

PERANCANGAN ILUSTRASI DUA DIMENSI KARAKTER DAYANG TOREK DALAM CERITA RAKYAT LUBUKLINGGAU

Dian Fitriani¹, Eti Fitri Nurhandayani², Firdaus^{3*}

Vol. 28 No. 3 September-Desember 2025

Hal. 151-161

DOI:

<https://doi.org/10.24821/ars.v28i3.17659>

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,
Universitas PGRI Silampari, Indonesia

*Corresponding author: fir6327@gmail.com

ABSTRAK

Dayang Torek merupakan tokoh utama dalam beberapa cerita rakyat Lubuklinggau, seperti legenda asal usul Lubuklinggau dan mitos Kerajaan Ulak Lebar. Dalam cerita rakyat tersebut, Dayang Torek dikisahkan sebagai karakter tokoh yang sangat cantik. Perancangan ini bertujuan untuk merancang karakter tokoh Dayang Torek dalam cerita rakyat Lubuklinggau yang sesuai dengan budaya masyarakat Lubuklinggau. Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif yang bersumber dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan beberapa narasumber. Data sekunder diperoleh dari buku, arsip, dan artikel yang terkait dengan objek penelitian. Metode perancangan menggunakan metode *5 phases of design graphic process* dari Robin Landa yang terdiri dari Lima tahapan yaitu, *orientation, analysis, concept, design, and implementation*. Perancangan ini menghasilkan ilustrasi dua dimensi karakter Dayang Torek yang mencerminkan identitas Lubuklinggau, sehingga dapat dijadikan acuan desain dalam berbagai media.

Kata kunci: Ilustrasi dua dimensi; karakter Dayang Torek; cerita rakyat Lubuklinggau

ABSTRACT

Designing Two Dimensional Illustrations of the Character Dayang Torek in the Folk Tale of Lubuklinggau. *Dayang Torek is the main character in several Lubuklinggau folk tales such as the legend of the origin of Lubuklinggau and the myth of the Kerajaan Ulak Lebar. In this folklore, Dayang Torek is described as a very beautiful character. This research aims to design the character of Dayang Torek in the Lubuklinggau folklore that is in accordance with the culture of the Lubuklinggau people. Data collection use qualitative methods sourced from primary data and secondary data. Primary data was obtained through interviews with several sources. Secondary data was obtained from books, archives, and articles related to the research object. The design method uses the 5 phases of design graphic process method from Robin Landa which consists of five stages, namely, orientation, analysis, concept, design, and implementation. This design produces a two-dimensional illustration of Dayang Torek's character which reflects Lubuklinggau's identity, so that it can be used as a design reference in various media.*

Keywords: Two dimensional illustration; character Dayang Torek; Lubuklinggau folklore

1. Pendahuluan

Cerita rakyat salah satu bagian dari warisan budaya tak benda berasal dari cerita masyarakat zaman dahulu (Harum, 2019). Cerita rakyat diceritakan secara lisan dari mulut ke mulut sehingga tersebar di kalangan masyarakatnya dan biasanya disampaikan menggunakan bahasa daerah. Cerita rakyat tidak diketahui siapa pengarangnya, tetapi masyarakat percaya akan kebenarannya. Melalui cerita rakyat, masyarakat dapat belajar nilai-nilai kebudayaan dan tradisi daerahnya yang telah ada dari zaman dahulu. Nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat itu dapat diteladani masyarakat untuk kehidupan yang lebih baik. Hal ini selaras dengan pendapat Ahmad et al. (2023) lihat juga (Sua et al., 2023) (Khasanah et al., 2022) bahwa dalam cerita rakyat terkandung nilai-nilai yang dapat diteladani dalam kehidupan, seperti nilai moral, nilai budaya, nilai tradisi, dan nilai kepercayaan. Menurut Wulandari (2016) ciri khas dari cerita rakyat yaitu mengisahkan seorang tokoh, mengisahkan peristiwa penting yang terjadi di suatu daerah, dan ada pula yang mengisahkan tentang asal usul suatu daerah.

Berbagai daerah yang ada di Indonesia memiliki cerita rakyat masing-masing. Beberapa cerita rakyat di Indonesia seperti, Malin Kundang dari Sumatera Barat, Keong Mas dari Jawa Timur, dan Danau Lipan dari Kalimantan Timur (Melinda & Muzaki, 2023). Cerita rakyat tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam menyampaikan pesan budayanya. Selaras dengan pendapat Ahmad et al. (2023) lihat juga (Khasanah et al., 2022), hal itu dikarenakan setiap cerita rakyat akan mencerminkan identitas daerah pemiliknya. Identitas suatu daerah atau perbedaan yang terkandung dalam berbagai cerita rakyat dapat dilihat dari alur cerita, bahasa, tradisi, dan budayanya. Selain itu karakter tokoh dalam cerita rakyat juga mencerminkan identitas suatu daerah, seperti ciri-ciri masyarakatnya baik secara fisik maupun sifatnya. Menurut (Nastiti & Syah, 2022), setiap tokoh dalam cerita fiksi memiliki karakter yang menggambarkan psikologi manusia untuk menyampaikan sebuah identitas budayanya.

