

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KAMPANYE
PELESTARIAN DIALEK BANYUMASAN BAGI
GENERASI MUDA ASLI KARESIDENAN
BANYUMAS**



PERANCANGAN

**Oleh:
ERIN DWI AZMI
NIM: 1512344024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN DIALEK
BANYUMASAN BAGI GENERASI MUDA ASLI
KARESIDENAN BANYUMAS



PERANCANGAN

Oleh:
ERIN DWI AZMI
NIM: 1512344024

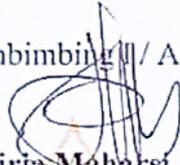
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Komunikasi Visual

2020

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN DIALEK BANYUMASAN BAGI GENERASI MUDA ASLI KARESIDENAN BANYUMAS dilakukan oleh ERIN DWI AZMI, 1512344024, Program Studi 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 7 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

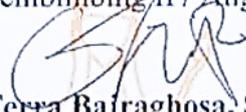
Pembimbing III / Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001 / NIDN 0009097204

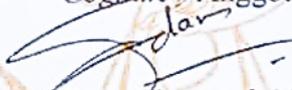
Pembimbing II / Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004 / NIDN 0012048103

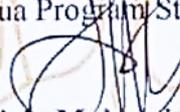
Cognate / Anggota



Daru Tunggal Aji, SS., MA.

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

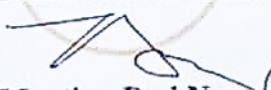
Ketua Program Studi / Ketua / Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001 / NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain / Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002 / NIDN 0002085909

**Terima Kasih kepada Allah SWT,
dan Bapak Ebo**

Find your Ikigai

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT, puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat diselesaikannya Tugas Akhir dalam perkuliahan Desain Komunikasi Visual yang berjudul “Perancangan Buku Digital Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Kampanye Pelestarian Dialek Banyumasan Bagi Generasi muda asli keresidenan Banyumas”. Perancangan Tugas Akhir ini merupakan salah satu upaya untuk menjaga dan mengajak generasi muda untuk melestarikan bahasa daerah khususnya generasi muda asli Karesidenan Banyumas yang menggunakan dialek Banyumasan untuk berkomunikasi sehari-hari. Sangat diharapkan dengan dibuatnya makalah karya desain ini dapat berguna untuk semua aspek dari aspek sosial, pendidikan, lingkungan dan aspek budaya. Penulis menyadari bahwa makalah ini masih belum sempurna sehingga mohon maaf atas kesalahan, kesamaan nama yang tidak di sengaja atau kata-kata yang kurang berkenan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diperlukan untuk membantu penulisan di masa depan.

Yogyakarta, 12 Desember 2019

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT. Selaku ketua Jurusan Desain FSR Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
5. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali penulis selama menjadi mahasiswi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I. Atas segala waktu, bimbingan, arahan dan buah pikiran serta motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II. Atas segala waktu, bimbingan, arahan dan ide serta motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Bapak Daru Tunggul Aji, SS., MA. Selaku *Cognate* dalam ujian Tugas Akhir. Terima Kasih telah memberikan masukan dan saran untuk perancangan ini.
9. Kedua orang tua Bapak Eko Budiharto dan Ibu Siti Nurhidayati yang telah membantu penuh dengan sabar baik secara jasmani dan rohani dalam menyelesaikan perkuliahan dan Tugas Akhir ini. Serta Mas Brian dan Mba Devi sebagai kakak yang selalu membantu dan memotivasi selama ini.
10. Regina Dewitri adik saya yang sudah menyediakan waktu dan tenaga untuk membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini yang telah menjadi pengisi suara dan membuat website.
11. R. Blasius Vebyona Abi a.k.a Abbichoa atas dukungan dan motivasi yang sudah sabar dan baik berproses dalam kehidupan selama ini.

12. Teman-teman ANOMALI Desain Komunikasi Visual angkatan 2015 yang sudah bertemu dan berteman sejak menjadi mahasiswa baru sampai dengan sekarang.
13. Teman-teman dan kerabat di Yogyakarta yang sudah berteman saat berkegiatan bersama diluar perkuliahan.
14. Diri saya sendiri Erin Dwi Azmi yang sudah kuat menghadapi pergulatan dengan realita selama perkuliahan.
15. Tempat-tempat makan dan tempat-tempat untuk mengerjakan selama Tugas Akhir.

