

PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI
“CROSSOVER FOLKLORE NUSANTARA”



PERANCANGAN

Oleh:

Hanifa Agustinov Omega

NIM 1612397024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021

PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI
“CROSSOVER FOLKLORE NUSANTARA”



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
2021

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI “CROSSOVER FOLKLORE NUSANTARA” diajukan oleh Hanifa Agustinov Omega, NIM 1612397024, 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 8 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS.

NIP 19580824 198503 1 001/NIDN 0024085801

Pembimbing II/Anggota



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 0030198507

Cognate/Anggota



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

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Kunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

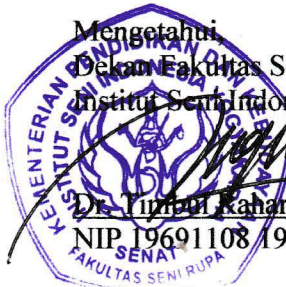
Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Yiphoi Kaharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERSEMBAHAN

“Teruntuk Hanifa, Bapak, Ibu, mas Aji, mba Puput, dan mba Gina.”



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta kesempatan sehingga tugas akhir perancangan berjudul PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI *CROSSOVER FOLKLORE NUSANTARA* dapat diselesaikan tepat waktu dengan baik. Adapun laporan ini dibuat guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kritik dan saran yang membangun sangatlah berguna bagi penulis. Semoga tugas akhir perancangan ini dapat memberi manfaat bagi masyarakat.

Yogyakarta, 16 Desember 2020

Hanifa Agustinov Omega
NIM 1612397024



UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam perancangan dan proses penyelesaian tugas akhir ini, banyak pihak telah membantu, membimbing dalam berbagai hal, serta memberikan semangat. Terimakasih sebesar-besarnya ditunjukkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT, karena selesainya perancangan ini tidak lain dan tidak bukan karena kehendak-Nya.
2. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Drs. M. Umar Hadi, MS., selaku Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar membimbing, memberi arahan, serta masukan untuk perancangan ini.
7. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah dengan sabar walau selalu direpotkan lewat *chat* yang super panjang, memberikan pencerahan ide yang sangat cerah dikala penggantian topik TA di tengah semester, dan berbagai ide-ide luar biasa hingga akhirnya perancangan ini dapat terselesaikan.
8. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku *cognate* yang telah memberikan masukan terkait karya perancangan ini.
9. Seluruh dosen dan *staff* di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
10. Bapak, ibu, mas Aji, mba Puput, dan mba Gina yang selalu memberi dukungan semangat, bantuan, serta doa yang luar biasa sehingga perancangan ini dapat diselesaikan.
11. Ma'ruf sebagai *programmer* yang telah membantu mewujudkan perancangan ini.

12. Sobat Cengtri Mila dan Amel yang memenuhi rekor cengtri selama 4 tahun, teman yang senantiasa memotivasi dan saling membantu, konsultasi bersama, dan berbagi *jokes* atau sekedar makan bersama diselingi obrolan ringan penghilang stres tugas akhir ini.
13. Sobat Pingkan Cikin, Ashr, Widydy17, Indah, AL, Senpay, Safira.
14. Sobat Tatrada Mila, Amel, Wahyu, dan Chika teman seperjuangan PKM sampai PIMNAS, walau sama-sama sedang mengerjakan tugas akhir masing-masing tetapi tetap bisa bekerjasama dengan baik. *Remember, Transparant!*
15. Teman-teman seperjuangan KIDANG ALAS (Mahasiswa DKV ISI Yogyakarta angkatan 2016).
16. Bayu, Abdul, Kempir teman berbagi cerita keluh kesah tugas akhir, dan teman yang selalu meyakinkan bahwa perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
17. 4S Fia, Rheksa, dan Rara, teman dekat SMP yang senantiasa memberi semangat dan doa dalam pengerjaan tugas akhir ini.
18. Semua teman-teman baik dari ISI Yogyakarta maupun dari luar kampus yang secara langsung maupun tidak turut membantu serta memberi semangat yang membantu kelancaran perancangan tugas akhir ini. Semoga kebaikan kalian senantiasa dibalas kebaikan yang lebih oleh-Nya.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama:

Nama : Hanifa Agustinov Omega
NIM : 1612397024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI *CROSSOVER FOLKLORE NUSANTARA*** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Insitut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi ataupun instansi manapun, kecuali bagian dari sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Desember 2020

Hanifa Agustinov Omega
NIM 1612397024

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Hanifa Agustinov Omega
NIM : 1612397024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir penciptaan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI *CROSSOVER FOLKLORE NUSANTARA***. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 16 Desember 2020

Hanifa Agustinov Omega
NIM 1612397024

ABSTRAK

Pada jaman dahulu cerita rakyat didongengkan secara lisan sebagai kebiasaan turun menurun dari generasi ke generasi. Sebaliknya, sekarang ini ketertarikan generasi muda terhadap cerita rakyat Nusantara mulai menurun. Banyak dari mereka yang kurang mengenal cerita rakyat dari daerah mereka sendiri dan lebih tertarik untuk mengenal budaya dari luar negeri. Cerita rakyat merupakan bagian dari kebudayaan yang memiliki banyak pesan moral dan perlu dilestarikan. Selain itu anak dapat belajar tentang keberagaman ras, suku, dan budaya di Indonesia melalui cerita rakyat Nusantara karena terdapat banyak sekali cerita rakyat dari masing-masing daerah di Indonesia dari pulau Sumatra sampai pulau Papua.

Permasalahan yang ada adalah pada pengemasan visual dari cerita rakyat dan juga pada alur ceritanya. Perancangan media buku digital ilustrasi ini dipilih karena melihat kondisi jaman sekarang di mana generasi muda sangat aktif mengakses informasi di internet. Di samping itu, konsep *crossover* dipilih karena dibutuhkan kebaruan dengan menawarkan gaya penceritaan yang berbeda dari buku cerita rakyat pada umumnya agar lebih menarik bagi generasi muda dan tidak lupa dilengkapi dengan nilai moral pada setiap cerita. Selain itu, untuk konsep interaktifnya sendiri memungkinkan setiap pembaca memiliki pengalaman alur cerita yang berbeda karena pembaca dibebaskan memilih alur ceritanya.

Dalam perancangan buku digital ilustrasi terdapat rangkaian kisah dari 6 cerita rakyat dari daerah yang berbeda dengan konsep *crossover* serta gaya visual yang menarik. Selain media utama buku digital ilustrasi, terdapat media pendukung lainnya seperti konten di sosial media, pengembangan *IP (Intellectual property)* di beberapa media yang digemari generasi muda. Diharapkan buku digital ilustrasi *crossover folklore* Nusantara dapat meningkatkan ketertarikan anak muda terhadap cerita-cerita rakyat Nusantara serta timbulnya kebanggaan atas keragaman budaya Nusantara.