Seperti halnya di Kota Lubuklinggau Provinsi Sumatera Selatan, banyak cerita rakyat yang telah melegenda seperti, legenda asal usul Lubuklinggau dan mitos Kerajaan Ulak Lebar. Cerita rakyat legenda asal usul Lubuklinggau mengisahkan tentang asal mula terbentuknya nama suatu daerah yaitu Lubuklinggau. Tiga tokoh penting dalam legenda ini yaitu, Dayang Torek, Linggau, dan Si Pahit Lidah. Nama Lubuklinggau terbentuk karena di daerah Kerajaan Ulak Lebar terdapat sebuah lubuk yang sangat dalam dibuat oleh Linggau. Lubuk itu menjadi tempat persembunyian Dayang Torek agar terhindar dari incaran Si Pahit Lidah yang menyukai dirinya karena kecantikannya (Susetyo et al., 2023). Adapun cerita rakyat mitos Kerajaan Ulak Lebar, mengisahkan seorang putri yang cantik jelita bernama Dayang Torek yang diculik oleh Raja Kesultanan Palembang. Suatu ketika Dayang Torek dijemput pulang oleh saudaranya Sebุดur, namun dalam perjalanan pulang Dayang Torek meminta kepada dewa agar dirinya *silam* (dikembalikan ke kayangan). Pada akhirnya seluruh anggota kerajaan ikut *silam* menyusul Dayang Torek. Maka dari itu, Lubuklinggau terkenal dengan sebutan *Bumi Silampari* (Hasanadi, 2017).

Berdasarkan cerita rakyat tersebut, maka identitas nama daerah dan slogan daerah Lubuklinggau dilatarbelakangi oleh cerita rakyatnya. Selain itu, karakter tokoh dalam cerita rakyat tersebut juga mencerminkan identitas masyarakatnya. Tokoh yang selalu menjadi peran penting dalam cerita rakyat Lubuklinggau itu adalah Dayang Torek. Dayang Torek selalu ditampilkan menjadi seorang gadis yang sangat cantik, sehingga disukai banyak pemuda. Kecantikan yang dimiliki Dayang Torek dalam cerita rakyat Lubuklinggau adalah persepsi kecantikan menurut budaya masyarakat Lubuklinggau. Menurut Wijaya & Iman (2023) setiap daerah memiliki persepsi standar kecantikan yang berbeda-beda, hal itu dipengaruhi oleh faktor sosial dan faktor budaya. Setiap orang memiliki standar kecantikan masing-masing, dan tidak dapat disamaratakan (Basir et al., 2022). Sebagai contoh,

cantiknya gadis suku Kayan di Myanmar adalah gadis yang berleher panjang dengan tumpukan cincin kuningan di lehernya (Lestari et al., 2023). Adapun kecantikan menurut persepsi suku Dayak Kenyah di Kalimantan Timur ialah gadis yang bertelinga panjang dengan anting yang banyak di telinganya (Gumulya & Meilani, 2022).

Dari uraian di atas, dalam perancangan ini, karakter Dayang Torek dirancang dalam bentuk ilustrasi dua dimensi. Ilustrasi merupakan interpretasi visual yang bertujuan sebagai penjelasan sebuah konsep, cerita, atau tulisan dalam bentuk visual dua dimensi (Enggo & Mahardika, 2022) lihat juga (M. Rinaldi & Supandi, 2023) (Deswari & Muhdaliha, 2023) (Gunari & Tarigan, 2023). Tokoh Dayang Torek yang terkenal karena kecantikannya, diilustrasikan sesuai dengan karakternya yang mencerminkan identitas budaya masyarakat Lubuklinggau. Tujuan dari perancangan ini yaitu, ilustrasi tokoh Dayang Torek diharapkan dapat menjadi acuan desain berbagai media seperti, buku cerita bergambar, animasi, dan lain sebagainya. Proses eksplorasi merancang desain karakter melalui serangkaian riset sehingga pesan yang terkandung dalam visual tokoh tidak kehilangan identitas dan makna sebenarnya

2. Metode

Metode adalah proses yang tersusun dengan sistematis guna mencapai sebuah tujuan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut (Bangsawan et al., 2023) pada metode kualitatif, data bisa diperoleh dari sumber data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau yang diperoleh langsung dari pihak pertama, dapat diperoleh melalui wawancara (Suhono & Al Fatta, 2021). Data sekunder adalah data yang bersumber dari data yang telah, dapat diperoleh dari buku, laporan, artikel, jurnal, dan sumber lainnya (Ramadona et al., 2023). Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui wawancara bersama Deka Arifien Kustiawan dan Berlian Susetyo untuk mengetahui

cerita rakyat Lubuklinggau, serta wawancara bersama Mohammad Azman dan Suhariyoko untuk mengkaji secara mendalam karakteristik Dayang Torek baik dari fisiknya, pakaian, dan atribut yang digunakan. Adapun data sekunder diperoleh dari buku-buku tentang cerita rakyat Lubuklinggau, arsip historografi Lubuklinggau, artikel jurnal, dan dokumentasi yang terkait dengan objek penelitian.