Yogyakarta, 12 Desember 2019

Erin Dwi Azmi

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama:

Nama : Erin Dwi Azmi
NIM : 1512344024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Prodi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN DIALEK BANYUMASAN BAGI GENERASI MUDA ASLI KARESIDENAN BANYUMAS yang dibuat untuk melengkapai sebagian persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya hasil penelitian, pemaparan, dan pemikiran dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan memcantumkan sumber secara jelas.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, Desember 2019

Erin Dwi Azmi

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswi Institut Seni Indonesia
Yogyakarta:

Nama : Erin Dwi Azmi

NIM : 1512344024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan dan referensi, penulis memberikan kepada perpustakaan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN DIALEK BANYUMASAN BAGI GENERASI MUDA ASLI KARESIDENAN BANYUMAS**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media digital, untuk pangkalan data, mempublikasikan di internet untuk kepentingan akademis tanpa meminta ijin penulis atau memberikan royalti kepada penulis selama tetap mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta,

Desember 2019

ABSTRAK

Erin Dwi Azmi

1512344024

PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN DIALEK BANYUMASAN BAGI GENERASI MUDA ASLI KERASIDENAN BANYUMASAN

Indonesia mempunyai bahasa Nasional yaitu Bahasa Indonesia. Selain bahasa Nasional, Indonesia memiliki ragam bahasa daerah disetiap daerah yang ada di Indonesia. Salah satunya bahasa Jawa yang memiliki beberapa dialek didalamnya seperti dialek Banyumasan. Dialek Banyumasan dituturkan oleh masyarakat asli Karesidenan Banyumas. Dialek Banyumasan mempunyai ciri khas penekanan dalam pengucapannya sehingga menimbulkan suara yang nyaring. Karena itulah banyak generasi muda asli kerasidenan Banyumas tidak percaya diri dan bangga ketika menggunakannya diluar daerah. Padahal, bahasa jika tidak di lestarikan akan mengalami kepunahan.

Dalam permasalahan yang terjadi pada generasi muda asli Banyumasan dalam menggunakan Dialek Banyumasan diperlukan metode yang sesuai dengan zaman sekarang ini yaitu pendekatan teknologi yang dikemas dengan gaya visual yang menyenangkan untuk dibaca. Metode perancangan yang sesuai untuk generasi muda asli Banyumas yaitu menggunakan buku digital ilustrasi interaktif yang berisi audio dan visual untuk menyampaikan pesan dan informasi.

Perancangan tersebut menghasilkan gaya visual yang sesuai dengan generasi muda saat ini. Dalam perancangan buku digital ilustrasi interaktif yaitu terdapat 40 ilustrasi dan animasi beserta audio yang bisa dibaca sekaligus dapat didengar pengucapan dari Dialek Banyumasan melalui *website*.

Kata kunci: Buku Digital, Ilustrasi, Dialek Banyumasan, Generasi muda

ABSTRACT

Erin Dwi Azmi

1512344024

INTERACTIVE ILLUSTRATION EBOOK DESIGN AS A CAMPAIGN MEDIA TO PRESERVATE BANYUMASAN DIALECT FOR YOUNG GENERATION FROM BANYUMAS

Indonesia has a national language named Bahasa Indonesia. Beside the national language, Indonesia has many local languages at each region in Indonesia. Javanese language as a Java local language has some dialects by its own, one of them is a Banyumasan dialect. Banyumasan dialect natively spoken by Banyumas native residents. Banyumasan dialect characteristic shown by emphasisment of the sentence when it spoken and it caused a louder voice. That's why some of young generations from Banyumas don't feel confident to show their dialect to the outside area. Eventhough, if local language not being preserved, it will lost and extinct.

Based on the problem that occurred by some of young generations from Banyumas to use the dialect, it requires a method that is suitable for nowadays technological age with vibrant visual to show. Design method that is suitable for young generations nowadays is an interactive illustration ebook design which contains audio and visual that can be used to deliver informations about Banyumasan dialect.

The design produces suitable design for young generations from Banyumas. The design from interactive illustration ebook contained 40 animation pictures that attached audio which the dialect can be read and heard clearly at once through a website.