Kata kunci: *crossover*, *folklore*, Nusantara, buku digital, ilustrasi, generasi muda.

ABSTRACT

In ancient times, folklore was told orally as a hereditary habit from generation to generation. Otherwise, young generation nowadays interest of archipelago folklore are decreased. Many of them are unfamiliar with their own local folklore and more interested to know about abroad culture. Folklore is a part of culture wich has many moral message and need being preserved. Furthermore, kids can learn about Indonesian race, tribe, and culture diversity from archipelago folklore because Indonesia have many folklore from each region, from Sumatera island to Papua island.

The problem is in the visual packaging of folklore and the storyline. Notice of nowadays situation where young generation are very active in accessing information from the internet, this digital illustration book was choosen. Besidez, crossover concept was chosen because of renewal needing by offering a different storytelling style from usual folklore book in order to be more attractive for young generation and equipped with moral values in each story. Moreover, its interactive concept might every reader has a different storyline experience because readers are free to choose their own storyline.

In digital illustration book design, there are six folklore story series from different region with crossover concept and attractive visual style. In addition digital illustration book main media, there are others support media such as social media content, IP (Intellectual Property) development in some of young generation favourite media. Digital illustration book of archipelago folklore crossover expected could increase young generation interest of archipelago folklore and raise pride of archipelago culture diversity.

Keywords : crossover, folklore, archipelago, digital illustration book, young generation

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN JUDUL.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN.....	viii
PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	viii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Perancangan.....	6
D. Batasan Masalah.....	6
1. Batasan Konten / Isi.....	6
2. Batasan Media.....	7
3. Batasan Target Audience.....	7
E. Manfaat Perancangan.....	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis.....	8
F. Metode Perancangan.....	9
1. Riset.....	9
2. Metode Pengumpulan Data.....	10
3. Metode Analisis Data.....	11

4. Brainstorming dan Ideasi	12
5. Perancangan Media	12
6. Uji dan Evaluasi Media.....	15
G. Definisi Operasional.....	17
1. Buku	17
2. Buku Digital	17
3. Interaktif.....	17
4. Ilustrasi.....	17
5. <i>Crossover</i>	18
6. Pengertian <i>Folklore/</i> folklor.....	18
7. Nusantara.....	18
H. Skematika Perancangan	19
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	20
A. Identifikasi.....	20
1. Studi Literatur tentang <i>Folklore</i> Nusantara	20
2. Studi Eksisting	22
3. Tinjauan Visual.....	25
4. Tinjauan Literatur tentang Buku Digital.....	38
5. Tinjauan Literatur tentang <i>Folklore</i>	39
6. Tinjauan Literatur tentang Ilustrasi.....	44
7. Tinjauan tentang Infografis.....	52
8. Tinjauan Verbal	53
9. Tinjauan tentang Konsep <i>Crossover</i>	56
B. Analisis.....	59
1. Analisis Data Lapangan	59
2. Analisis Permasalahan	62
3. Analisis Profil Pembaca	63
4. Analisis Media (5W 1H).....	64
BAB III KONSEP DESAIN	67
A. Konsep Media	67
1. Tujuan Media	67

2. Strategi Media	67
3. Program Media.....	70
B. Konsep Verbal	75
C. Konsep Visual	85
1. Konsep Format Visual.....	85
2. Konsep Unsur Visual	86
3. Konsep Komposisi Visual.....	87
D. Aspek Visual	88
1. Semantik.....	88
2. Sintaktik	88
3. Pragmatis.....	88
E. Konsep Penyampaian Visual	88
1. Metaphor.....	88
2. Semantik Kontradiksi.....	88
F. Konsep Buku digital ilustrasi.....	89
G. Navigasi Buku digital ilustrasi.....	89
H. Gaya Visual.....	89
BAB IV PERANCANGAN.....	91
A. Penjaringan Ide Visual.....	91
1. Karakter Utama.....	91
2. Karakter Pendukung	94
3. Studi Bangunan dan Lainnya.....	100
B. Studi Tipografi	103
1. Judul dan Subjudul	103
2. Judul Chapter dan Judul Poster Pameran TA	104
3. Isi Teks Bacaan.....	104
C. Studi Warna.....	105
D. Studi <i>Button</i> Buku Digital Ilustrasi	105
E. <i>Storyboard</i>	107
F. <i>Wireframe</i>	109
G. Final Desain	111

1. Media Utama	111
2. Media Pendukung	137
H. GSM (<i>Graphic Standard Manual</i>)	143
I. Poster Pameran Tugas Akhir	143
J. Katalog Pameran Tugas Akhir	144
BAB V PENUTUP.....	145
A. Kesimpulan	145
B. Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN.....	152



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Bagaimana Kebiasaan Mendongeng Masyarakat Indonesia.....	3
Gambar 1. 2. Cara Mendongeng dan Frekuensi Mendongeng.....	3
Gambar 1. 3 Skematika Perancangan.....	19
Gambar 2. 1 Lingkaran Warna	31
Gambar 2. 2. Karikatur.....	46
Gambar 2. 3. Ilustrasi pada buku “ <i>What You Do Matters (Series)</i> ”	47
Gambar 2. 4. Ilustrasi pada Iklan Gojek	47
Gambar 2. 5. Ilustrasi editorial Koran Tempo.....	48
Gambar 2. 6. Ilustrasi Kaver Majalah Bobo	49
Gambar 2. 7. Ilustrasi dalam <i>Silent Comic</i>	49
Gambar 2. 8. Ilustrasi dalam Komik “Detective Conan”.....	50
Gambar 2. 9. <i>Concept Art of “Boxtroll” Character</i>	50
Gambar 2. 10. <i>Concept Art of “Boxtroll” Environment</i>	51
Gambar 2. 11. Contoh Ilustrasi Abstrak.....	51
Gambar 2. 12 Contoh Ilustrasi Realis	52
Gambar 2. 13 <i>Shrek: The Whole Story Boxed Set</i>	57
Gambar 2. 14 <i>Screenshot Scene</i> pada Film Shrek (2001)	58
Gambar 2. 15 “Berapa usia kamu sekarang?”.....	60
Gambar 2. 16 “Apakah kamu suka baca buku?”.....	61
Gambar 2. 17 “Kamu lebih suka buku yang seperti apa?”	61
Gambar 2. 18 “Kamu lebih sering mendengar dongeng mancanegara atau dongeng Nusantara?”	62
Gambar 2. 19 “Pernahkan orangtua mu bercerita tentang Cerita Rakyat kepadamu?”	62
Gambar 3. 1 <i>Razia Learns to Swim by Divya Panicker for Pratham Books StoryWeaver</i>	72
Gambar 3. 2 <i>Razia Learns to Swim by Divya Panicker for Pratham Books StoryWeaver</i>	72
Gambar 3. 3 <i>Screenshot home page Storybook App “Nighty Night Circus”</i>	73