Metode perancangan menggunakan metode *5 phases of design graphic process* dari Robin Landa yang terdiri dari Lima tahapan yaitu, *orientation*, *analysis*, *concept*, *design*, dan *implementation* (Willim et al., 2022) lihat juga (Rizkha & Anggapuspaa, 2022) (Vanesya et al., 2023) (Dewi & Senoprabowo, 2022) (Adicandra & Kusumandyoko, 2023a). Tahap *orientation* dilakukan wawancara dan studi literatur guna mengumpulkan informasi tentang cerita rakyat Lubuklinggau dan karakteristik Dayang Torek. Tahap *analysis* dilakukan guna menganalisis data yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Pada tahap *concept*, disusun konsep perancangan karakter Dayang Torek yang tertuang dalam *mind mapping*, dan *moodboard*. Pada tahap *design*, karakter Dayang Torek dirancang dalam bentuk ilustrasi dua dimensi berdasarkan konsep yang telah dibangun pada tahap sebelumnya. Pada tahap *implementation*, ilustrasi dua dimensi karakter Dayang Torek dapat diimplementasikan sebagai acuan desain dalam berbagai media seperti buku cerita bergambar, animasi, dan lain sebagainya.

3. Hasil dan Pembahasan

Orientation

Tahap *orientation* adalah tahapan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan objek penelitian, dapat dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka (Rizkha & Anggapuspaa, 2022). Dalam penelitian ini, pengumpulan informasi tentang Dayang Torek dilakukan dengan cara wawancara, serta studi literatur dari cerita rakyat Lubuklinggau dan arsip sejarah Lubuklinggau. Berdasarkan hasil wawancara, Dayang Torek merupakan salah satu

tokoh utama dalam beberapa cerita rakyat Lubuklinggau. Dayang Torek selalu ditampilkan menjadi seorang putri raja yang berparas cantik. Ciri fisik Dayang Torek yaitu, berambut panjang, berbadan tinggi ideal, dan berkulit putih. Dalam kesehariannya Dayang Torek berpakaian sederhana, hanya menggunakan kain songket, kebaya kurung, dan berterompah kayu. Tetapi ketika akan menyambut pangeran, Dayang Torek akan berdandan lebih cantik dengan berpakaian kebaya kurung, berkain songket, dan dilengkapi atribut seperti *tapung* (mahkota), selendang *pelangai* (selendang pelangi), dan gelang tangan. Dayang Torek berkepribadian baik, pintar, dan rajin. Dayang Torek juga memiliki banyak keahlian seperti, menenun, menari, dan *berejung* (berpantun disenandungkan).

Berdasarkan beberapa cerita rakyat Lubuklinggau seperti, legenda asal usul Lubuklinggau dan mitos Kerajaan Ulak lebar, dalam kisahnya Dayang Torek merupakan keturunan dari Raja Biku dan Putri Ayu Selendang Kuning. Raja Biku merupakan seorang pendatang dari Cina yang telah melakukan banyak perjalanan hingga tibalah di daerah lembah Bukit Sulap. Di sana Raja Biku mendirikan kerajaan bernama Ulak Lebar. Raja Biku memiliki seorang putra yang bernama Sebุดur, serta Lima orang putri yang bernama Dayang Torek, Dayang Jeruju, Dayang Teriji, Dayang Ayu, dan Dayang Ireng Manis. Di antara kelima putri raja tersebut, Dayang Torek adalah putri yang paling cantik. Kecantikan Dayang Torek terkenal di berbagai daerah hingga ke Kerajaan Palembang. Dayang Torek dikagumi oleh semua orang pada masa itu. Para pemuda dan beberapa raja berniat untuk mempersunting Dayang Torek, namun tak ada satupun yang menjadi pilihan Dayang Torek (Syam, 2016:49). Kecantikan yang dimiliki Dayang Torek tidak membuatnya menjadi sombang, Dayang Torek selalu bersikap lembut dan rendah hati kepada semua orang.

Berdasarkan arsip sejarah “Historigrafi Lubuklinggau” yang ditulis oleh Suwandi (2008), penduduk asli Lubuklinggau berasal dari daerah

Ulak Lebar (nama suatu kelurahan di Kota Lubuklinggau). Daerah Ulak Lebar dan sekitarnya pada awalnya dihuni oleh pedagang dari bangsa Cina. Awalnya mereka membuat permukiman di tepi sungai di lembah Bukit Sulap. Beberapa bukti yang dapat diidentifikasi sebagai peninggalan masa hunian orang-orang Cina di Ulak Lebar ialah ditemukan beberapa pecahan keramik, gerabah, dan sebuah kendi buatan orang Cina yang masih utuh. Keramik dan gerabah tersebut pada saat itu digunakan sebagai alat tukar menukar (sistem barter). Ciri-ciri masyarakat Ulak Lebar yaitu berkulit putih kemerahan dan bermata bagus. Sekarang, masyarakat asli Ulak Lebar kian berpindah ke Dusun Linggau, sehingga sampai saat ini masyarakat Dusun Linggau disinyalir sebagai penduduk asli Kota Lubuklinggau. Masyarakat Dusun Linggau pun beranggapan bahwa mereka adalah keturunan Dayang Torek.

