

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
PENGENALAN BAHASA RAKYAT UNTUK
ANAK**



PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

2023

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
PENGENALAN BAHASA RAKYAT UNTUK
ANAK**



Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN BAHASA RAKYAT UNTUK ANAK diajukan oleh Defriza Ardhanareswari, NIM 1712457024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 06/01/2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. M. Umar Hadi, MS.

NIP 19580824 198503 1 001 / NIDN 0024085801

Pembimbing II



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 19821113 201404 1 001 / NIDN 0013118201

Cognate/Dosen Penguji



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Program Studi



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Yimbi Retarjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan judul “**Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Bahasa Rakyat**”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Di tengah kehidupan bermasyarakat yang semakin modern ini, kemajuan teknologi memiliki dampak yang baik dan buruk bagi anak-anak. Terpaparnya anak terhadap budaya-budaya luar sudah menjadi hal yang umum. Apalagi dengan adanya media sosial, anak-anak semakin melek terhadap perkembangan informasi yang bertukar begitu cepat. Budaya tradisional kini dinilai kuno dan tidak *up to date* sehingga nilai-nilai tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak, seperti mulai hilangnya kepercayaan adat setempat, berkurangnya penutur bahasa daerah, dan maraknya perilaku tidak sopan terhadap orang yang lebih tua. Karena itu, pengenalan terhadap bahasa rakyat penting untuk mengingatkan kembali akan nilai budi luhur yang dijunjung oleh bangsa Indonesia. Dengan perancangan ini, anak akan mengenal macam bahasa rakyat dan penyampaiannya pada kehidupan sehari-hari.

Tentu dalam perancangan tugas akhir ini, masih banyak kekurangan dan kesalahan. Karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan membantu menyempurnakan perancangan tugas akhir ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

UCAPAN TERIMAKASIH

Selesainya tugas akhir ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sa., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Drs. Umar Hadi M.S., selaku Dosen Pembimbing I, atas dukungan dan kesabaran dalam memberikan bimbingan, saran, dan inspirasi hingga perancangan tugas akhir ini dapat diselesaikan.
6. Bapak Andika Indrayana, S.Sn, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II, atas dukungan dan kesabaran dalam membimbing dalam memberikan saran dan masukan serta inspirasi hingga perancangan tugas kahi dapat terselsaikan.
7. Kedua orang tua penulis yang memberi dukungan baik materil maupun moral, nasihat, dan doa dalam setiap langkah penulis hingga akhirnya tugas akhir perancangan ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh teman-teman DKV angkatan 2017 khususnya Sanggam, Salma, Dhiah, Putria, Erin, Arum, Zain, dan Wawan yang senantiasa menemani perkuliahan dari awal hingga akhir.
9. Sahabat-sahabat penulis yaitu Anggita, Adis, dan Astari yang senantiasa mendengar keluh kesah dan memberikan dukungan selama pengerjaan tugas akhir ini.
10. Dan segala pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Nama : Defriza Ardhanareswari

NIM : 1712457024

Menyatakan bahwa karya ilmiah saya yang berjudul: *Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Bahasa Rakyat untuk Anak* adalah sepenuhnya hasil pemikiran saya sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan belum pernah ada karya yang diajukan baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di institusi lain, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan bertanggungjawab.

Yogyakarta, 25 Januari 2023

Yang menyatakan,



Defriza Ardhanareswari

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Intitut Seni Indonesia Yogyakarta.

Nama : Defriza Ardhanawari

NIM : 1712457024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta karya ilmiah saya yang berjudul: *Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Bahasa Rakyat untuk Anak*.

Demikian saya memberikan hak kepada UPT Perpustakaan Intitut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun royalty kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran.

Yogyakarta, 25 Januari 2023

Yang menyatakan,



Defriza Ardhanawari

ABSTRAK

Dalam percakapan sehari-hari, selain menggunakan bahasa ibu, kita juga menuturkan bahasa rakyat yang merupakan bagian dari folklor lisan. Bahasa rakyat (*folk speech*) adalah bahasa yang dipakai dalam sekelompok masyarakat atau kolektif tertentu. Bahasa rakyat memiliki banyak bentuk, seperti logat, slang, sirkumlokusi, jabatan tradisional, kebiasaan pemberian nama julukan, tingkatan bahasa, onomatopeia, dan onomastis. Kebiasaan berbahasa tersebut memiliki fungsi sebagai identitas kelompok masyarakat, membantu menjaga identitas tersebut, dan untuk memperkuat kedudukan kelompok masyarakat tersebut.