Gambar 3. 4 Perencanaan alur program media	73
Gambar 3. 5 <i>Folktale Book Covers by Chaaya Prabhat</i>	85
Gambar 3. 6 “ <i>School Days</i> ” <i>Illustration and faux picture book page by Vanessa Morales</i>	89
Gambar 3. 7 <i>Screenshot karya Wastanahaikal “Missing Bangkok”</i>	89
Gambar 3. 8 “ <i>Dia de Muertos/Gifts/Altar Spread Illustration</i> ” by <i>Vanessa Morales</i>	90
Gambar 3. 9 <i>Screenshot karya Wastanahaikal</i>	90
Gambar 4. 1 Potret perempuan muda asal Jawa ditahun 1885	91
Gambar 4. 2 Timun suri	91
Gambar 4. 3 Bayi	91
Gambar 4. 4 Bayi dibedong	92
Gambar 4. 5 Sandal Tarzan	92
Gambar 4. 6 Sketsa karakter bayi “Timun Mas”	92
Gambar 4. 7 Sketsa karakter “Timun Mas”	93
Gambar 4. 8 Sketsa dan hasil <i>coloring</i> karakter “Timun Mas”	93
Gambar 4. 9 Sketsa dan hasil <i>coloring</i> karakter “Raksasa”	93
Gambar 4. 10 Jenis rusa asli Indonesia	94
Gambar 4. 11 Rusa timor (<i>Cervus timorensis</i>)	94
Gambar 4. 12 Kelomang 1	94
Gambar 4. 13 Kelomang 2	95
Gambar 4. 14 Sketsa karakter “Rusa” dan “Kulomang”	95
Gambar 4. 16 Potret wanita jawa kaya ditahun 1909	95
Gambar 4. 17 Kebaya Kutu Baru	96
Gambar 4. 18 Sketsa karakter “Bawang Putih” dan “Bawang Merah”	96
Gambar 4. 19 Sketsa karakter “Ibu Bawang Merah dan Bawang Putih” dan “Nenek Labu”	96
Gambar 4. 20 Baju Bundo Kandung (Sumatera Barat).....	97
Gambar 4. 21 Tingkolok Bertanduk (Sumatera Barat)	97
Gambar 4. 22 Sketsa karakter “Istri Malin Kundang”, “Malin Kundang”	97
Gambar 4. 23 Pakaian Baju Seting dan Kain Cual (Bangka Belitung).....	98

Gambar 4. 24 Katak Hijau	98
Gambar 4. 25 Sketsa karakter “Bujang Katak” dan transformasinya	98
Gambar 4. 26 Sketsa karakter “Raja”, “Putri Bungsu Raja”,	99
Gambar 4. 27 Potret Wanita suku Jawa di tahun 1899.....	99
Gambar 4. 28 Potret putri raja beserta dayang mengenakan pakaian kerajaan jaman dahulu	99
Gambar 4. 29 Keong mas.....	100
Gambar 4. 30 Sketsa karakter “Keong Mas” atau “Candra Kirana”.....	100
Gambar 4. 31 Sketsa karakter “Raden Inu Kertapati”,	100
Gambar 4. 32 Rumah Adat Bangka Belitung “Rumah Limas”.....	100
Gambar 4. 33 Rumah Adat Bangka Belitung “Rumah Panggung”.....	101
Gambar 4. 34 Rumah Adat Bangka Belitung “Rumah Panggung”.....	101
Gambar 4. 35 Rumah Adat Sumatera Barat “Rumah Gadang”	101
Gambar 4. 36 Rumah Adat Sumatera Barat “Rumah Gadang”	101
Gambar 4. 37 Replika Kapal Pinisi.....	102
Gambar 4. 38 Sketsa Rumah Raja pada Chapter “Bujang Katak”.....	102
Gambar 4. 39 Sketsa Rumah Bujang Katak pada Chapter “Bujang Katak”	102
Gambar 4. 40 Sketsa Rumah Malin Kundang pada Chapter “Malin Kundang”.	103
Gambar 4. 41 Sketsa Kapal Malin Kundang pada Chapter “Malin Kundang”... ..	103
Gambar 4. 42 Tipografi Judul.....	103
Gambar 4. 43 <i>Color Palettes</i>	105
Gambar 4. 44 <i>Button</i> “Mulai” dan “Petunjuk” di <i>Homepage</i>	105
Gambar 4. 45 <i>Button</i> “Home”	106
Gambar 4. 46 <i>Button</i> “Informasi”	106
Gambar 4. 47 <i>Button</i> “Next” dan “Previous”	106
Gambar 4. 48 <i>Storyboard 1</i>	107
Gambar 4. 49 <i>Storyboard 2</i>	108
Gambar 4. 50 <i>Wireframe</i>	109
Gambar 4. 52 Final Ilustrasi Media Utama.....	136
Gambar 4. 53 <i>Mockup</i> Buku Digital Ilustrasi	136
Gambar 4. 54 <i>Mockup Feeds</i> Instagram @omegahanifa	137

Gambar 4. 55 Konsep Feed 1	137
Gambar 4. 56 Konsep Feed 2	138
Gambar 4. 57 <i>Mockup Filter Instagram Story</i>	138
Gambar 4. 61 <i>Mockup Totebag A</i>	140
Gambar 4. 62 <i>Mockup Totebag B</i>	140
Gambar 4. 63 <i>Mockup Totebag C</i>	140
Gambar 4. 65 <i>Mockup Postcard B</i>	141
Gambar 4. 66 <i>Mockup Postcard C</i>	141
Gambar 4. 67 <i>Mockup Postcard D</i>	142
Gambar 4. 71 <i>Mockup Poster Pameran TA</i>	143
Gambar 4. 72 <i>Mockup Poster Pameran TA di feed Instagram</i>	144
Gambar 4. 73 <i>Mockup Katalog Pameran TA</i>	144



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Studi eksisting perancangan pertama	22
Tabel 2. 2 Studi eksisting perancangan kedua	23
Tabel 2. 3. Studi eksisting perancangan ketiga	24
Tabel 2. 4. Perancangan Buku Ilustrasi “ <i>Crossover Folklore Nusantara</i> ”	24
Tabel 2. 5 Data hasil kuesioner <i>online</i>	60
Tabel 2. 6 Analisis media (5W 1H)	66
Tabel 3. 1 <i>Storyline</i>	75
Tabel 3. 2 Naskah Cerita.....	85



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1 HASIL WAWANCARA	152
Lampiran 2 Uji Media Utama	157
Lampiran 3 Dokumentasi Sidang Daring dan Pameran.....	165