Analysis

Tahap *analysis* adalah proses memahami informasi yang telah dikumpulkan sehingga dapat ditarik kesimpulannya (Dewi & Senoprabowo, 2022). Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *orientation*, pada tahap ini informasi dianalisis untuk menyimpulkan karakter Dayang Torek. Hasil analisis terdapat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Karakter Dayang Torek

Karakter	Keterangan
Nama	Dayang Torek
Ciri fisik	Wajah oval, mata sipit, hidung tidak mancung juga tidak pesek, rambut panjang dan lurus, kulit putih kemerahan, dan berbadan tinggi ideal.
Sifat	Baik hati, lembut, pintar, rajin, tidak sompong.
Keahlian	Menenun, <i>berejung</i> , menari.
Pakaian	Menggunakan kebaya kurung, berkain songket, memakai <i>tapung</i> di kepala, menggunakan selendang <i>pelangai</i> , bergelang tangan emas 2 buah di kiri dan kanan, serta menggunakan <i>terompah</i> kayu.
Keluarga	Anak dari Raja Biku dan Putri Ayu Selendang Kuning, memiliki 5 saudara bernama Sebүur, Dayang Jeruju, Dayang Teriji, Dayang Ayu, Dayang Iring Manis.

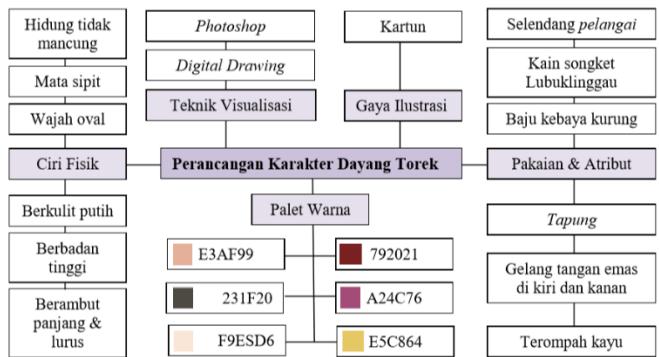
(Sumber: dokumentasi penulis)

Berdasarkan cerita rakyat Lubuklinggau, Dayang Torek adalah keturunan dari orang Cina, ayahnya merupakan pendatang dari negeri Cina yang mendirikan Kerajaan Ulak Lebar di daerah lembah Bukit Sulap. Hal itu dapat diperkuat dengan bukti sejarah dalam arsip “Historigrafi Lubuklinggau” yang menyatakan bahwa daerah Ulak Lebar awalnya dihuni oleh pendatang dari Cina. Maka disimpulkan Dayang Torek memiliki bentuk wajah seperti masyarakat Cina. Masyarakat Cina dikenal memiliki mata yang kecil atau sipit, hidung yang tidak mancung, berambut lurus, dan berkulit putih. Dalam cerita rakyat itu juga, Dayang Torek dikisahkan sebagai gadis cantik yang ingin dipinang oleh para raja dan pemuda, hal itu berarti Dayang Torek adalah seorang gadis dewasa berusia kurang lebih 20 tahun.

Berdasarkan hasil wawancara, Dayang Torek memiliki tubuh yang tinggi ideal, hal itu berarti Dayang Torek memiliki tinggi badan yang seimbang dengan berat badannya. Dayang Torek berpakaian baju kurung dan kain songket, maka baju kurung dan kain songket yang dimaksud adalah baju kurung dan kain songket khas Lubuklinggau. Dayang Torek memakai *tapung* (mahkota), *tapung* yang dimaksud yaitu mahkota khas Lubuklinggau yang dihiasi oleh kembang-kembang tinggi. Selain itu Dayang Torek juga memakai selendang *pelangai*, yaitu selendang pelangi yang merupakan selendang khas Lubuklinggau bermotif warna-warni yang dibuat dengan teknik ikat celup menggunakan pewarna alami dari alam.

Concept

Tahap *concept* yaitu membuat konsep desain seperti menentukan gaya ilustrasi, palet warna, tipografi, *layout*, dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan desain (Adicandra & Kusumandyoko, 2023b). Pada tahap ini dibuatkan konsep perancangan karakter Dayang Torek yang memuat ide-ide desain seperti, teknik visualisasi, gaya ilustrasi, dan palet warna. Konsep perancangan tertuang dalam *mind mapping* berikut.



Gambar 1. *Mind Mapping*

Visualisasi karakter Dayang Torek menggunakan teknik ilustrasi *digital drawing*. Teknik ilustrasi *digital drawing* adalah proses menggambar secara digital melalui perantara komputer dengan bantuan aplikasi yang mendukung seperti, *Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *CorelDRAW*, *iBis Paint*, dan sebagainya. Dalam perancangan ini, proses membuat sketsa hingga *coloring* dilakukan dengan teknik *digital drawing* melalui *software Photoshop*. Pemilihan teknik ilustrasi digital dikarenakan lebih mempermudah proses menggambar, jika terdapat kesalahan menggambar dapat dengan mudah dihapus, sehingga akan mempercepat proses menggambar. Hal ini sejalan dengan pendapat Salahuddin & Hidkayat (2023), melalui teknik ilustrasi digital kesalahan menggambar dapat dengan mudah teratasi, dapat *me-review* proses gambar sebelumnya, serta dapat menghemat waktu dan biaya.