Di era sosial media sekarang, kesadaran generasi muda dalam bercerita atau mendongeng kepada satu sama lain sudah mulai menghilang akibat digantikan oleh teknologi dan media yang menyita waktu anak. Padahal interaksi sosial dan kebiasaan bertutur bahasa bisa membantu membangun karakter anak. Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan bentuk bahasa rakyat sehingga anak dapat mengidentifikasi hal tersebut di kehidupan sehari-hari. Penggunaan media buku ilustrasi sebagai media utama membantu mengembangkan imajinasi anak dalam menggambarkan peristiwa maupun asal usul dari macam bentuk bahasa rakyat.

Kata kunci: folklor lisan, bahasa rakyat, karakter anak, buku ilustrasi

ABSTRACTS

In everyday conversation, apart from using our mother tongue, we also speak using folk speech which is part of verbal folklore. Folk speech is a form of language used in a particular group of people or collectives. Folk speech has many forms, such as accent, slang, circumlocution, traditional title, habit of using nicknames, speech level, onomatopoeic, and onomastic. These speech habits serve as the identity of the community group, to help maintain this identity, and to strengthen the position of the community group.

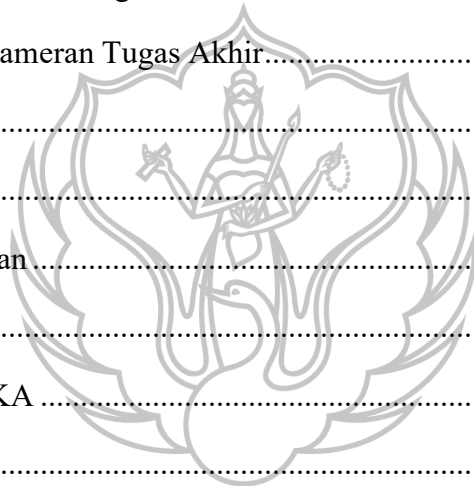
In the current era of social media, the awareness of the younger generation in telling stories or storytelling to one another has begun to disappear due to the expansion of technology and media which take up children's time. Whereas social interaction and speech habits can help build children's character. This study aims to introduce the form of folk speech so that children can identify it in everyday life. By using illustrated books as the main medium, helps develop children's imagination in describing events and the origins of various forms of folk speech.

Keywords: verbal folklore, folk speech, child characteristics, illustration book

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR PENGESAHAN..... | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| UCAPAN TERIMAKASIH..... | v |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA..... | vi |
| LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.. | vii |
| ABSTRAK | viii |
| <i>ABSTRACTS</i> | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 5 |
| C. Tujuan | 5 |
| D. Manfaat | 6 |
| E. Batasan Masalah..... | 6 |
| F. Definisi Operasional..... | 7 |
| G. Metode Perancangan..... | 8 |
| H. Konsep Perancangan..... | 9 |
| BAB II..... | 11 |
| IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA..... | 11 |
| A. Tinjauan Literatur Ilustrasi | 11 |
| B. Tinjauan Literatur Bahasa Rakyat..... | 25 |
| C. Tinjauan Buku Ilustrasi Bertemakan Foklor..... | 34 |
| D. Analisis Data Lapangan | 41 |
| E. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah..... | 47 |

