



Buku Ilustrasi Datu Sumilir sebagai Media Pengenalan Sejarah Tradisi Perang Topat

Diana Syamia Putri, I Nyoman Yoga Sumadewa, Qatrunnada

Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Bumigora

dianasyamia.putri@gmail.com, yoga@universitasbumigora.ac.id, qatrunnada@universitasbumigora.ac.id

Abstrak

Rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar terhadap Datu Sumilir sebagai tokoh penting dalam sejarah Tradisi Perang Topat di Lingsar menunjukkan perlunya media pengenalan yang menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi Datu Sumilir sebagai media pengenalan sejarah dan budaya Tradisi Perang Topat bagi siswa SDN 1 Lingsar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Design Thinking yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Hasil penelitian berupa buku ilustrasi bergaya kartun yang memadukan narasi dan ilustrasi untuk menampilkan tokoh Datu Sumilir, karakter pendukung, latar lingkungan, serta peristiwa-peristiwa yang menjadi asal-usul Tradisi Perang Topat. Perancangan visual menerapkan teori representasi Stuart Hall melalui karakter, atribut, warna, dan latar cerita. Selain itu, alur cerita disusun berdasarkan teori narasi visual Trischa Goodnow, sedangkan pemilihan warna, tipografi, dan komposisi visual mengacu pada teori estetika Suzanne Mooney. Hasil uji coba kepada siswa dan guru menunjukkan tanggapan yang sangat positif terhadap aspek ilustrasi, penggunaan warna, keterbacaan tulisan, kemudahan memahami cerita, serta penyampaian sejarah Datu Sumilir dan asal-usul Tradisi Perang Topat. Dengan demikian, buku ilustrasi ini layak digunakan sebagai media pengenalan sejarah dan budaya sekaligus sebagai upaya pelestarian budaya bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Datu Sumilir, Perang Topat, Pelestarian Budaya, Design Thinking.

Abstract

The limited understanding among elementary school students regarding Datu Sumilir as an important figure in the history of the Perang Topat tradition in Lingsar highlights the need for an engaging and accessible learning medium. This study aims to design an illustrated book as a medium for introducing the history and cultural values of the Perang Topat tradition to students at SDN 1 Lingsar. A qualitative descriptive approach was employed using the Design Thinking method, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires to identify students' needs and evaluate the effectiveness of the designed media. The resulting illustrated book combines simple narratives with cartoon-style illustrations to depict Datu Sumilir, supporting characters, environmental settings, and key events related to the origin of the Perang Topat tradition. The visual design applies Stuart Hall's representation theory through character design, attributes, colors, and background settings. In addition, the narrative structure is based on Trischa Goodnow's visual narrative theory, while Suzanne Mooney's aesthetic theory is reflected in the selection of colors, typography, and visual composition. The evaluation involving students and teachers showed highly positive responses regarding visual appeal, readability, ease of understanding the story, and the book's effectiveness in introducing Datu Sumilir and the historical origins of the Perang Topat tradition. Therefore, the illustrated book is considered suitable as a supporting medium for local history learning and cultural preservation among elementary school students.

Keywords: Illustrated Book, Datu Sumilir, Perang Topat, Cultural Preservation, Design Thinking.

1. Pendahuluan

Tradisi merupakan warisan budaya yang diturunkan secara antargenerasi serta mencerminkan identitas suatu masyarakat (Muzakar & Azizurrahman, 2024). Salah satu tradisi yang bertahan di Lombok adalah Perang Topat, yaitu ritual perang-perangan menggunakan ketupat sebagai sarana saling lempar antarpeserta. Tradisi ini erat kaitannya dengan sosok Syekh Abdul Malik atau Datu Sumilir, salah satu tokoh penyebar agama Islam di Lingsar, Lombok Barat. Menurut (Lalu Wacana, Satriah, Lalu Gede Suparman, 1985), rekam jejak Datu Sumilir dan kemunculan mata air Lingsar diyakini sebagai akar sejarah asal-usul Perang Topat. Selain bernilai historis, tradisi ini memiliki keunikan karena melibatkan komunitas Hindu dan Islam sekaligus merepresentasikan nilai toleransi, kebersamaan, dan rasa syukur (Budiwanti, 2000).