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam memvisualisasi karakter Dayang Torek adalah gaya ilustrasi kartun. Menurut Ramdani dalam Beauty & Erlyana (2022), ilustrasi bertujuan untuk memperjelas suatu media visual. Ilustrasi merupakan interpretasi visual yang bertujuan sebagai penjelasan sebuah konsep, cerita, atau tulisan dalam bentuk visual dua dimensi (Rinaldi & Ruslan, 2023) lihat juga (Nurfauzan et al., 2023) (Fachrizal et al., 2023). (Soedarso, 2014) mengatakan macam-macam gaya ilustrasi yaitu, ilustrasi naturalis (gambar yang dibuat sama dengan bentuk aslinya), ilustrasi dekoratif (gambar yang dilebih-lebihkan atau disederhanakan dari bentuk aslinya), ilustrasi kartun (gambar yang bentuknya lucu, biasanya disukai oleh anak-anak),

ilustrasi khayal (gambar secara imajinatif), ilustrasi karikatur (gambar kritikan atau sindiran). Pemilihan gaya ilustrasi kartun dalam perancangan ini dikarenakan ilustrasi kartun bersifat lucu, mudah, dan tidak rumit, serta disukai oleh semua orang, terkhusus anak-anak.

Penggunaan warna dalam visualisasi karakter Dayang Torek menggunakan warna-warna yang sesuai dengan hasil riset, dikarenakan melalui warna yang sesuai maka identitas budaya Lubuklinggau dapat tersampaikan dengan jelas. Menurut Kurniawan & Hidayatullah (2016:33) warna merupakan unsur rupa yang memberikan nuansa bagi terciptanya karya seni, dengan warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Warna-warna yang digunakan dalam perancangan ini seperti, warna merah *maroon* pada songket motif durian khas Lubuklinggau, warna *peach* pada baju kebaya kurung yang memberikan kesan anak muda, warna kuning emas pada *tapung* (mahkota) dan gelang, serta warna ungu pada selendang *pelangai* (pelangi) khas Lubuklinggau. Untuk mewujudkan konsep desain tersebut, maka dibutuhkan beberapa referensi sebagai acuan visualisasi yang tertuang dalam *moodboard* berikut.



Sumber: Dinas Kebudayaan Kota Lubuklinggau



Gambar 2. *Moodboard*

Design

Pada tahap ini dilakukan visualisasi karakter Dayang Torek berdasarkan konsep yang telah dibangun. Proses visualisasi menggunakan teknik gambar *digital drawing* dengan bantuan aplikasi *adobe photoshop*. Proses visualisasi diawali dengan membuat karakter wajah Dayang Torek beserta pakaian dan atribut seperti, baju kebaya kurung, kain songket motif durian khas Lubuklinggau, *tapung* (mahkota), selendang *pelangai* (pelangi), anting buah sarangan, gelang emas, dan *terompah* kayu. Bagian-bagian yang telah divisualisasi terdapat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. *Storyboard*

Karakter	Keterangan
	Dayang Torek adalah seorang gadis yang sangat cantik, berwajah oval, bermata sipit, hidung yang tidak mancung juga tidak pesek, berambut panjang, hitam, dan lurus, serta berkulit putih kemerahan.

	Baju kebaya kurung merupakan baju sepanjang lutut yang terdapat kancing pada bagian depan baju atau resleting pada bagian belakang baju. Baju kebaya kurung Lubuklinggau hampir sama dengan baju kebaya kurung melayu khas daerah lainnya. Baju kebaya kurung ini melambangkan kesopanan dan keanggunan.
	Anting adalah perhiasan yang dipakai di telinga, bermakna sebagai lambang kecantikan dan keanggunan. Anting yang dipakai adalah anting buah sarangan yaitu anting dengan motif buah sarangan.
	Selendang <i>pelangi</i> (pelangi) yaitu kain dengan motif dan corak garis geometris antara garis lengkung yang dipadu dengan garis horizontal. Motif lengkung bermakna kegembiraan dan motif horizontal bermakna ketenangan (Yati & Sustianingsih, 2020). Selendang <i>pelangi</i> adalah kain khas Lubuklinggau yang dibuat secara manual, dengan teknik ikat celup, dan menggunakan pewarna alami dari alam.
	Gelang tangan merupakan perhiasan yang dipakai di tangan, bermakna sebagai simbol kecantikan. Gelang tangan ini terbuat dari emas dan kuningan yang dipakai oleh Dayang Torek berjajar di tangan kanan dan tangan kirinya.
	Tapung yaitu mahkota khas Lubuklinggau yang dihiasi dengan banyak kembang-kembang tinggi di atasnya. Filosofinya yaitu menjunjung tinggi suatu kebaikan, komitmen, menghormati segala keputusan yang baik. Tapung digunakan sebagai hiasan kepala agar terlihat lebih cantik.
	Terompah kayu yaitu sandal yang terbuat dari kayu dilengkapi tali kulit bertudung bulat. Terompah kayu biasa digunakan oleh masyarakat Lubuklinggau sebagai alas kaki sehari-hari.