GAMBAR

Gambar 1. <i>Screenshot</i> Wawancara via Zoom	156
Gambar 2 <i>Screenshot</i> Wawancara via Zoom.....	156
Gambar 3 Usia Responden.....	157
Gambar 4 Jenis Kelamin.....	157
Gambar 5 “Chapter cerita rakyat yang mana yang paling kamu suka”	159
Gambar 6 “Siapa karakter dalam buku ini yang paling kamu suka”	159
Gambar 7 “Apakah kamu nyaman membaca dengan format buku digital seperti ini?”	160
Gambar 8 “Apakah kamu mengharapkan adanya versi cetak dari buku ini”	162
Gambar 9 Beberapa Dokumentasi Uji Media	164
Gambar 10 Dokumentasi Sidang Daring	165
Gambar 11 Dokumentasi Sidang Daring	165
Gambar 12 Dokumentasi Pameran di Kos	166
Gambar 13 Dokumentasi Display Pameran di Kos.....	167
Gambar 14 Potret Pengguna Filter “Folkra”	167
Gambar 15 Isi GSM (<i>Graphic Standard Manual</i>)	168
Gambar 16 Isi Katalog	169

TABEL

Tabel 1 “Apakah buku ini menarik secara visual?”	158
Tabel 2 “Menurutmu bagaimana alur cerita dalam buku ini?”	159
Tabel 3 “Apakah setelah membaca buku ini kamu menjadi tertarik untuk mengenal cerita rakyat Nusantara?”	160

Tabel 4 “Menurutmu apa hal yang paling menarik dari buku ini?”.....	161
Tabel 5 “Menurutmu apa hal yang kurang menarik dari buku ini”	162
Tabel 6 “Sebutkan tiga (3) kata yang menurutmu menggambarkan buku ini!” .	162
Tabel 7. “Tuliskan kritik/ saran untuk buku ini? Terimakasih”	163



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bagi orang jaman dahulu mendongengkan cerita rakyat dari suatu daerah merupakan hal biasa serta menjadi kebiasaan turun menurun yang disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi. Sebaliknya, generasi muda jaman sekarang jarang mendengar cerita rakyat Nusantara dan cenderung lebih mengenal dongeng dari luar negeri seperti *Cinderella*, atau bahkan karakter fiksi seperti Elsa pada film *Frozen* dari *Disney* yang memiliki visual modern sesuai dengan kesukaan generasi muda. Menurut Damiri Mahmud yang merupakan Sastrawan Sumatera Utara, “Kalau pada zaman dulu cerita rakyat pernah mengalami masa kejayaan, sangat mempengaruhi pola pikir masyarakat, namun kenyataannya sekarang cerita rakyat itu sudah mulai ditinggalkan atau telah kehilangan pamor di tengah-tengah masyarakat.” (Purwanto, Heru. 2008. www.antaranews.com, diakses tanggal 16 Mei 2020).

Dengan kata lain, cerita rakyat Nusantara sudah dianggap ketinggalan jaman dan tidak lagi relevan dengan keadaan sekarang yang sudah lebih modern. Oleh sebab itu, ketertarikan generasi muda terhadap cerita rakyat Nusantara mulai menurun. Bahkan mereka tidak banyak tahu mengenai cerita rakyat di daerah mereka sendiri dan lebih tertarik untuk mengenal budaya dari luar negeri yang dapat dengan mudah mereka akses melalui internet.

Generasi muda jaman sekarang seakan tumbuh tanpa mengenal cerita rakyat Nusantara, padahal cerita rakyat merupakan bagian dari kebudayaan yang memiliki nilai-nilai moral yang sejatinya bisa ditanamkan sedari dini untuk yang nilainya dapat diaplikasikan dalam berkehidupan sehari-hari, selain itu anak dapat belajar tentang keberagaman ras, suku, dan budaya di Indonesia. Mengingat Indonesia adalah Negara kepulauan, *folklore*

atau cerita rakyat Nusantara juga terhitung banyak jumlahnya dari berbagai daerah di Indonesia dari pulau Sumatra sampai dengan pulau Papua.

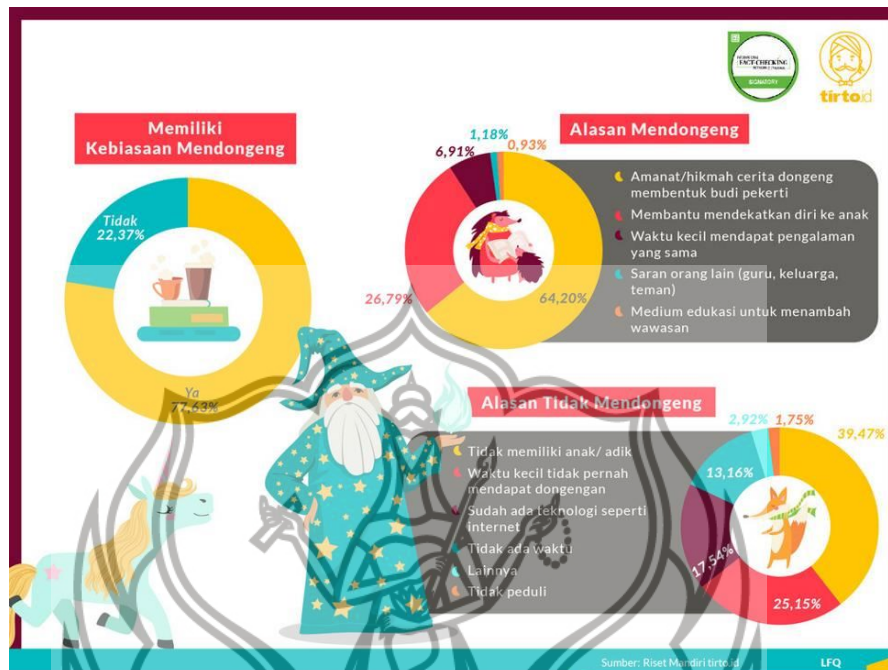
Cerita rakyat Nusantara dari berbagai daerah di Indonesia memiliki ciri khas kebudayaannya masing-masing. Cerita rakyat yang ada pun memiliki pesan moral yang berbeda pada setiap ceritanya. Pada www.tirto.id disebutkan dalam sebuah artikel yang ditulis oleh Scholastica Gerintya pada tahun 2018 yang diakses tanggal 19 Mei 2020 bahwa “Ellen Oh dan Malinda Lo, penggagas *We Need Diverse Books*, menyatakan keragaman diperlukan dalam buku cerita anak agar anak mengenal realitas sejak dini dan akan lebih mudah menghargai perbedaan.”.

Generasi muda di jaman sekarang cenderung memiliki minat yang rendah untuk sekedar membaca atau mencari tahu tentang kebudayaan di Indonesia. Mendongengkan cerita rakyat Nusantara sebenarnya dapat menjadi salah satu cara agar cerita rakyat tetap lestari. Akan tetapi, cerita rakyat Nusantara dianggap sudah ketinggalan jaman dan tidak relevan lagi dengan jaman sekarang. Cerita rakyat Nusantara yang hadir di pasaran pun kurang dikemas secara menarik secara visual, terlihat *jadul* dan kurang menarik di mata generasi muda.