Keywords: *Ebook, Illustration, Banyumasan Dialect, Young Generations*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTIVASI	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi-vii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	viii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ix
ABSTRAK	x
BAB I	
PEDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan.....	5
H. Metode Analisis Data	6
I. Konsep Perancangan	6
J. Sistematika Perancangan	7
BAB II	
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	
A. Landasan Teori	8
B. Identifikasi Problematika Perancangan	35
C. Analisis Data berdasarkan Media	37
D. Kesimpulan Analisis Data	38
BAB III	
KONSEP PERANCANGAN	

A. Konsep Media.....	39
B. Konsep Kreatif.....	46
C. Anggaran Kreatif	60
BAB IV	
VISUALISASI	
A. Data Visual	62
B. Bentuk Visual	64
C. Poster Tugas Akhir	97
D. GSM	99
E. Katalog Pameran	103
BAB V	
KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh Ilustrasi Dalam Buku.....	11
Gambar 2 Lingkaran Warna.....	12
Gambar 2.1 Perbedaan Pencampuran Warna.....	15
Gambar 3 Jenis Huruf Serif	17
Gambar 3.1 Jenis Huruf Serif	17
Gambar 4 <i>Mondrian Layout</i>	20
Gambar 4.1 <i>Axial Layout</i>	21
Gambar 4.2 <i>Picture Window Layout</i>	21
Gambar 4.3 <i>Big Type Layout</i>	22
Gambar 4.4 <i>Silhouette Layout</i>	23
Gambar 4.5 <i>Frame Layout</i>	23
Gambar 4.6 <i>Circus Layout</i>	24
Gambar 4.7 <i>Rebus Layout</i>	25
Gambar 4.8 <i>Type Speciment Layout</i>	25
Gambar 4.9 <i>Copy Heavy Layout</i>	26
Tabel <i>Storyline</i>	50
Gambar 5 Data Visual (<i>Moodboard</i>)	62
Gambar 6 Sketsa Bagian 1-6.....	64
Gambar 6.1 Sketsa Bagian 7-12.....	65
Gambar 6.2 Sketsa Bagian 13-18.....	66
Gambar 6.3 Sketsa Bagian 19-24.....	67
Gambar 6.4 Sketsa Bagian 25-30.....	68
Gambar 6.5 Sketsa Bagian 31-36.....	69
Gambar 6.6 Sketsa Bagian 37-40.....	70
Gambar 7 <i>Coloring</i> 1-4.....	71
Gambar 7.1 <i>Coloring</i> 5-8.....	72
Gambar 7.2 <i>Coloring</i> 9-12.....	73
Gambar 7.3 <i>Coloring</i> 13-16.....	74

Gambar 7.4 <i>Coloring</i> 17-20.....	75
Gambar 7.5 <i>Coloring</i> 21-24.....	76
Gambar 7.6 <i>Coloring</i> 25-28.....	77
Gambar 7.7 <i>Coloring</i> 29-32.....	78
Gambar 7.8 <i>Coloring</i> 33-36.....	79
Gambar 7.9 <i>Coloring</i> 37-40.....	80
Gambar 8 Contoh Proses Animasi.....	81
Gambar 8.1 Contoh Proses Animasi.....	82
Gambar 9 <i>Cover e-book</i> pada <i>website</i>	83
Gambar 9.1 Halaman 1-4.....	84
Gambar 9.2 Halaman 5-8.....	85
Gambar 9.3 Halaman 9-12.....	86
Gambar 9.4 Halaman 13-16.....	87
Gambar 9.5 Halaman 17-20.....	88
Gambar 9.6 Halaman 21-24.....	89
Gambar 9.7 Halaman 25-28.....	90
Gambar 9.8 Halaman 29-32.....	91
Gambar 9.9 Halaman 33-36.....	92
Gambar 9.10 Halaman 37-40.....	93
Gambar 10 Laman <i>Website</i>	94
Gambar 10.1 <i>Background</i> dan Teks.....	94
Gambar 10.2 Intro 1.....	95
Gambar 10.3 Intro 2.....	95
Gambar 10.4 Intro 3.....	96
Gambar 11 <i>Cover GSM</i>	99
Gambar 11.1 <i>Color Palette</i>	99
Gambar 11.2 Desain <i>t-shirt</i>	100
Gambar 11.3 Mockup <i>T-Shirt</i>	100
Gambar 11.4 Desain <i>T-shirt</i>	101
Gambar 11.5 <i>Mockup T-shirt</i>	101
Gambar 11.6 <i>Mockup Web</i>	102
Gambar 11.7 <i>Mockup Totebag</i>	102