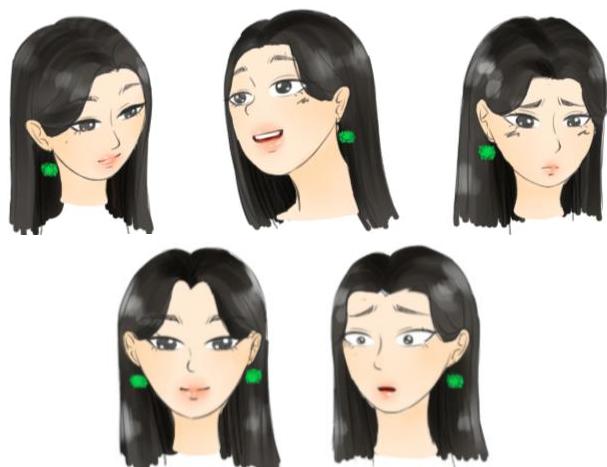


Kain songket motif durian merupakan kain tenun berbahan sutera yang bersulam benang emas dengan motif buah durian. Motif buah durian menandakan kain songket khas Kota Lubuklinggau.

Selanjutnya, divisualisasi karakter Dayang Torek berdasarkan *storyboard* di atas. Berikut hasil visualisasi karakter Dayang Torek.



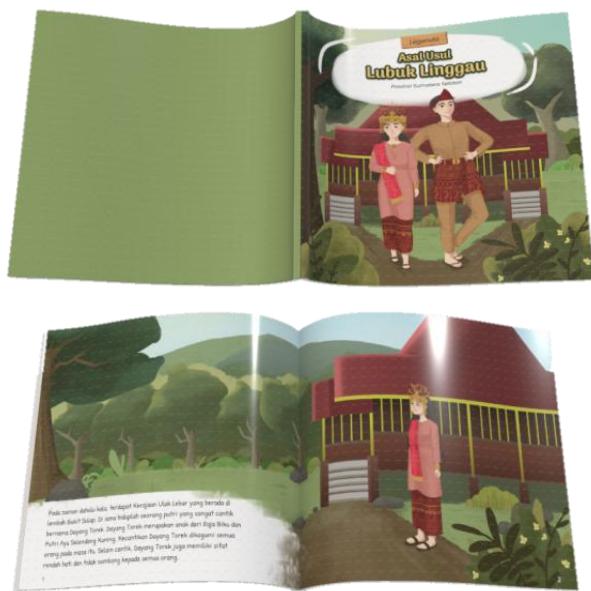
Gambar 3. Visualisasi Karakter Dayang Torek



Gambar 4. Pengembangan Ekspresi Wajah Dayang Torek

Implementation

Tahap *implementation* adalah tahap menerapkan hasil desain ke media yang akan digunakan. Tahap ini merupakan tahap akhir dari serangkaian proses desain yang panjang, sehingga pada tahap ini tidak ada lagi perbaikan-perbaikan desain. Dalam perancangan ini, perancang tidak merancang media yang akan digunakan, tetapi perancang hanya menerapkan hasil desain karakter Dayang Torek ke dalam *mockup* buku cerita bergambar. Selain itu, hasil dari perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi acuan desain para pengkarya ke berbagai media lainnya seperti, buku cerita bergambar, video animasi, dan lain sebagainya. Berikut implementasi Dayang Torek dalam buku cerita bergambar legenda asal usul Lubuklinggau.



Gambar 5. Pengembangan Ekspresi Wajah Dayang Torek

Setelah melalui serangkaian proses perancangan, dihasilkan karakter Dayang Torek yang cantik berdasarkan budaya Lubuklinggau. Untuk mengetahui karakteristik Dayang Torek tersebut, tentunya dilalui serangkaian riset yang telah diuraikan pada tahap *orientation*. Selanjutnya data dianalisis sehingga menghasilkan konsep perancangan. Proses perancangan menggunakan teknik ilustrasi *digital drawing* dan karakter Dayang Torek divisualisasi dengan gaya ilustrasi

kartun. Pemilihan gaya ilustrasi kartun dikarenakan gaya kartun memiliki kesan yang *friendly* untuk berbagai usia. Warna-warna yang digunakan juga menyesuaikan dengan hasil riset. Karakter Dayang Torek divisualisasikan menjadi ilustrasi dua dimensi, sehingga dapat digunakan sebagai acuan desain berbagai media.