Sesungguhnya, tantangan dalam pengenalan dan pelestarian cerita rakyat adalah bukan tentang permasalahan pengarsipan, melainkan bagaimana cara pengemasan cerita rakyat tersebut dapat menarik bagi para pembacanya, seperti menurut “Dina Dyah Kusumayanti lewat ‘Peran Sastra Anak Terjemahan dalam Pengembangan Sastra Anak Indonesia: Upaya Revitalisasi Sastra Anak Indonesia’, menulis jika dibandingkan dengan sastra anak dari luar negeri, buku cerita bergambar Indonesia belum berani bereksperien pada hal-hal artistik.” (Wibisono, Nuran. 2018. www.tirto.id, diakses tanggal 19 Mei 2020).

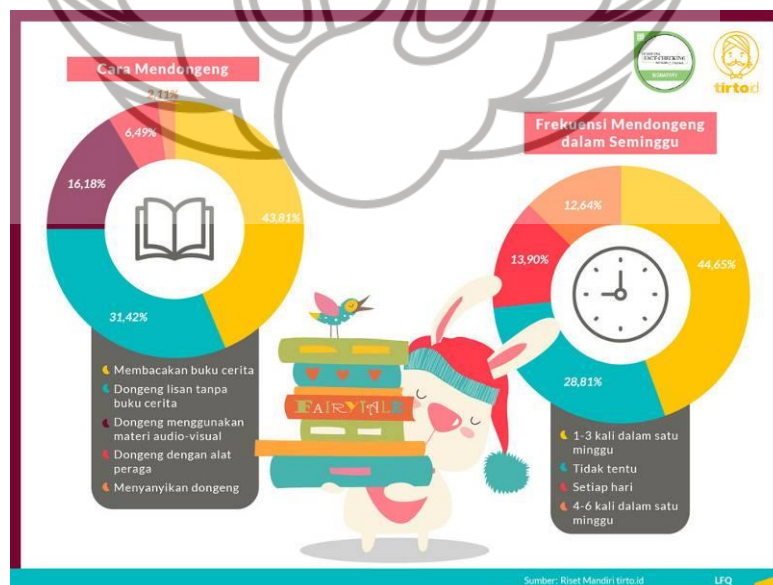
Mendongengkan cerita yang dianggap kurang menarik dapat membuat anak-anak cenderung jenuh dan tidak tertarik dengan ceritanya, padahal masyarakat Indonesia memiliki kebiasaan mendongeng yang tinggi. Berikut riset mandiri oleh Tirto di website www.tirto.id dalam sebuah artikel

yang ditulis oleh Scholastica Gerintya pada tahun 2018 yang diakses tanggal 19 Mei 2020 tentang “Bagaimana kebiasaan mendongeng masyarakat Indonesia”, pada 25 Oktober 2018 terhadap 1.529 responden berusia 19-40 tahun yang berada di seluruh wilayah Indonesia.



Gambar 1. 1. Bagaimana Kebiasaan Mendongeng Masyarakat Indonesia

(Sumber: <https://tirtod.id/776-persen-responden-suka-mendongeng-andabagaimana-dai2>, diakses pada 19 Mei 2020 pukul 01.48 WIB)



Gambar 1. 2. Cara Mendongeng dan Frekuensi Mendongeng

(Sumber: <https://tirtod.id/776-persen-responden-suka-mendongeng-anda-bagaimana-dai2>, diakses pada 19 Mei 2020 pukul 01.48 WIB)

Berdasarkan riset mandiri yang dilakukan oleh Tirto di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 77,63% masyarakat Indonesia memiliki kebiasaan mendongeng dan ada beberapa alasan yang mempengaruhi masyarakat Indonesia untuk ‘mendongeng’ dan ‘tidak mendongeng’. Hal tersebut menjadi sebuah peluang karena masyarakat Indonesia masih memiliki tingkat kebiasaan mendongeng yang tinggi dan cara mendongeng menggunakan buku cerita memiliki presentase terbesar yaitu 43,82%.

Menurut Syaifudin dalam artikelnya ‘Menceritakan Kembali Dongeng Timun Mas untuk *Kids Zaman Now*’ tahun 2017 pada kompas.com mengatakan bahwa Putri Arum Sari yang merupakan *Founder* Rumah Dongeng Mentari menjelaskan, “dongeng merupakan sarana untuk mengajar tanpa menggurui. Sebab, anak-anak ditanamkan nilai-nilai baik dengan cara yang menyenangkan. Tak hanya itu, kata dia, dongeng memberikan dampak positif bagi anak dan orangtua untuk jangka panjang dan pendek.”

Permasalahan yang ada adalah pada pengemasan visual dari cerita rakyat dan juga pada alur ceritanya. Untuk itu, diperlukan adanya media komunikasi visual yang kreatif dan inovatif dengan harapan dapat menumbuhkan minat baca anak-anak, ketertarikan anak terhadap kebudayaan sendiri dan tersampainya pesan moral dalam cerita rakyat tersebut yang nilainya masih relevan di kehidupan sehari-hari, serta sebagai upaya melestarikan kebudayaan Indonesia.

Media buku digital ilustrasi ini dipilih karena melihat kondisi jaman sekarang di mana generasi muda sudah dengan mudah dapat mengakses segala informasi melalui internet. Jadi, generasi muda akan lebih tertarik untuk membaca dengan mengakses buku digital ilustrasi tersebut melalui internet. Buku digital ilustrasi ini nantinya dikemas dalam visual yang menarik menyesuaikan selera anak muda, agar tidak terkesan konvensional.

Di samping itu, beragamnya cerita rakyat di Nusantara dibutuhkan kebaruan agar dapat membuat *folklore* atau cerita rakyat memiliki alur cerita yang lebih menarik bagi generasi muda. Untuk itu, cerita disajikan dengan mempertemukan beberapa karakter pada cerita rakyat berbeda

menjadi memiliki satu benang merah alur cerita baru, yang disebut dengan konsep *crossover*. *Crossover* menawarkan gaya penceritaan yang berbeda dari buku cerita rakyat pada umumnya yang menyajikan cerita rakyat tunggal atau kumpulan beberapa cerita rakyat yang berdiri sendiri-sendiri.

Konsep *crossover* memungkinkan menggabungkan beberapa cerita rakyat dalam satu cerita, *folklore* terkenal di Nusantara dapat dihadirkan dengan nuansa alur cerita yang baru dan utuh tentunya tanpa meninggalkan cerita aslinya, tidak lupa dilengkapi dengan nilai moral pada setiap cerita. Seperti yang dilakukan oleh *Disney* yang menghidupkan kembali cerita rakyat yang ada dengan mengemasnya sesuai selera dan kondisi generasi muda.