Gambar 12 Katalog Pameran 103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu perantara komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam berkomunikasi sebagai makhluk sosial. Setiap negara, daerah dan kelompok mempunyai bahasa masing-masing. Indonesia memiliki satu bahasa nasional dan memiliki banyak bahasa daerah. Bahasa Nasional sudah menjadi Identitas suatu bangsa. Dalam diri masyarakat bahasa memiliki fungsi sosial dan identitas dalam diri. Selain memiliki bahasa nasional, Indonesia memiliki ragam bahasa daerah. Salah satunya yaitu bahasa Jawa.

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat bersuku Jawa yang terdapat di Jawa Tengah, Jawa Timur, Yogyakarta dan beberapa daerah di Jawa Barat. Dalam Bahasa Jawa penuturan dilakukan dengan lawan bicara dengan menggunakan Bahasa Jawa Ngoko atau Bahasa Jawa Kromo. Dari ragam Bahasa Jawa yang digunakan oleh masyarakat di Jawa seperti Solo, Yogyakarta dan sekitarnya terdapat dialek bahasa Jawa yang memiliki ciri khas yang terdengar lucu dan menggelitik jika didengar yaitu dialek Banyumasan atau Bahasa Jawa *Ngapak*. *Ngapak* sendiri adalah sebutan dari orang-orang yang berada di daerah luar Banyumasan yang memberi julukan kepada dialek Banyumasan dengan sebutan *Ngapak*.

Dialek Banyumasan dituturkan oleh masyarakat Jawa dari Jawa Tengah bagian barat yaitu karesidenan Banyumas dan Karesidenan Kedu di luar Bahasa Jawa Solo dan Yogyakarta. Dialek Banyumasan terkesan menarik dan memiliki ciri khas yaitu logat atau aksen pengucapan yang terdengar menekan. Dialek Banyumasan memiliki keunikan tersendiri dalam penuturannya sehingga dialek Banyumasan sudah merambah di berbagai kalangan dari penutur asli daerah sampai ke panggung hiburan.

Media-media yang sudah digunakan dimana-mana baik televisi maupun media sosial semakin memperluas informasi mengenai fenomena dialek Banyumasan sehingga banyak respon yang muncul dari masyarakat di berbagai daerah. Seperti pada animasi Karto Tuying, Kaki Samidi, Polapike dari Kebumen dan humor radio Purwokerto dan Cilacap yang berjudul *curanmor* atau curahan perasaan dan humor.

Dialek Banyumasan memiliki nilai-nilai yang luhur termasuk nilai sejarah yang berada di dalamnya. Dalam aspek nilai sejarahnya pertama kali menurut Budiono (2008:6-7) dialek Banyumasan merupakan bahasa Jawa yang murni atau bahasa Jawa yang paling tua. Sehingga, nilai sejarah tersebut sangat penting untuk diketahui. Sehingga dialek Banyumasan dapat dilestarikan dan tidak mengalami kepunahan.

Generasi muda sekarang ini harus mengetahui pentingnya melestarikan bahasa agar tidak mengalami kepunahan. Karena generasi muda saat ini pasti memiliki gejolak untuk mencari jati diri dalam pergaulan terhadap lingkungan yang dialaminya. Melalui perkembangan teknologi dan merambaknya media sosial akan terjadi pergeseran kebudayaan pada generasi muda. Seperti dalam penggunaan bahasa daerah Generasi muda sebagai identitas diri telah mengalami banyak pergeseran. Dalam berkomunikasi, generasi muda lebih menyukai menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa asing seiring pergerakan zaman dan menyesuaikan kebutuhan.