4. Kesimpulan

Dayang Torek dalam beberapa cerita rakyat Lubuklinggau seperti legenda asal usul Lubuklinggau dan mitos Kerajaan Ulak Lebar, dikisahkan sebagai seorang putri yang sangat cantik. Dalam perancangan ini, dirancang karakter Dayang Torek yang sesuai dengan budaya masyarakat Lubuklinggau. Proses perancangan karakter Dayang Torek ini melalui serangkaian riset guna mendapatkan data yang valid tentang karakteristik Dayang Torek. Dengan menggunakan teknik ilustrasi *digital drawing*, dihasilkan karakter Dayang Torek dalam bentuk ilustrasi kartun dua dimensi. Hasil perancangan diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan desain berbagai media seperti buku cerita bergambar, video animasi, dan lain sebagainya.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dengan mengembangkan karakter Dayang Torek ke dalam media interaktif berbasis digital, seperti aplikasi edukasi atau animasi interaktif, guna meningkatkan keterlibatan generasi muda dalam mengenal cerita rakyat lokal. Selain itu, kajian lanjutan dapat difokuskan pada uji persepsi audiens terhadap karakter visual yang dirancang, sehingga diperoleh evaluasi empiris terkait efektivitas desain karakter dalam menyampaikan nilai budaya. Pendekatan kolaboratif lintas disiplin, seperti desain komunikasi visual dan kajian sastra daerah, juga berpotensi memperkaya hasil pengembangan karakter di masa mendatang.

Daftar Pustaka

- Adicandra, C., & Kusumandyoko, T. C. (2023). Perancangan Meme Sebagai Kampanye Untuk Remaja Tentang Bahaya Pernikahan

- Dini Melalui Tiktok. *Jurnal Barik*, 5(1), 57–67.
- Ahmad, A., Susanto, A., & Candrawira, E. (2023). Iklan Layanan Masyarakat Terkait Pentingnya Investasi Digital. *Jurnal Desain*, 10(3), 493–512.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jd.v10i3.14704>
- Bangawan, A., Noviadji, B. R., & Spanic, B. A. (2023). Perancangan Microblog Instagram Tentang Kesehatan Jantung Untuk Usia 18–22 Tahun. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 6(1), 60–68.
<https://doi.org/10.30998/vh.v6i1.8881>
- Basir, N. S. D., Tsalatsa, S. L., & Kresna, M. T. (2022). Persepsi wanita dalam menentukan standar kecantikan di tiktok dan instagram. *Seminar Nasional Ilmu Sosial*, 1, 566–575.
- Beauty, A., & Erlyana, Y. (2022). Perancangan Buku “My Acne Journey” untuk Remaja dengan Teknik Ilustrasi Digital. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 7(2), 143–162.
- Deswari, S. W., & Muhdaliha, B. (2023). Benteng Ghazwul Fikri Melalui Ilustrasi Pada Instagram Hijranism. *Wacadesain*, 4(1), 37–45.
<https://doi.org/10.51977/wacadesain.v4i1.1062>
- Dewi, S. B., & Senoprabowo, A. (2022). Perancangan Katalog Kitchen Equipment Pt Nayati Indonesia Untuk Menunjang Perluasan Pemasaran Di Indonesia. *Jurnal Citrakara*, 5(1), 72–90.
- Enggo, R., & Mahardika, R. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Pulau Kemaro dari Palembang. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 7(1), 82–88.
<https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i1.2273>
- Fachrizal, O., Hadiprawiro, Y., & Nurhidayati, A. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Anak Mari Mengenal Ondel-Ondel. *Cipta*, 1(3), 363–372.
- <https://doi.org/10.30998/cipta.v1i3.1799>
- Gumulya, D., & Meilani, F. (2022). Transformasi Budaya Lokal Menjadi Desain Produk Kontemporer dengan Metode IMO. *Serenade: Seminar on Research and Innovation of Art and Design*, 1, 8–16.
<https://doi.org/10.21460/serenade.v1i1.6>
- Gunari, I., & Tarigan, N. (2023). Perbedaan Hasil Karya Ilustrasi Siswa SMP Muhammadiyah 01 Medan. *Gestus Journal : Penciptaan Dan Pengkajian Seni (GSTS)*, 3(1), 52–57.
<https://doi.org/10.24114/gsts.v2i2.44605>
- Harum, D. M. (2019). Mitos Naga Dalam Khasanah Cerita Rakyat Dunia. *Ceudah Jurnal Ilmiah Sastra*, 9(1), 36–47.
- Hasanadi. (2017). Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Lubuklinggau Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 3(2), 824–847.
- Khasanah, U., Fathurohman, I., & Setiawan, D. (2022). Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Genuk Kemiri. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 60–64.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1611>
- Kurniawan, A., & Hidayatullah, R. (2016). *Estetika Seni*. Arttex.
- Lestari, C. D., Trinugraha, Y. H., & Yuastina. (2023). Konstruksi Kecantikan Mahasiswa Pengguna Skincare di Universitas Sebelas Maret Surakarta. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 7(2), 887–893.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v7i2.4587/htp>
- Melinda, S., & Muzaki, H. (2023). Cerita Rakyat sebagai Upaya Pengenalan Bahasa dan Budaya Indonesia dalam Pembelajaran Bipa. *Jurnal Ilmiah Semantika*, 5(1), 1–8.
<https://doi.org/10.46772/semantika.v5i01.1242>
- Nastiti, V. G., & Syah, E. F. (2022). Psikologi Sastra dalam Cerita Anak Liburan Seru di Desa Nene Lulu Karya Anee Rahman Sebagai Alternatif Bahan Ajar Sastra di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan*

- Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 104–110.
- Nurfauzan, R., Iriani, D., & Wijaya, A. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Grafis*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.36080/kv.s.v2i2.93>
- Ramadona, F., Yermadona, H., & Dewi, S. (2023). Analisis Kerusakan Jalan Raya pada Lapis Permukaan dengan Metode Pavement Condition Index (PCI) dan Metode Bina Marga (Studi Kasus Ruas Jalan Landai Sungai Data STA 0 + 000 – STA 2 + 000). *Jurnal Ensiklopedia*, 2(2), 15–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.33559/er.r.v2i2.1692>
- Rinaldi, M., & Supandi, F. P. (2023). Perancangan Ilustrasi Kalender PT Unilab Perdana Dengan Tema New Normal. *Visualideas*, 3(1), 23–30. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol3.iss.1.2023.1108>
- Rinaldi, R. S., & Ruslan, A. (2023). Perancangan Ilustrasi Novel “Aku Anak Broken Home” Karya Dennis. *Kartala Visual Studies*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.36080/kv.s.v2i2.93>
- Rizkha, I. A., & Anggapuspaa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(1), 175–189.
- Salahuddin, S., & Hidayat, A. (2023). Desain Illustrasi Digital Motif Kain Tenun Lunggi Kabupaten Sambas Menggunakan Teknik Gambar Pixel Art. *Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi Dan Sains*, 1(2), 254–259. <https://doi.org/10.56248/marostek.v1i2.24>
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561–570.
- Sua, A. T., Asfar, A. M. I. T., & Adiansyah, R. (2023). Pengaruh Pemahaman Budaya Indonesia pada SB Hulu Langat Melalui Metode Discovery Learning Cerita Rakyat “I La Galigo.” *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 27–36. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i1.22486>
- Suhono, T., & Al Fatta, H. (2021). PENYUSUNAN DATA PRIMER SEBAGAI DASAR INTEROPERABILITAS SISTEM INFORMASI PADA PEMERINTAH DAERAH MENGGUNAKAN DIAGRAM RACI (Studi Kasus: Pemerintah Kabupaten Purworejo). *Jnanaloka*, 35–44. <https://doi.org/10.36802/jnanaloka.2021.v2-no1-35-44>
- Susetyo, B., Hanika, S. A., Wahayuni, M., & Ridhollah, M. A. (2023). Pemberian Nama Daerah (Toponimi) di Lubuk Linggau. *Soeloeh Melajoe: Jurnal Magister Sejarah Peradaban Islam*, 2(1), 22–36. <https://doi.org/https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Suluh/article/view/17027>
- Suwandi. (2008). *Historigrafi Lubuklinggau*. Museum Perjuangan Subkos Garuda.
- Syam, S. (2016). *Silampari: Hikayat Putri yang Hilang* (B. Budiman (ed.); 2nd ed.). Bennyinstitute.
- Vanesya, Andreas, & Valentina, A. (2023). Rekomendasi Komunikasi Visual Board Game Edukasi Kue Tradisional untuk Anak-anak. *Jurnal Visual*, 18(2), 88–96.
- Wijaya, S. A., & Iman, T. R. (2023). Pandangan Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa Terkait Simbol Dalam Standar Kecantikan. *Harmoni: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 1(3), 86–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.59581/harmoni-widyakarya.v1i3.940>
- Willim, E., Wahyudi, T. H., & Zahar, I. (2022). Perancangan Ilustrasi Buku “Bibit Cinta” Geshe Michael Roach. *Visual*, 16(2), 50–58. <https://doi.org/10.24912/jurnal.v16i2.15240>
- Wulandari, R. (2016). NALISIS ISI CERITA RAKYAT BANTEN “NAPAK TILAS

SYEKH MANSYUR” SEBAGAI BAHAN AJAR SASTRA DI SEKOLAH DASAR.
Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 1(1), 191–199.

Yati, R. M., & Sustianingsih, I. M. (2020). Visualisasi dan Makna Simbol Busana Tari Turak Kabupaten Musi Rawas. *Gelar: Jurnal Seni Budaya, 18(2), 78–87.*

Arsip

Suwandi. (2008). “Historigrafi Lubuklinggau”. Lubuklinggau: Museum Perjuangan Subkos Garuda.

Webtografi

<https://youtu.be/Tb2SqGj5ke8?feature=shared>
Diakses pada 10 Oktober 2023.

<https://www.instagram.com/p/CBSxbPaAbST/?igsh=NzBmMjdhZWRiYQ==>
Diakses pada 12 Oktober 2023.

<https://www.facebook.com/dekranasdalubuklinggaukota/photos/a.845421368803802/1300467666632501/?type=3&mibextid=rS40aB7S9Ucbxw6v> Diakses pada 5 November 2023.

Informan

Berlian Susetyo, 29 th, Pengelola Museum Perjuangan Subkos Garuda, Lubuklinggau, 23 Agustus 2023.

Deka Arifien Kustiawan, Pengelola Museum Perjuangan Subkos Garuda, Lubuklinggau, Selasa, 22 Agustus 2023.

Mohammad Azman, 55 th, Seniman dan Pengamat Budaya Kota Lubuklinggau, Lubuklinggau, 30 Agustus 2023.

Suhariyoko, 50 th, Pamong Budaya Muda Bidang Kesenian Kota Lubuklinggau, Lubuklinggau, 30 Agustus 2023.