Meskipun Perang Topat rutin dilaksanakan, terjadi penurunan pemahaman sejarah di kalangan generasi muda. Survei awal terhadap 63 siswa kelas IV–VI di SDN 1 Lingsar menunjukkan bahwa 60 siswa (95,2%) tidak mengenal sosok Datu Sumilir. Hasil wawancara dengan guru setempat juga mengonfirmasi bahwa materi sejarah lokal seperti Datu Sumilir belum diajarkan secara spesifik dalam kurikulum sekolah. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara partisipasi fisik masyarakat dalam tradisi dengan pemahaman makna historisnya, sehingga diperlukan media pembelajaran yang komunikatif dan efektif.

Sebagai solusi, perancangan buku ilustrasi menjadi media yang ideal bagi anak usia sekolah dasar (7–12 tahun). Merujuk pada teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh (Piaget, 1969), anak pada tahap operasional konkret lebih mudah menyerap konsep melalui sajian visual yang nyata. Buku ilustrasi ini menyajikan kisah Datu Sumilir melalui narasi yang sederhana, gaya visual kartun, serta pemanfaatan warna yang disesuaikan dengan karakter anak guna mempermudah pemahaman alur cerita sejarah. Hal ini sejalan dengan Mutmainnah et al. (2021), buku ilustrasi bertema budaya lokal mampu membantu anak mengenal budaya melalui media visual yang menarik.

Sejumlah penelitian terdahulu menguatkan efektivitas buku ilustrasi sebagai media edukasi budaya. Penelitian (Azmi & Hasyim, 2022) menunjukkan bahwa buku ilustrasi efektif mengenalkan sosok Ki Gede Sebayu di Tegal serta meningkatkan minat baca anak. Selanjutnya, (Irawan & Jupriani, 2025) memanfaatkan metode 4D untuk merancang buku ilustrasi permainan tradisional congklak di Merangin. Sementara itu, (Laude, 2025) mengaplikasikan metode Design Thinking dalam merancang buku cerita rakyat Lolita Mpaturu di Lembah Napu.

Berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu, perancangan ini memiliki kebaruan pada fokus objek kajiannya, yakni sejarah sosok Datu Sumilir dan asal-usul tradisi Perang Topat di Lingsar, dengan mengimplementasikan metode Design Thinking khusus bagi siswa sekolah dasar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan secara mendalam pemahaman siswa sekolah dasar terhadap sejarah Tradisi Perang Topat serta kebutuhan media pembelajarannya (Nurhayati et al., 2024). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan di SDN 1 Lingsar dan Kawasan Kemaliq, wawancara mendalam dengan narasumber, serta penyebaran kuesioner yang disempurnakan dengan studi dokumentasi (Sugiyono, 2013).

Pemilihan informan dan responden menerapkan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria serta pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013)). Informan kunci terdiri dari dua budayawan Lombok dan satu pengurus Kawasan Kemaliq yang memahami kredibilitas sejarah Datu Sumilir serta tradisi Perang Topat, dua guru SDN 1 Lingsar yang memahami karakteristik belajar anak, serta siswa kelas IV–VI SDN 1 Lingsar sebagai pengguna akhir (end-user).

Proses perancangan mengimplementasikan metode Design Thinking berbasis user-centered design untuk memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan psikologi perkembangan anak. Tahapan metode ini diawali dengan proses empathize untuk menggali permasalahan dan kebutuhan sasaran melalui observasi, wawancara, serta kuesioner. Selanjutnya, tahap define dilakukan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan kesenjangan pemahaman sejarah siswa. Pada tahap ideate, disusun konsep kreatif, narasi, moodboard, serta panduan visual seperti karakter, tipografi, dan warna. Kemudian, tahap prototype merealisasikan visual buku ilustrasi melalui eksekusi sketsa, digital artwork, layout, hingga cetak purwawijaya. Perancangan diakhiri dengan tahap test untuk menguji coba kelayakan buku ilustrasi secara langsung kepada siswa dan guru guna mengevaluasi keterbacaan, estetika, serta keterpahaman materi.

3. Hasil dan Pembahasan

Empathize

Tahap *empathize* merupakan langkah awal untuk memahami kebutuhan, permasalahan, serta karakteristik siswa SDN 1 Lingsar sebagai target audiens utama berbasis pendekatan *Human-Centered Design*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Muatan Lokal di sekolah saat ini masih berfokus pada kebahasaan Sasak halus, penulisan aksara,

dan cerita rakyat umum. Sementara itu, sejarah tradisi lokal seperti Perang Topat dan sosok Datu Sumilir belum disampaikan secara khusus.