Konsep *crossover* memungkinkan menggabungkan dua karakter dari cerita yang berbeda yang memiliki kesamaan watak, setiap karakter dapat menonjolkan keunggulan masing-masing, bahkan menggabungkan *genre* yang berbeda menjadi satu cerita. Contohnya yaitu menggabungkan cerita rakyat “Malin Kundang” (Sumatra Barat) dan “Batu Menangis” (Kalimantan Barat), yang ceritanya berakhir dengan kutukan menjadi batu karena kedurhakaannya. Selain itu, untuk konsep interaktifnya sendiri memungkinkan setiap pembaca memiliki pengalaman alur cerita yang berbeda karena nantinya terdapat tombol-tombol pilihan untuk meneruskan alur cerita *crossover folklore* Nusantara tersebut.

Dengan dibuatnya *crossover folklore* Nusantara memungkinkan dikembangkan *IP (Intellectual property)* berupa *merchandise*, *filter* atau *sticker* untuk sosial media seperti *WhatsApp* dan *Instagram*, yang tentunya dekat dengan generasi muda. Diharapkan buku digital ilustrasi *crossover folklore* Nusantara yang mengangkat beberapa cerita rakyat dari perwakilan daerah-daerah di Indonesia tersebut dapat meningkatkan ketertarikan anak muda terhadap cerita-cerita rakyat Nusantara serta timbulnya kebanggaan atas keragaman budaya *folklore* yang diwakilkan oleh beberapa daerah dalam cerita *crossover folklore* Nusantara tersebut, sehingga cerita rakyat akan dapat dilestarikan dari generasi ke generasi berikutnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka rumusan masalah adalah bagaimana merancang buku digital ilustrasi “*Crossover Folklore Nusantara*” dengan sajian baru menggunakan konsep *crossover* sebagai media untuk mengenalkan dan melestarikan cerita rakyat Nusantara?

C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah melalui pembatasan maka tujuan PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI “*Crossover Folklore Nusantara*” antara lain adalah sebagai berikut.

1. Mengangkat kembali cerita-cerita rakyat dari beberapa daerah di Indonesia.
2. Menyajikan ulang cerita-cerita rakyat Nusantara dalam naratif baru menggunakan konsep *crossover*.
3. Menarik minat generasi muda untuk mengenal cerita rakyat Nusantara.
4. Melestarikan cerita rakyat Nusantara yang merupakan bagian dari kebudayaan.
5. Tujuan edukasi atau penanaman norma-norma positif yang terkandung dalam cerita rakyat.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan agar pembahasan dalam perancangan tidak terlalu luas. Batasan masalah dalam perancangan dibuat sebagai berikut:

1. Batasan Konten / Isi
 - a. Buku hanya berisi cerita rakyat yang berasal dari Indonesia.
 - b. Cerita rakyat yang dipilih adalah cerita yang aman tidak mengandung unsur seksualitas dan kejam/sadis. Cerita rakyat yang mengandung unsur seksualitas contohnya adalah cerita rakyat “Sangkuriang”, dan yang mengandung kejam/sadis seperti cerita rakyat “Asal Usul Raja Negeri Jambi”.

- c. 6 cerita rakyat yang dipilih dari beberapa perwakilan daerah di lima pulau besar di Indonesia yang nantinya disajikan menjadi sebuah alur cerita baru dengan konsep *crossover*.
- d. Beberapa cerita rakyat digabungkan dengan konsep *crossover* akan tetapi tidak menghilangkan cerita aslinya.

2. Batasan Media

- a. Media utama yang akan dirancang adalah buku digital ilustrasi dalam format *html5*.
- b. Dimensi buku digital ilustrasi ini adalah 1280 x 720 *pixel* dengan resolusi 300 dpi.
- c. Dari media utama yang ada dikembangkan *IP/Intelektual Property* sebagai media pendukung serta pengenalan karakter-karakter dalam cerita, berupa *merchandise* (*sticker*, kaos, *totebag*, *postcard*), *Filter Story Instagram*, dll.

3. Batasan Target Audience

Target *audience* buku digital ilustrasi “*Crossover Folklore Nusantara*” diidentifikasi melalui beberapa hal berikut:

- a. Target *audience* primer
 - 1) Demografis
Segmentasi demografis pada perancangan ini adalah kelompok usia anak-anak dan remaja awal dengan rentang usia 9-16 tahun, baik laki-laki maupun perempuan.
 - 2) Geografis
Secara umum diperuntukan bagi anak-anak dan remaja awal yang berada di seluruh Indonesia.
 - 3) Psikografis
Sudah terekspos oleh budaya asing, dan sudah mengenal teknologi *gadget* dan internet.
- b. Target *audience* sekunder
 - 1) Demografis
Segmentasi demografis pada perancangan ini adalah orang tua usia

25-40 tahun yang memiliki anak-anak, baik orang tua perempuan maupun laki-laki.

2) Geografis

Secara umum diperuntukan bagi seluruh orang tua yang berada di seluruh Indonesia.

3) Psikografis

Orang tua yang sering membiarkan anaknya bermain *gawai*, dan jarang membacakan cerita/mendongeng untuk sang anak.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Menjadi sumber informasi dan bahan referensi pengetahuan mengenai *folklore* yang ada di Nusantara.
- b. Sebagai referensi dalam memperluas ilmu pengetahuan serta menjadi bahan referensi bagi perancangan-perancangan selanjutnya dengan topik serupa yaitu media dalam bentuk buku digital ilustrasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Mengingat akan pentingnya melestarikan *folklore* sebagai warisan budaya.
- b. Sebagai media untuk meningkatkan pemahaman tentang pesan moral yang terdapat pada *folklore* Nusantara.
- c. Sebagai media untuk mengenalkan keberagaman ras, suku, budaya di Indonesia.
- d. Mengenalkan beberapa *folklore* atau cerita rakyat dari beberapa daerah yang ada di Indonesia.
- e. Sebagai media untuk menumbuhkan rasa kebanggaan atas kebudayaan lokal yaitu *folklore* Nusantara.
- f. Sebagai media menyadarkan dan mengajak generasi muda untuk ikut serta melestarikan cerita rakyat sebagai kekayaan budaya Indonesia.

F. Metode Perancangan

Berikut tahapan-tahapan dalam merancang buku digital ilustrasi “*Crossover Folklore Nusantara*”.

1. Riset

a. Identifikasi Persoalan

Yaitu proses mengidentifikasi permasalahan yang akan dipecahkan untuk mencapai tujuan riset. Tahapan ini adalah menentukan *Research Question*. Berikut adalah langkah-langkah dalam mengidentifikasi permasalahan.

