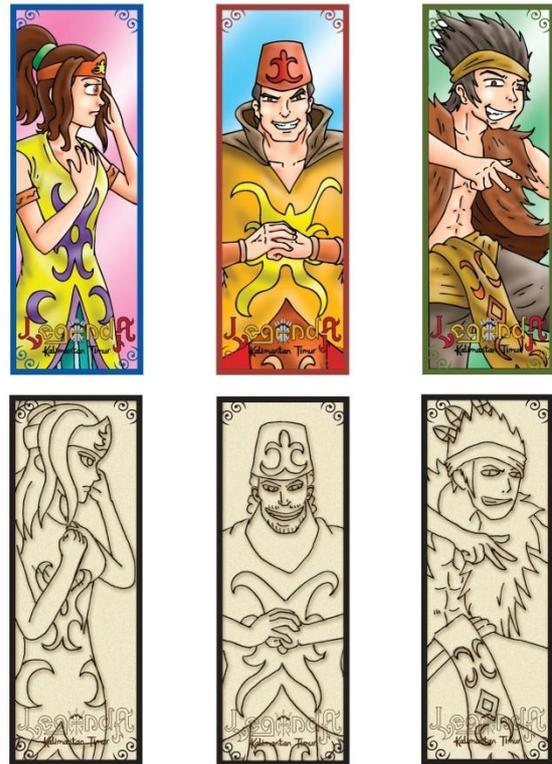
Gambar 7. Layout Sub judul cerita Sungai Kerbau yang Keramat.



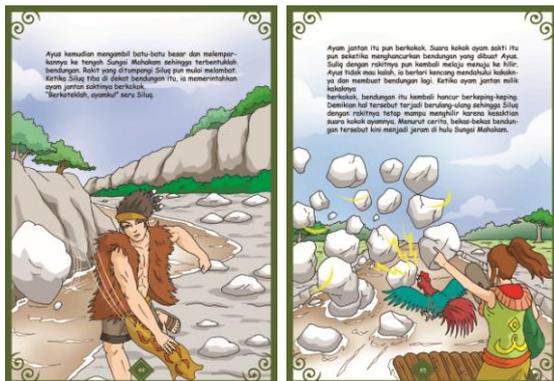
Gambar 8. Layout Cerita Sungai Kerbau yang Keramat.



Gambar 9. Layout Sub judul cerita Asal Mula Anak Sungai Mahakam.



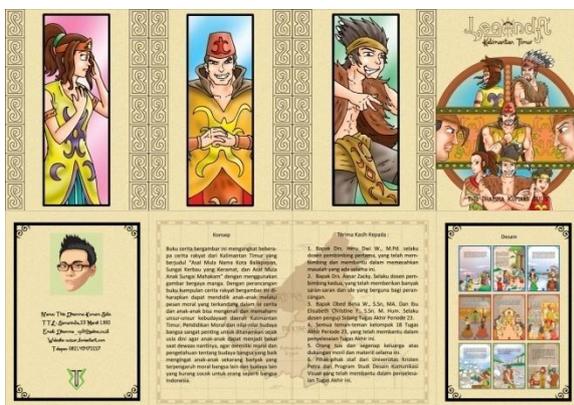
Gambar 12. Pembatas Buku.



Gambar 10. Layout Cerita Asal Mula Anak Sungai Mahakam.

### Simpulan

Cerita rakyat, adalah salah satu dari kebudayaan lokal yang mulai dilupakan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Padahal cerita rakyat merupakan salah satu wujud dari kekayaan budaya dan sejarah masyarakat yang dimiliki oleh setiap bangsa dan mengandung pesan moral yang baik. Sehingga perancangan buku kumpulan cerita rakyat bergambar ini memiliki tujuan untuk mendidik anak-anak melalui pesan moral yang terkandung dalam isi cerita dan mengenalkan kebudayaan daerah dari Indonesia yang ditujukan untuk anak usia 8-12 tahun. Cerita yang disajikan merupakan kumpulan cerita rakyat dari daerah Kalimantan Timur dengan 3 tema cerita antara lain, Asal Mula Nama Kota Balikpapan, Sungai Kerbau yang Keramat, dan Asal Mula Anak Sungai Mahakam yang menggunakan setting saat kejadian sebenarnya yaitu jaman dulu.



Gambar 11. Katalog

Dalam perancangan pembuatan buku cerita bergambar untuk anak-anak, tidaklah mudah seperti yang dibayangkan. Untuk dapat menghasilkan sebuah buku cerita bergambar yang baik dan bermanfaat untuk anak, haruslah melalui proses analisa terhadap banyak buku cerita bergambar untuk anak yang sudah beredar, serta mempelajari psikologi dan kesukaan anak-anak yang dituju. Selain analisa, seorang desainer juga harus mampu menciptakan buku yang diinginkan dengan ilustrasi yang menarik. Setelah

mengetahui data-data mengenai anak-anak yang dituju penulis harus memikirkan lagi bagaimana mengolah gaya gambar yang diminati anak-anak dengan tujuan memperkenalkan budaya Indonesia khususnya budaya Kalimantan Timur. Selain itu, harus menciptakan karakter yang mudah diingat oleh anak-anak agar pesan-pesan dalam cerita tidak mudah terlupakan.