Temuan tersebut diperkuat oleh wawancara bersama Farzana Maesarah dan Tati Elpandari selaku guru SDN 1 Lingsar, yang menegaskan pentingnya edukasi sejarah lokal untuk menumbuhkan pemahaman dan kedekatan budaya pada siswa. Kebutuhan ini ditegaskan oleh hasil kuesioner kepada 63 siswa kelas IV, V, dan VI, di mana hanya 3 siswa (4,8%) yang mengenal Datu Sumilir, sedangkan 60 siswa lainnya (95,2%) tidak mengetahuinya. Data ini mengonfirmasi rendahnya pengetahuan siswa terhadap sejarah tokoh dan tradisi setempat, sehingga diperlukan media pengenalan yang menarik dan efektif.

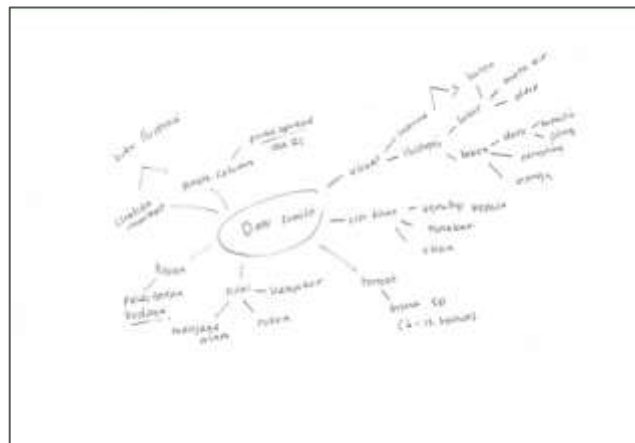
Define

Tahap *define* bertujuan merumuskan akar permasalahan berdasarkan data dari tahap *empathize*. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa meskipun mayoritas siswa mengetahui dan aktif berpartisipasi fisik dalam tradisi Perang Topat, sebanyak 60 dari 63 siswa tidak memahami latar belakang sejarahnya. Kondisi ini menandakan adanya kesenjangan (*gap*) antara keikutsertaan dalam praktik tradisi dengan pemahaman makna historisnya. Hal ini dipicu oleh kurikulum Muatan Lokal yang masih berfokus pada materi umum seperti cerita rakyat Putri Mandalika.

Di sisi lain, potensi penerimaan media visual tergolong sangat tinggi. Sebanyak 55 responden menganggap pelajaran sejarah sebagai materi yang menarik, dan 44 responden di antaranya lebih menyukai media pembelajaran berbasis gambar yang disertai cerita dibandingkan media tulisan konvensional. Berdasarkan analisis permasalahan tersebut, dirumuskan kebutuhan media berupa buku ilustrasi yang mampu menyampaikan sejarah Datu Sumilir secara visual, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Ideate

Berdasarkan perumusan masalah pada tahap *define*, tahap *ideate* berfokus pada pengembangan solusi kreatif yang memperhatikan aspek fungsionalitas serta kemudahan penyampaian informasi. Pengembangan ide diawali dengan pembuatan *mind mapping* untuk memetakan hubungan antara cerita Datu Sumilir, tradisi Perang Topat, dan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 1.1. Mind Mapping
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026.

Hasil pemetaan menghasilkan konsep visual yang mengangkat lingkungan Lingsar (hutan, mata air, dan pedesaan) dengan palet warna *earth tone*. Karakter utama (Datu Sumilir) dan karakter pendukung (para pengiring, Datu Piling, serta masyarakat) dirancang menggunakan gaya kartun formal. Pendekatan visual pada buku ilustrasi (picture book) juga dapat membantu penyampaian nilai budaya kepada anak melalui ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik usia pembaca (Aisyia & Mudjiati, 2022). Pendekatan ini mempertahankan kesan historis namun tetap disesuaikan dengan psikologi anak melalui bentuk yang sederhana, ekspresif, dan mudah dikenali. Busana serta atribut karakter dirancang selaras dengan hasil studi literatur dan wawancara guna merepresentasikan kebudayaan lokal secara akurat.

Arah perancangan visual kemudian dipertegas melalui penyusunan *moodboard* sebagai acuan gaya ilustrasi, warna, latar belakang, dan tata letak agar menghasilkan kesatuan tema.



Gambar 1.2. Moodboard
Sumber: Pinterest

Konsep media yang dipilih adalah buku ilustrasi cetak berformat *spread page*. Spesifikasi cetak menggunakan kertas *Art Paper* 150 gsm pada bagian isi dan *Art Paper* 260 gsm dengan laminasi *doff* pada sampul untuk menjaga daya tahan buku. Selanjutnya, konsep warna menerapkan kombinasi warna dominan hijau, cokelat, dan biru.