- 1) Adanya permasalahan di mana generasi muda di era sekarang lebih tertarik dengan budaya asing, kurang mengenal, dan memiliki minat yang rendah terhadap cerita rakyat Nusantara yang mana merupakan bagian dari kebudayaan. Hal tersebut dikarenakan cerita rakyat dianggap kurang modern. Padahal cerita rakyat Nusantara merupakan suatu kebudayaan yang perlu untuk dilestarikan dari generasi ke generasi berikutnya.
- 2) Dari permasalahan yang ada diperlukan media yang mampu menumbuhkan ketertarikan generasi muda terhadap cerita rakyat Nusantara, dari rasa ketertarikan yang ada pada cerita rakyat Nusantara akan menumbuhkan keinginan tahu yang tinggi terhadap budaya sendiri serta melestarikannya.
- 3) Buku-buku terkait cerita rakyat Nusantara sudah banyak di pasaran, akan tetapi perlu adanya media edukasi dengan format dan naratif yang baru menyesuaikan perkembangan teknologi serta dikemas dengan visual yang menarik bagi generasi muda.
- 4) Adanya kebutuhan media-media yang mudah diterima oleh karakter generasi muda era sekarang dengan tujuan edukasi/penanaman norma-norma positif yang terkandung dalam cerita rakyat.

b. Data yang dibutuhkan

1) Data Primer

- a) Data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner.

b) Wawancara dengan salah satu penulis buku anak.

2) Data Sekunder

Sumber data sekunder berupa studi pustaka dalam perancangan ini adalah buku-buku, jurnal, skripsi, majalah, internet, serta foto-foto referensi yang berguna bagi perancangan.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Metode angket (kuesioner)

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada target *audience* sebagai responden untuk dijawab, yang dapat diberikan secara langsung atau maupun tidak langsung. Terdapat dua jenis kuesioner, yaitu kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka. Kuesioner yang digunakan adalah *online* kuesioner yang ditujukan kepada target audiens.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data berupa tanya jawab langsung dengan narasumber. Terdapat dua jenis wawancara, yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara terstruktur dengan mempersiapkan rangkaian pertanyaan secara sistematis yang ditujukan kepada salah satu penulis buku anak sebagai narasumber guna mengetahui informasi terkait penulisan cerita yang baik untuk bacaan anak.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan mencari data dan informasi baik melalui dokumen, foto, gambar, maupun internet yang dapat mendukung proses perancangan. Studi pustaka ini dilakukan dengan mencari data dan informasi yang relevan dengan topik perancangan. Sumber studi pustaka diperoleh dari buku-buku, jurnal, skripsi, majalah, internet, serta foto-foto referensi yang berguna bagi perancangan.

d. **Observasi.**

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung kepada target audiens maupun masyarakat dengan tujuan untuk mengidentifikasi perilaku target *audience*. Metode pengumpulan data observasi dibagi dua, yaitu *participant observation* dan *non-participant observation*.

Dalam metode *participant observation* peneliti memposisikan diri sebagai bagian dari target audiens yang diobservasi dengan tetap menjaga objektivitasnya. Sedangkan pada *non-participant observation* peneliti berada di luar objek yang diobservasi dengan kata lain observer hanya sebagai pengamat. Observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, ragam gambar atau rekaman suara, yang berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati.

3. Metode Analisis Data

Setelah melalui tahap pengumpulan data, maka tahap selanjutnya adalah menganalisa dan mengolah data-data yang telah diperoleh. Metode analisis yang akan digunakan adalah 5W + 1H (*What, Where, When, Who, Why + How*) untuk mengkaji, membahas, dan menelaah data-data yang telah diperoleh sebelumnya.

a. *What*

Apa yang menjadi permasalahan sehingga perlu dibuat buku digital ilustrasi *crossover folklore* Nusantara?

b. *Where*

Di mana permasalahan tersebut terjadi?

c. *When*

Kapan permasalahan tersebut terjadi?

d. *Who*

Siapa saja target audiens-nya?

e. *Why*

Mengapa generasi muda kurang tertarik dengan *folklore*/cerita rakyat Nusantara yang merupakan bagian dari kebudayaan sendiri?

f. *How*

Bagaimana solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut?

4. Brainstorming dan Ideasi

- a. Pada tahapan *brainstorming* mengupayakan pencarian penyelesaian dari suatu masalah tertentu dengan mengumpulkan gagasan secara spontan dari beberapa orang yang dianggap memiliki kapasitas pengetahuan tema terkait.
- b. *Brainstorming* digunakan untuk mengeluarkan ide dari setiap pihak yang telah ditentukan yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis, untuk menggali ide kreatif atau *alternative solution*.
- c. Pada tahapan *brainstorming* dimungkinkan untuk menggali inspirasi, memperluas wawasan, pembelajaran dalam mengambil keputusan, dan memunculkan kesimpulan yang akan diambil.

5. Perancangan Media

a. Visualisasi Ide/Sketsa

Berikut langkah dalam visualisasi ide/sketsa, antara lain.

1) Riset

Riset merupakan suatu prosedur penggalian informasi atau investigasi yang dilakukan secara sistematis atas suatu permasalahan yang didukung oleh fakta.

2) Mencari referensi visual

Setelah melakukan riset tahapan selanjutnya adalah mengumpulkan referensi visual yang nantinya akan digunakan untuk membantu proses visualisasi ide. Referensi visual dapat berupa foto, ilustrasi, tipografi, maupun desain grafis.

3) Konsep

Tahapan pembuatan konsep adalah tahap pengumpulan ide-ide dari referensi visual yang telah didapat yang nantinya akan dikembangkan menjadi sketsa.

4) Sketsa *Thumbnail*

Dari konsep perancangan yang telah ada dilanjutkan pada tahapan sketsa *thumbnail*. Sketsa *thumbnail* adalah tahapan mengembangkan ide dari konsep ke dalam visual berupa sketsa kasar. Pada sketsa *thumbnail* juga dipikirkan alur navigasi nanti pada buku digital ilustrasi.

b. Merancang *Copywriting*

Berikut langkah dalam merancang *copywriting*, antara lain.

1) Riset

Riset merupakan suatu prosedur penggalian informasi atau investigasi yang dilakukan secara sistematis atas suatu permasalahan yang didukung oleh fakta.

2) Menulis Garis Besar Cerita

Pada tahapan ini dirancang garis besar cerita terkait dengan topik yang diangkat. Nantinya dari garis besar cerita tersebut dapat dikembangkan menjadi narasi cerita yang utuh.

3) Membuat Beberapa Alternatif Plot Cerita Baru

Dari garis besar cerita yang telah dibuat, dimungkinkan untuk membuat beberapa alternatif plot cerita baru yang nantinya memudahkan dalam memilih alur cerita yang dianggap paling sesuai.

4) *Fixed Plot*

Dari beberapa alternatif plot cerita yang ada, dipilih satu plot cerita yang dianggap paling sesuai untuk menjadi *fixed plot*.

5) Mengembangkan Cerita

Dari garis besar cerita yang telah *fixed* maka dapat dikembangkan menjadi sebuah cerita yang utuh. Cerita dapat pula dikembangkan menjadi beberapa *chapter* atau bab.