| | |
|---|----|
| BAB III..... | 49 |
| KONSEP DESAIN..... | 49 |
| A. Konsep Kreatif..... | 49 |
| B. Program Kreatif..... | 51 |
| C. Biaya Kreatif..... | 53 |
| BAB IV | 55 |
| STUDI PERANCANGAN DAN VISUALISASI | 55 |
| A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama | 55 |
| B. GSM (Graphic Standard Manual)..... | 68 |
| C. Poster Pameran Tugas Akhir..... | 70 |
| D. Katalog Pameran Tugas Akhir..... | 71 |
| BAB V..... | 75 |
| PENUTUP | 75 |
| A. Kesimpulan..... | 75 |
| B. Saran..... | 75 |
| DAFTAR PUSTAKA | 77 |
| LAMPIRAN | 79 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Folklor lisan atau yang bisa juga disebut tradisi lisan adalah sebuah tradisi yang menyangkut penuturan cerita melalui lisan secara turun temurun dan merupakan sebuah identitas suatu kelompok dalam pembentukan bangsanya. Tradisi lisan masuk dalam cabang dari cabang ilmu pengetahuan folklor. Folklor secara etimologi berasal dari kata folk dan lore merupakan suatu budaya kolektif yang diwariskan secara turun temurun, dalam versi yang berbeda dan dalam bentuk lisan maupun gerak isyarat atau pembantu pengingat (Danandjaja, 1984:1). Folk dari kata folklor dapat berarti sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, seperti mempunyai warna kulit yang sama, rambut yang sama, mata pencahariaan yang sama, bahasa yang sama, dan lain-lain. Folklor lisan memiliki banyak bentuk, seperti bahasa rakyat (folk speech), ungkapan tradisional, pertanyaan tradisional, serta sajak dan puisi rakyat. Bahasa rakyat memiliki fungsi untuk: (1) memperkuat identitas folknya, (2) melindungi folk atau pemilik folk dari ancaman kolektif lain, (3) memperkuat kedudukan folknya pada tingkatan masyarakat, (4) menguatkan kepercayaan rakyat dari folknya.

Dalam kehidupan sehari-hari, interaksi manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Dari interaksi tersebut, lahirlah kebiasaan-kebiasaan berbahasa yang tidak lepas dari pemakaiannya di masyarakat. Beberapa kebiasaan tersebut membentuk suatu kepercayaan yang sampai sekarang tidak lepas dari penggunaannya. Sebagai contohnya, penggunaan bahasa slang yang digunakan oleh kalangan remaja di internet atau kebiasaan pengguna bahasa hokkien 'goceng' atau 'seceng' saat berinteraksi di pasar. Adapun penggunaan gelar kebangsawanan yang sudah dipakai secara turun temurun sebagai cara untuk mengidentifikasi figur bangsawan dari zaman dulu sampai sekarang. Kebiasaan penggunaan bahasa bertingkat pun masih digunakan sebagai bentuk pengingat adanya

perbedaan lapisan dalam masyarakat, baik tingkatan umur atau tingkatan dalam masyarakat. Perbedaan geografi pun menciptakan dialek atau logat yang berbeda-beda seperti yang terdapat pada daerah Indramayu, dimana bahasa Jawa di Indramayu memiliki pengaruh bahasa Sunda. Kebiasaan-kebiasaan di atas disebut dengan bahasa rakyat atau folk speech.

Bahasa sebagai lambang bunyi arbitrer yang digunakan oleh kolektif masyarakat sebagai alat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan juga digunakan untuk mengidentifikasi diri. Bahasa sebagai alat komunikasi juga digunakan untuk menyampaikan suatu pesan. Selain itu, dengan bahasa kita juga bisa mengekspresikan diri kita sendiri.

Di era media sosial marak digunakan oleh kalangan anak muda, pertukaran informasi yang begitu cepat menimbulkan beberapa dampak positif dan negatif. Sebagai contohnya, media sosial dapat menghubungkan kita ke banyak orang di seluruh dunia, Sehingga kita bisa berinteraksi dengan banyak orang sekaligus tanpa harus terhambat dengan faktor lain, seperti ketika mengirim surat atau berbicara lewat telepon. Namun hal tersebut mempunyai dampak negatif seperti timbulnya kecanduan gadget, menurunnya konsentrasi belajar, hingga mengabaikan perintah yang diberikan orang tua (Hidayatuladkia, Kanzunnudin, & Ardianti, 2021). Akibatnya, sering kali dijumpai pengguna media sosial yang tidak beretika dan bertutur kata dengan kasar. Apalagi, penggunaan gadget yang tidak diawasi oleh orang tua. Tidak hanya dalam menggunakan media sosial, anak-anak pun juga bermain game lewat gadget mereka.

Penggunaan gadget yang tidak diawasi oleh orang tua menyebabkan anak menjadi kecanduan dan lebih memilih bermain gadget daripada belajar. Ketika anak-anak bermain pun mereka lebih memilih bermain gadget bersama daripada bermain permainan tradisional seperti bercerita dan permainan fisik lainnya. Jika dibiarkan lebih lanjut, anak yang sudah kecanduan gadget akan mengalami penurunan pada jiwa sosialnya, dan lebih memilih untuk menyendiri untuk bermain gadget. Selain itu, melihat reputasi dalam game mobile yang populer dikalangan anak-anak tidak dipungkiri bahwa anak-anak menjadi bertutur kata kasar dan memiliki

kosakata yang tidak baik. Ini terjadi karena anak meniru kebiasaan buruk yang dia dapat dari berinteraksi dengan orang yang tidak tepat yang ia temukan, baik pada game mobile maupun media sosial.