Aplikasi warna ini merujuk pada teori estetika Suzanne Mooney, di mana unsur visual warna digunakan secara konsisten untuk membentuk pengalaman estetis dan memperkuat identitas lingkungan cerita Lingsar. Pada aspek tipografi, digunakan font *Chelsea Market* dari kategori *Sans-Serif*



Gambar 1.3. Palet Warna (kiri), font Chelsea Market (kanan)
Sumber: Dokumen Pribadi, 2026.

Pemilihan tipografi ini juga mengacu pada teori estetika Suzanne Mooney untuk membina kesatuan desain yang konsisten, estetis, serta menjamin keterbacaan (*readability*) bagi anak-anak. Buku ilustrasi menggunakan tata letak *single-column grid* yang memadukan gambar dan narasi teks secara seimbang. Setiap adegan ditampilkan dalam format *spread page* dengan narasi teks yang ringkas agar alur cerita dapat dipahami siswa secara bertahap dan intuitif. Tahap ini kemudian dilanjutkan dengan pembuatan sketsa sebagai dasar pengembangan ilustrasi.



Gambar 1.4. Sketsa
Sumber: Dokumen Pribadi, 2026.

Prototype

Pada tahap ini, konsep visual yang dirumuskan pada tahap ideate ditransformasikan menjadi wujud konkret buku ilustrasi melalui digitalisasi, pewarnaan, tata letak, tipografi, hingga pencetakan. Proses perancangan ilustrasi digital memanfaatkan software Procreate yang menyediakan efisiensi fitur layer, brush, clipping mask, dan color palette.



Gambar 1.5. Karakter Datu Sumilir (kiri), pengiring (tengah), masyarakat (kanan)
Sumber: Dokumen Pribadi, 2026.

Sebagai tokoh utama, Datu Sumilir dirancang mengenakan busana islami sederhana dan penutup kepala bernuansa putih guna memperkuat identitasnya sebagai sosok ulama yang spiritual serta bersih (Zahra & Mansoor, 2024). Raut wajah yang tenang dan bersahaja turut dihadirkan untuk mencerminkan wibawa seorang pemimpin dan ulama, sehingga karakter ini tidak hanya memikat secara visual tetapi juga komunikatif dalam mengenalkan kisah Datu Sumilir kepada siswa.

Karakter pengiring merepresentasikan masyarakat yang setia mendampingi perjalanan Datu Sumilir menuju Bayan. Visualisasinya memanfaatkan busana sederhana berwarna gelap untuk membedakannya dari tokoh utama, serta dilengkapi tas gendek sebagai tempat membawa bekal. Variasi warna kulit sengaja diterapkan untuk menghadirkan kontras visual sekaligus menggambarkan keberagaman masyarakat pada masa tersebut.

Karakter masyarakat divisualisasikan sebagai warga lokal yang bermukim di sekitar wilayah Lingsar. Tampilannya dirancang sederhana dengan pakaian tradisional, serta dipadukan dengan variasi warna kulit dan gaya rambut untuk memperkuat gambaran keberagaman masyarakat Sasak pada masa itu.



Gambar 1.6. Desain final (kiri), desain cover (kanan)
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2026.

Untuk memperkuat promosi dan daya tarik media, dirancang media pendukung berupa gantungan kunci, pin, dan stiker yang mengadaptasi elemen karakter utama.



Gambar 1.7. Gantungan kunci (kiri), pin (tengah), stiker (kanan)
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026.

Test

Tahap test dilakukan melalui uji terbatas terhadap target pengguna di SDN 1 Lingsar guna mengevaluasi keterbacaan, keterpahaman narasi, dan daya tarik visual. Evaluasi melibatkan 52 siswa kelas IV, V, dan VI serta satu orang guru kelas V menggunakan instrumen kuesioner empat skala (Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju). Hasil uji coba kepada 52 siswa menunjukkan penerimaan yang sangat positif sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil uji coba kepada 52 siswa				
Pertanyaan	SS	S	KS	TS
Gambar pada buku menarik untuk dilihat	61%	36,5%	1,9%	
Warna yang digunakan terlihat cerah dan enak dilihat	50%	48,1%	1,9%	
Tulisan pada buku mudah dibaca	75%	21,2%	3,8%	
Gambar membantu saya memahami cerita	51,9%	42,3%	5,8%	
Cerita Datu Sumilir mudah dipahami	46,2%	50%	3,8%	