Penulis mencoba memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam proses pengerjaan buku dengan mencari data-data yang diperlukan. Gaya ilustrasi akan dibuat dengan gaya gambar yang diminati oleh anak-anak jaman sekarang yaitu gaya gambar *manga* yang akan di gabungkan dengan unsur-unsur kebudayaan daerah Kalimantan Timur. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami anak-anak. Untuk penggunaan gaya *manga* dan menggabungkannya dengan Budaya Kalimantan Timur, penulis mencoba membuat karakter yang memiliki anatomi *manga* yang menggunakan pakaian dan aksesorid daerah Kalimantan Timur. Untuk penciptaan karakter agar mudah diingat oleh anak-anak penulis melakukan penggambaran karakter dengan menggunakan referensi gambar-gambar karakter yang biasa di ingat anak-anak.

## Daftar Pustaka

- Angela, Novita. (2009). *Perancangan grafis buku cerita rakyat Jawa timur untuk anak – anak*. (Perancangan Grafis No. 00021377/DKV/2009) Universitas Kristen Petra, Surabaya..
- “Burung Enggang.” *Bam Wisata*. 20 Juni 2012. <<http://www.bamwisata.com/index.php/component/content/article/97-artikel-wisata-kaltim/505-burung-enggang.html>>
- Cerita Rakyat Nusantara: Merajut Kearifan Menjemput Zaman*. <<http://ceritarakyatnusantara.com/id/home>>
- Christina. “Studi Pengaruh Aspek Visual Buku Cerita Rakyat Terhadap Minat Baca Anak-anak Tingkat Sekolah Dasar di Surabaya.” 2008.
- Danandjaja, James. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafitipers, 1984.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001.
- Dianawati, Ajen. *Mengenal Alam & Budaya Indonesia*. Jakarta: Wahyumedia, 2007.
- Indonesia Adventure – Kalimantan. “Perahu Kalimantan Timur.” *Indonesia Adventure*. 2012. 20 April. 2013. <[http://www.indonesiaadventure.com/kalimantan\\_images](http://www.indonesiaadventure.com/kalimantan_images)>
- “Interaksi Etnis Menghilangkan Batas Negara.” *Sh News*. 13 Juli 2012. <<http://www.shnews.co/detile-4662-interaksi-etnis-menghilangkan-batas-negara.html>>
- Kalimantan Timur. 2009. <<http://www.kidnesia.com/Kidnesia/Potret-Negeriku/Teropong-Daerah/Kalimantan-Timur>>
- ”Maskot Fauna Provinsi Kalimantan Timur.” *Indonesia Fauna*. 25 Juli 2012. <<http://indonesia-fauna.blogspot.com/2012/07/maskot-fauna-provinsi-kalimantan-timur.html>>
- Mengenal Kebudayaan Kalimantan. <<http://www.anneahira.com/kebudayaan-kalimantan.htm>>
- “Mengenal Nipah.” *Alamendah*. 11 April 2011. <<http://alamendah.org/2011/04/11/mengenal-nipah-atau-nypa-fruticans/comment-page-1/>>
- Minsky, Richard Minsky. "The Illustrated Book : A Survey of Genres." Colophon Page, 1996. <<http://colophon.com/gallery/minsky/intro.htm>>
- Northern State University. *The Illustrated Book*. A.W. Hasting. 11 Juli 2002. <<http://www.northern.edu/hastingw/picbkhis.htm>>
- Orang Utan. <<http://beritadaerah.com/>>
- Pedoman Sistematika Penulisan Laporan Tugas Akhir DKV UK Petra Surabaya, 2012.
- Pengayuh Jukung. <<http://kampungbanjar.files.wordpress.com/2010/09/pangayuh-jukung-pengayuh-sampan.jpg>>
- Pengertian Legenda/Cerita Rakyat. 14 Juli 2010. <<http://www.adicita.com/artikel/detail/id/202/Pengertian-Legenda-Cerita-Rakyat>>
- Phaidon. *The Art Book*. London: Phaidon Press Limited. 1994.
- Rumah Lamin. <[http://www.seasite.niu.edu/indonesian/budaya\\_bangsa/tmii\\_new/Kalimantan\\_Indo.htm](http://www.seasite.niu.edu/indonesian/budaya_bangsa/tmii_new/Kalimantan_Indo.htm)>

*Seri Belajar mandiri: Memahami Perkembangan Anak.* PT Indeks, Jakarta 2013.

Singgasana Kerajaan Kutai Kartanegara.  
<<http://budaya-indonesia.org/Singgasana-Kerajaan-Kutai-Kartanegara-Ing-Martadipura>>

Sudiana, Dendi. *Komunikasi Periklanan Cetak*, Bandung, Remaja Karya, 1985.

Tari Perang Kalimantan Timur. 2011.  
<<http://www.azamku.com/wp-content/uploads/2011/12/Tari-perang-Kalimantan-Timur.jpg>>

The Mandau Dayak. 2013.  
<<http://www.keris-indonesia.com/knowledge-base/articles/mandau-dayak/>>

Ukiyo-e. Artcyclopedia. 1990-2005.  
<<http://www.artcyclopedia.com/history/ukiyo-e.html>>