Akibat penggunaan gadget yang berlebihan, terdapat pergeseran perilaku seperti berkurangnya minat anak dalam membaca buku. Padahal dengan menanamkan kebiasaan membaca buku pada anak, banyak manfaat yang bisa diambil. Menurut Musfiroh (2005:95) dalam Sanjaya (2016) manfaat bercerita ditinjau dari beberapa aspek: (1) membantu membentuk pribadi dan moral anak, (2) menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi anak, (3) melajukan kemampuan verbal anak, (4) memicu minat menulis anak, (5) membentangkan cakrawala pengetahuan anak. Dengan bercerita anak dapat berlatih keterampilan berbahasa dengan menceritakannya kembali sehingga anak dapat meningkatkan wawasan, seperti menambah kosakata dan memperluas cara berpikir anak.

Kesadaran generasi muda dalam bercerita atau mendongeng kepada satu sama lain sudah mulai menghilang akibat digantikan oleh teknologi dan media yang menyita waktu anak. Padahal, kegiatan bercerita atau mendongeng bisa membantu anak dalam membentuk karakter diri mereka. Maka secara tidak langsung ada jarak komunikasi antar anak. Misal ketika anak sedang bermain bersama teman-temannya, mereka lebih memilih bermain bersama-sama lewat *smartphonenya*, daripada berbicara tentang banyak hal. Hal ini mengakibatkan berkurangnya jiwa sosial pada anak, karena mereka lebih suka berhubungan lewat internet atau melalui media dari pada bertemu secara langsung (Mukramin, 2018).

Pribadi dengan penuturan yang berbudi akan berbahasa dengan lemah lembut, sopan, santun, sistematis, teratur, jelas, dan juga lugas. Sedangkan pribadi yang tidak berbudi pekerti baik akan menggunakan bahasa yang menghujat, memaki, agresif, mengejek, dan memprovokasi (Junianto, 2012 dalam Febriyanti 2014). Kebiasaan berbahasa yang baik akan membantu anak memiliki karakter yang baik begitu juga sebaliknya, anak yang terbiasa menggunakan tutur kata yang kurang baik akan tumbuh menjadi pribadi yang buruk. Salah satu dari kelompok bahasa rakyat ialah

bahasa bertingkat, yang bisa digunakan sebagai pembelajaran bagi anak bahwa terdapat tingkatan dalam masyarakat, baik berupa tingkatan umur maupun tingkatan sosial. Adapun beberapa bentuk bahasa slang yang juga merupakan dalam kelompok bahasa rakyat sering kali dijumpai dalam media sosial. Lebih lagi, penggunaan bahasa rakyat dalam kehidupan sehari-hari adalah hal yang sangat lumrah, sehingga luput dari pertanyaan atau asal-usul mengapa bahasa slang itu dipakai dan dari mana bahasa slang itu berasal. Hal-hal seperti inilah yang menarik untuk diteliti lebih lanjut bagaimana asal-usulnya atau cerita dibalikinya, sekaligus diharapkan akan membuka wawasan sosial bagi generasi muda. Pengenalan bentuk folklor ini dirasa penting untuk diceritakan sejak dini, mengingat anak-anak lebih cepat menyerap informasi dan menghafalnya. Dengan begitu anak dapat belajar untuk memosisikan dan mengidentifikasikan dirinya dalam tatanan sosial. Anak yang sudah paham akan hal ini akan belajar bagaimana bertutur kata dengan baik, sopan, santun, lembut, dan lugas lewat bimbingan orang dewasa disekitarnya.