Setelah membaca buku ini, saya lebih mengenal Datu Sumilir	50%	36,5%	13,5%	
Buku ini membuat saya lebih mengetahui asal-usul tradisi Perang Topat	50%	46,2%	1,9%	1,9%
Saya ingin membaca buku ini lagi di lain waktu	53,8%	40,4%	1,9%	1,9%
Secara keseluruhan, buku ilustrasi ini menarik untuk dibaca	57,7%	40,4%	1,9%	

Selain itu, Penilaian dari guru kelas V memberikan hasil Sangat Setuju (100%) pada seluruh variabel, meliputi kesesuaian materi, kemudahan bahasa, keselarasan tata letak, dan keandalan buku sebagai media pembelajaran muatan lokal. Hasil ini mengonfirmasi bahwa buku ilustrasi Datu Sumilir sangat layak dijadikan media edukasi dan pelestarian budaya.

4. Kesimpulan

Perancangan buku ilustrasi Datu Sumilir berhasil diwujudkan sebagai media pengenalan sejarah dan pelestarian budaya Perang Topat bagi siswa sekolah dasar melalui pendekatan Design Thinking yang meliputi tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Penerapan teori representasi Stuart Hall pada visualisasi karakter, atribut busana, dan latar cerita, teori narasi visual Trischa Goodnow pada penyusunan alur cerita, serta teori estetika Suzanne Mooney pada pemilihan warna, tipografi, dan komposisi visual mampu mendukung penyampaian sejarah dan budaya secara lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa buku memperoleh tanggapan sangat positif dari siswa dan guru terhadap aspek daya tarik visual, keterbacaan, kemudahan memahami cerita, serta manfaatnya dalam mengenalkan sejarah Datu Sumilir dan asal-usul Tradisi Perang Topat. Dengan demikian, buku ilustrasi ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pendamping pembelajaran sejarah lokal sekaligus sebagai upaya pelestarian budaya di lingkungan sekolah dasar.

Reference

1. Aisyia, & Mudjiati. (2022). Picture Book Visualisasi Multikulturalisme Untuk Anak Usia 7-9 Tahun. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa Dan Budaya Visual*, 1(1), 42–47. <https://doi.org/10.21009/qualia.11.6>
2. Azmi, M. N. P. A., & Hasyim, N. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Mengenalkan Tokoh Cerita Ki Gede Sebayu Pendiri Kota Tegal. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 869–875. <https://doi.org/10.37505/aksa.v6i1.82>
3. Budiwanti, E. (2000). *Islam Sasak ; Wetu Telu versus Waktu Lima*.
4. Goodnow, T. (2020). Narrative theory: Visual storytelling. In *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*.
5. Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*.
6. Irawan, F., & Jupriani. (2025). Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal. *Abstrak : Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain*, 2(6), 01–21. <https://doi.org/10.62383/abstrak.v2i6.942>
7. Lalu Wacana, Satriah, Lalu Gede Suparman, I. G. B. M. (1985). *Upacara Tradisional Yang Berkaitan Dengan Peristiwa Alam Dan Kepercayaan Daerah Nusa Tenggara Barat (NTB)*. 1–182. [http://repository.kemdikbud.go.id/12231/1/upacara tradisional kematian daerah kaltim.pdf](http://repository.kemdikbud.go.id/12231/1/upacara%20tradisional%20kematian%20daerah%20kaltim.pdf)
8. Laude, V. G. R. (2025). Buku ilustrasi cerita "Lolita Mpaturu" sebagai media pelestarian budaya lembah napu. *Jurnal Barik*, 7(2), 88–100. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/67509/50158>
9. Mutmainnah, M., Nessa, R., Bukhari, B., Farhana Mohd Radzif, N., & Kurniawati, R. (2021). Development of Learning Media for Acehese Culture Picture Books to Get to Know Local Culture in Early Childhood . *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 53–72. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2021.71-05>
10. Muzakar, A., & Azizurrahman, A. (2024). *Kebudayaan Suku Sasak*.
11. Mooney, S. (2020). Aesthetics theory: Aesthetic experience as a communicative tool in the 21st century. In S. Josephson, J. D. Kelly, & K. Smith (Eds.), *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media* (2nd ed.). Routledge.
12. Nurhayati, Apriyanto, Ahsan, J., & Hidayah, N. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*.
13. Piaget, J. (1969). *The Psychology of the child*.
14. Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
15. Zahra, N., & Mansoor, A. Z. (2024). *Warna Dan Emosi Untuk Media Desain Interaktif: Literature Review Color*. 13.