Saat menempuh pendidikan atau pekerjaan generasi muda yang merantau ke daerah lain akan merasakan kebudayaan yang berbeda, termasuk penggunaan bahasa daerah setempat. Seiring berjalannya waktu sangat disayangkan jika remaja dan generasi muda yang berada di daerah Banyumasan saat ini enggan mengakui dan menggunakan dialek Banyumasan karena malu dengan aksent yang terkesan *ndeso* saat berada di luar daerahnya sendiri. Serta minimnya pengetahuan pentingnya mempertahankan keluhuran budaya sehingga mereka jarang untuk mau mengakui bahasanya sendiri.

Di samping berbeda dengan Bahasa Jawa Solo dan Yogyakarta yang terdengar halus, dialek Banyumasan lebih terasa keras pengucapannya. Dialek Banyumasan terkesan kurang *gaul* di kalangan generasi muda saat ini karena berbeda dengan Bahasa Jawa Solo dan Yogyakarta. Padahal setiap daerah memiliki keunikan bahasa sendiri termasuk dialek Banyumasan. Bukan hanya sekedar bahasa yang terdengar lucu saja tetapi memiliki nilai dan sejarah yang harus kita lestarikan sehingga kita dapat percaya diri untuk mengakui kepada masyarakat diluar daerah.

Perilaku tersebut menurut budayawan Ahmad Tohari (Kompasiana 2015) sudah merambah pada keluarga muda yang berada di Puwokerto yang mengajarkan bahasa Indonesia sebagai bahasa Ibu sehingga anak-anak tidak lagi mengenal bahasa daerah terlebih dialek Banyumasan. Hal itu terjadi karena anggapan dialek Banyumasan merupakan bahasa *babu*. Generasi muda yang merantau mengejar pendidikan diluar kota seperti di Yogyakarta juga mengalami hal tersebut sehingga mereka lebih suka menggunakan campuran bahasa Jawa yang *mbandhek*.

Namun jika generasi muda tidak mengetahui pentingnya suatu nilai luhur dari bahasa, generasi muda dan masyarakat akan meninggalkan bahasa tersebut sehingga menyebabkan bahasa yang tidak digunakan lambat laun akan punah. Terlebih jika kurangnya pengetahuan dan keasadaran akan nilai yang terkandung dalam bahasa daerah mulai dari generasi muda pada era digital ini dialek Banyumasan tidak akan lestari dan terancam mengalami kepunahan seperti bahasa daerah lain yang mengalami kepunahan. Kelangsungan bahasa yang lestari adalah bahasa yang tetap digunakan sedangkan bahasa yang sudah tidak lestari adalah bahasa yang sudah hilang dan tidak digunakan lagi.

Generasi muda saat ini tengah hidup pada era digital yang maju dan diiringi oleh perkembangan teknologi yang pesat. Media sosial sudah menjadi konsumsi sehari-hari generasi muda sekarang. Sehingga generasi muda menginginkan suatu kebaruan yang dekat dengan era mereka yaitu era digital. Pendekatan pada generasi muda untuk mengetahui pentingnya nilai dan sejarah bahasa daerah serta melestarikannya termasuk dialek Banyumasan yaitu dengan melestarikan

kata dalam Dialek Banyumasan dalam kehidupan sehari-hari yang masih digunakan oleh generasi muda sekarang ini serta beberapa kata yang sudah sangat jarang digunakan melalui konsep yang sesuai dengan zaman sekarang ini yaitu menggunakan media digital.

Sehingga perancangan ini dibuat dengan media buku digital (*e-book*) ilustrasi interaktif sebagai kampanye agar dapat melestarikan dialek Banyumasan. Buku digital (*E-book*) ini dibuat interaktif yang terdapat ilustrasi beserta audio untuk mengakomodasi aksent dialek Banyumasan tersebut.

Perancangan buku digital (*e-book*) ini berupa buku digital berisi pengetahuan tentang dialek Banyumasan dalam menyampaikan asal-usulnya, dan segala tentang dialek Banyumasan yang dikemas dengan menarik dengan harapan mengajak masyarakat terutama remaja dan generasi muda dapat percaya diri untuk menggunakan kembali dialek Banyumasan sehingga dapat memahami dan memiliki pengetahuan dengan bahasa daerah yang ada di Indonesia terutama dialek Banyumasan yang memiliki keunikan sehingga tidak mengalami kepunahan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Buku Digital (*E-book*) Ilustrasi Interaktif sebagai media kampanye pelestarian Dialek Banyumasan bagi Generasi Muda Asli Banyumasan sehingga memiliki pengetahuan untuk melestarikan dialek Banyumasan?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini untuk merancang buku digital (*e-book*) yang berisi ilustrasi interaktif sebagai media edukasi yang dapat memberikan pengetahuan dan mempersuasi kepada masyarakat untuk lebih percaya diri melestarikan bahasa daerah agar tidak mengalami kepunahan termasuk dialek Banyumasan.