Meskipun begitu, penggunaan bahasa dalam media sosial banyak pengguna yang menggunakan bahasa *slang*, salah satu bentuk dari bahasa rakyat. Tak hanya itu, penggunaan bahasa rakyat diluar media sosial juga dipakai, seperti penyebutan harga menjadi 'cepek' atau 'gopek', atau penyebutan gelar kebangsaan seperti 'mas' atau 'raden' adalah bagian dari bahasa rakyat. Jadi meskipun terjadi jarak antar individu anak, pengenalan folklor lisan melalui bahasa rakyat adalah hal yang memungkinkan dalam proses pembelajaran anak. Penggunaan bahasa rakyat dalam kehidupan sehari-hari adalah hal yang sangat lumrah, sehingga luput dari pertanyaan atau asal-usul mengapa bahasa slang itu dipakai dan darimana bahasa slang itu berasal. Hal-hal seperti inilah yang menarik untuk diteliti lebih lanjut bagaimana asal-usulnya atau cerita dibalikinya, sekaligus diharapkan akan membuka wawasan sosial bagi generasi muda. Pengenalan bentuk folklor ini dirasa penting untuk diceritakan sejak dini, mengingat anak-anak lebih cepat menyerap informasi dan menghafalnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, dalam rangka mengedukasi dan membantu anak dalam mengidentifikasi bentuk bahasa rakyat di sekitar mereka, perancangan buku ilustrasi ini diharapkan akan membantu anak dalam berinteraksi sosial, memperluas wawasan, dan mengidentifikasi bentuk bahasa rakyat di sekitar anak. Dipilihnya media buku karena untuk membantu anak muda yang kecanduan *smartphone* untuk mengurangi waktu tatap layar, serta mendukung perkembangan tingkat literasi pada anak. Media buku juga akan dilengkapi ilustrasi yang akan menarik perhatian pembaca. Ilustrasi disini berfungsi sebagai penambah penjelasan berbentuk visual yang bertujuan untuk menyampaikan informasi sesuai dengan naskah dan pembaca sasaran (Ghozali, 2020). Penggunaan ilustrasi dalam buku ini diharapkan dapat memperpanjang rentang perhatian (*attention span*) anak agar anak tertarik untuk melihat buku lewat ilustrasi yang menarik agar bisa menghabiskan cerita sehingga memahami konten yang ada dengan baik. Penggunaan bahasa yang dipilih adalah santai dengan gaya penulisan yang santai, sehingga tidak membuat anak menjadi bosan. Adapun dalam pemilihan bentuk cerita karena dinilai sebagai bentuk penyampaian yang informatif, elemen-elemen yang bermanfaat dan menambah pengetahuan, dan disampaikan dengan bahasa yang lugas. (Sarumpaet, 1976).

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi mengenai bahasa rakyat sebagai media pembelajaran mengenai sejarah kebudayaan atau asal-usul dari kelompok bahasa rakyat?

C. Tujuan

1. Menambah dan memperluas wawasan anak mengenai bahasa rakyat, bentuk bahasa rakyat, dan asal-usul dari suatu bentuk bahasa rakyat.
2. Mengedukasi anak tentang apa yang harus dan tidak dilakukan pada situasi sosial.

D. Manfaat

1. Menjadi media untuk mengenalkan folklor lewat bahasa rakyat yang kerap dijumpai sehari-hari, sehingga *target audience* dapat mengidentifikasi budaya bahasa rakyat.
2. Mengedukasi anak mengenai kebiasaan berbahasa yang baik agar anak lebih dikenalkan tentang budaya dan bahasa yang berlaku di sekitar mereka.
3. Menyadarkan anak akan identitas budaya yang diwariskan oleh nenek moyang, serta menambah wawasan sosial maupun pengetahuan.
4. Menjadi referensi dalam pembelajaran mengenai folklor lisan bahasa rakyat, serta memberikan wawasan baru tentang folklor lisan mengenai bahasa rakyat.
5. Sebagai tambahan kepustakaan dan sumber referensi terutama dengan topik folklor lisan dan bahasa rakyat.

E. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini ialah perancangan buku ilustrasi hanya berfokus pada pengenalan bahasa rakyat. Membahas tentang pengertian definisi tentang bahasa rakyat, apa saja bentuk bahasa rakyat, dan bagaimana kebiasaan dalam berbahasa mempengaruhi karakter diri anak. Adapun target audiens dari perancangan ini ialah anak usia sekolah dasar 10-12 tahun, karena anak pada usia tersebut sudah mulai berkembang lingkaran pertemanannya dan sudah menilai segala sesuatu yang dilihatnya.

Mengingat target audiens dari perancangan ini adalah anak-anak, maka penjelasan yang berkaitan dengan bahasa rakyat ini dibuat ringkas dan jelas, sehingga mempermudah dalam edukasi anak. Buku ilustrasi ini memiliki bentuk *storybook* disesuaikan dengan target pembaca.

F. Definisi Operasional

1. *Logat*: cara mengucapkan kata (aksen) atau lekuk lidah yang khas, yang dimiliki oleh masing-masing orang sesuai dengan asal daerah ataupun suku bangsa. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Logat>)
2. *Slang*: ragam bahasa tidak resmi dan tidak baku yang sifatnya musiman, dipakai oleh kaum remaja atau kelompok sosial tertentu untuk komunikasi intern dengan maksud agar yang bukan anggota kelompok tidak mengerti. (<https://kbbi.web.id/slang>)
3. *Cant (argot)*: bentuk *slang* yang digunakan oleh sekelompok orang dan bersifat rahasia.
4. *Shop talk*: bentuk *slang* yang dipakai dalam lingkup perdagangan.
5. *Colloquial*: bahasa sehari-hari yang menyimpang dari bahasa konvensional. *Colloquial* merupakan bentuk *slang*.
6. Sirkumlokusi (*circumlocution*): ungkapan tidak langsung yang melingkari ide tertentu.
7. Nama gelar: suatu sistem hukum yang secara historis terdiri dari berbagai gelar turun-temurun (kadang-kadang juga gelar non-turun temurun) di sejumlah negara dan terdiri dari berbagai macam peringkat.
8. Bahasa bertingkat: bahasa yang dipergunakan dengan mengingat akan adanya perbedaan, tingkatan, atau tingkatan umur dalam lapisan masyarakat.
9. Onomatopoetis: kata-kata yang dibentuk dengan mencontoh bunyi atau suara alamiah.
10. Onomastis: nama tradisional jalan atau tempat-tempat tertentu yang mempunyai legenda sebagai sejarah terbentuknya.

G. Metode Perancangan

Demi tujuan dari perancangan ini sesuai dengan yang diharapkan, maka dari itu penting untuk menyimpulkan data dari metode perancangan. Adapun metode perancangan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1. Data yang dibutuhkan
 - a. Data visual yang melingkupi ilustrasi, baik dalam hal teknik atau gaya gambar dan lain-lain yang berhubungan dengan pembuatan buku ilustrasi.
 - b. Data verbal yang melingkupi teori, penulisan, isi konten, penulisan, target audience, kepastakaan dan lain sebagainya yang berhubungan dengan folklor lisan bahasa rakyat.

2. Metode Pengumpulan Data

- a. Penelitian Kepustakaan

Penelitian kepastakaan dilakukan melalui studi dari berbagai sumber pustaka, baik itu data verbal maupun data visual. Sumber pustaka yang dimaksud meliputi buku cetak maupun yang berbentuk *e-book*, jurnal, majalah, atau media yang lainnya yang berhubungan dengan folklor lisan bahasa rakyat. Pencarian data juga dilakukan melalui internet demi mempermudah proses perancangan.

- b. Penelitian Lapangan

- 1) Pengamatan

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan langsung di lapangan meliputi bahasa rakyat yang digunakan masyarakat.

- 2) Kuesioner

Selain pengamatan langsung di lapangan, pencarian data dilakukan melalui penyebaran questioner kepada *target audience*.

- 3) Forum *Online*

Pencarian data juga dilakukan lewat *sharing* pada forum-forum *online* seputar bahasa rakyat yang kerap didengar.

H. Konsep Perancangan

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pertama berisi bab pendahuluan berupa penjelasan yang terdiri dari beberapa sub bagian yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, metode perancangan, metode analisis data, konsep perancangan, dan sistematika perancangan.

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

Bab kedua berisi identifikasi data dan analisis yang terdiri dari beberapa sub bagian seperti pengumpulan data, tinjauan data, dan landasan teori mengenai objek perancangan.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

Bab ketiga berisi konsep perancangan berupa gaya penulisan naskah dan visual, program kreatif, dan pengaplikasian ke dalam buku fisik.

BAB IV

STUDI PERANCANGAN DAN VISUALISASI

Bab keempat berisi hasil perancangan dan visualisasi berupa studi visual karakter maupun background, layout sampul depan dan belakang, dan *final design* dari buku ilustrasi.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