D. Batasan Lingkup perancangan

Membuat buku digital (*e-book*) ilustrasi interaktif dalam buku digital yang berisi ilustrasi, cerita, dan audio seputar dialek Banyumasan seperti percakapan umum dialek Banyumasan. Khususnya dialek Banyumasan yang secara umum digunakan oleh masyarakat kerasidenan Banyumas. Pengetahuan bahasa yang meliputi gambar ilustrasi digital dan audio.

Serta media pendukung buku digital (*e-book*) meliputi media cetak yaitu poster, dan *merchandise*.

E. Manfaat Perancangan

- a. Bagi Masyarakat: Mampu menjadikan media hiburan dan media pembelajaran tentang pentingnya melestarikan bahasa daerah sehingga lebih percaya diri untuk mengakui penggunaan bahasa daerah.
- b. Bagi Mahasiswa DKV: Mampu memberikan referensi terhadap mahasiswa DKV mengenai pelestarian bahasa daerah.
- c. Bagi *Target Audience*: Mampu mengajak *Target Audience* agar memiliki pengetahuan tentang dialek Banyumasan sehingga dapat lebih percaya diri menggunakannya kembali.

F. Definisi Operasional

Buku Digital (*e-book*) Interaktif: Merupakan buku elektronik yang berisikan teks dan gambar hingga audio yang memuat informasi digital.

Dialek Banyumasan: Merupakan dialek yang dituturkan oleh masyarakat dari Karesidenan Banyumas. Meliputi daerah Banyumas, Purbalingga, Banjarnegara, Cilacap dan Kebumen

G. Metode Perancangan

1. Data Primer dan Data Sekunder

a) Data Primer

Data yang diperoleh dari perancangan ini melalui studi literatur dan media-media yang bersangkutan dan relevan dengan perancangan ini agar perancangan ini dapat dipertanggungjawabkan sumber datanya.

b) Data Sekunder

Data yang diperoleh dari perancangan ini selain melalui studi literatur yaitu melalui wawancara dengan narasumber yang terkait dengan perancangan ini. Data-data yang digunakan melalui kamus dialek Banyumasan dari Ahmad Tohari yang masih terus mengalami pembenahan sehingga data dari perancangan ini menggunakan metode perancangan data sekunder.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam perancangan ini wawancara dan metode literasi dengan menyebarkan kuisioner kepada responden.

3. Instrumen / Alat Pengumpulan Data

Instrumen dan alat pengumpulan data dari perancangan ini menggunakan penyebaran *Google Form* yang disebarakan sesuai dengan target dari perancangan ini.

H. Metode Analisis Data

Data-data tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis 5W+1H yang meliputi:

1. *What*: Apa yang menjadi masalah sehingga akan dijadikan perancangan untuk membuat Buku Digital (*e-book*) ?
2. *Who*: Siapa target sasaran dalam upaya menginformasikan mengenai pentingnya melestarikan Dialek Banyumasan?
3. *Why*: Mengapa generasi muda saat ini malu menggunakan Dialek Banyumasan untuk bahasa pergaulan sehari-hari?
4. *When*: Kapan permasalahan rasa malu penggunaan Dialek Banyumasan itu asering terjadi?
5. *Where*: Dimana permasalahan tersebut terjadi?
6. *How*: Bagaimana solusi pada masalah tersebut untuk generasi muda yang kurang memahami pentingnya melestarikan Dialek Banyumasan agar tidak punah.

I. Konsep Perancangan

Perancangan ini dibuat dengan media buku digital (*e-book*) sebagai kampanye agar dapat melestarikan dialek Banyumasan. Buku digital (*E-book*) ini dibuat interaktif yang terdapat ilustrasi beserta audio untuk mengakomodasi aksent dialek Banyumasan tersebut.

J. Skematika Perancangan