6) Memperbaiki *Copy*

Dari cerita yang telah dikembangkan perlu dilakukan koreksi/perbaikan pada *copy* jika terdapat pemilihan kata yang dianggap kurang tepat.

c. Merancang Aset Visual

Berikut langkah-langkah dalam merancang aset visual, antara lain:

1) Sketsa Kasar

Sketsa kasar adalah tahapan menggambar atau membuat rancangan dasar berupa bentuk sederhana dari aset visual yang akan dibuat secara garis besarnya saja untuk menentukan proporsi dan komposisi yang tepat.

2) Sketsa *Final*

Dari sketsa kasar yang sebelumnya telah dibuat dilanjutkan dengan membuat sketsa *final* yaitu sketsa rapi yang sudah memiliki detail dan *fixed* untuk selanjutnya dilakukan *coloring*.

3) *Base Color*

Pada tahapan ini, sketsa *final* yang telah dibuat diwarnai dengan *base color*-nya sebelum pada tahap selanjutnya diberi *shading*.

4) *Shading*

Tahapan selanjutnya setelah sketsa diberi *base color* adalah pemberian *shading* pada objek gambar tersebut untuk memberi bentuk serta *volume* dengan memperhatikan gelap terang jatuhnya cahaya pada objek.

5) *Detailing (Finalize)*

Pada tahapan ini dari objek gambar yang telah selesai diwarnai dan diberikan *shading* selanjutnya diberikan *detailing* yang dibutuhkan pada setiap objek.

d. Merancang *Layout*

Berikut langkah-langkah dalam *me-layout* serta elemen-elemen yang akan di *layout*.

1) *Rough Sketch Layout (dummy)*

Tahapan *rough sketch layout/dummy* yaitu merancang konsep *layout* dengan ukuran yang lebih kecil dari yang seharusnya dengan skala perbandingan tertentu.

2) *Layout* Sketsa

Dari *layout dummy* yang telah dibuat, kemudian diperbesar dan diperjelas tata letaknya menyesuaikan ukuran yang telah ditentukan. Elemen-elemen seperti tipografi dan ilustrasi pada *layout* sketsa juga ditempatkan dengan ukuran yang sesungguhnya.

3) *Layout* Komperhensif

Layout komperhensif merupakan tahapan terakhir dan merupakan *fixed layout* untuk buku yang akan dirancang. Elemen-elemen baik tipografi maupun ilustrasi divisualkan. Pada *layout* komperhensif memberikan gambaran bagaimana wujud akhir dari media buku digital ilustrasi yang akan diproduksi.

e. Produksi

Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam proses produksi antara lain.

- 1) Penentuan menu navigasi yang nantinya akan menghubungkan antar *scene*.
- 2) Memilih bahan yang digunakan untuk memproduksi media pendukung, antara lain yaitu kaos, *totebag*, *postcard*, *sticker*, poster, katalog dan GSM (*Graphic Standard Manual*).
- 3) Memilih teknik cetak untuk memproduksi media pendukung, antara lain yaitu kaos, *totebag*, *postcard*, *sticker*, poster, katalog dan GSM (*Graphic Standard Manual*).
- 4) Hasil produksi berupa buku digital ilustrasi sebagai media utama (*html5*) dan beberapa media pendukung seperti kaos, *totebag*, *postcard*, *sticker*, poster, katalog dan GSM (*Graphic Standard Manual*).

6. Uji dan Evaluasi Media

a. Uji Publik

Uji publik dilakukan dengan memberikan *sample* buku digital ilustrasi dalam bentuk *link* beberapa *sample* target *audience* yaitu anak-anak dan remaja rentang usia 9-16 tahun, orang tua dengan usia 25-40 tahun,

dalam jangka waktu tertentu untuk mengetahui kelayakan buku ilustrasi tersebut sebelum dipasarkan.

b. *Feedback*

Feedback atau tanggapan yang diperoleh dari hasil uji publik terhadap media yaitu berupa komentar baik positif maupun negatif terkait isi konten maupun segi visual dari buku ilustrasi tersebut. *Feedback* tersebut dikumpulkan secara *online* melalui *google form* yang telah disediakan. *Feedback* digunakan untuk mengetahui kekurangan dari media yang membantu dalam proses perbaikan media.

c. Identifikasi perbedaan antara ekspektasi dengan hasil dilapangan.

Setelah dilakukan uji publik dan mendapatkan *feedback* terkait media yang dibuat dapat diidentifikasi *gap/selisih* yang ada dari ekspektasi konsep awal media dengan yang terjadi saat media dirilis di lapangan, misalnya konsep ilustrasi pada buku dibuat modern menyesuaikan selera generasi muda, dan saat diuji ternyata menurut audiens ilustrasi yang disajikan masih terlihat kuno atau ketinggalan zaman.

d. *Improve* dan *Upgrade*

Improve dan *upgrade* merupakan tindakan perbaikan, penambahan, pengurangan atau penyesuaian atas hasil uji terhadap media. *Improve* dan *upgrade* media dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- 1) Memperbaiki bagian *copywriting* yang perlu direvisi dengan kosakata yang lebih tepat.
- 2) Menambahkan kalimat pada bagian *copy* yang perlu direvisi agar cerita lebih mudah dipahami.
- 3) Mengurangi *copywriting* mengurangi kata atau kalimat yang tidak penting.
- 4) Menambahkan, memperbaiki, atau mengurangi elemen visual berupa ilustrasi pada bagian yang dianggap perlu direvisi.
- 5) Memperbaiki penempatan *copy* dan ilustrasi pada *layout* yang perlu direvisi.

e. Validasi

Validasi adalah suatu tindakan yang membuktikan bahwa suatu proses/metode dapat memberikan hasil yang konsisten sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan dan terdokumentasi dengan baik.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman atas istilah-istilah yang digunakan dalam perancangan, sesuai dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi “*Crossover Folklore Nusantara*” , terdapat beberapa definisi antara lain:

1. Buku

Pengertian buku dalam arti luas mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran papyrus, lontar, perkamen dan kertas dengan segala bentuknya: berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton dan kayu (Ensiklopedi Indonesia, 1980:538).

2. Buku Digital

Pengertian buku digital atau buku elektronik merupakan bentuk digital dari buku cetak seperti pada umumnya yang didalamnya dapat berisikan informasi digital berupa teks, gambar, audio, maupun video dan buku ini dapat diakses melalui perangkat elektronik.

3. Interaktif

Pengertian interaktif adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan komunikasi dua arah, saling memberikan aksi, aktif, serta memiliki hubungan timbal balik antara satu dengan lainnya (Warsita, 2008).

4. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah bentuk dari komunikasi untuk menjelaskan atau menghias sesuatu sebagai unsur penting yang hadir dalam sebuah karya desain, ilustrasi juga hampir digunakan pada seluruh karya desain meliputi buku, kemasan, signage, hingga media promosi.

5. *Crossover*

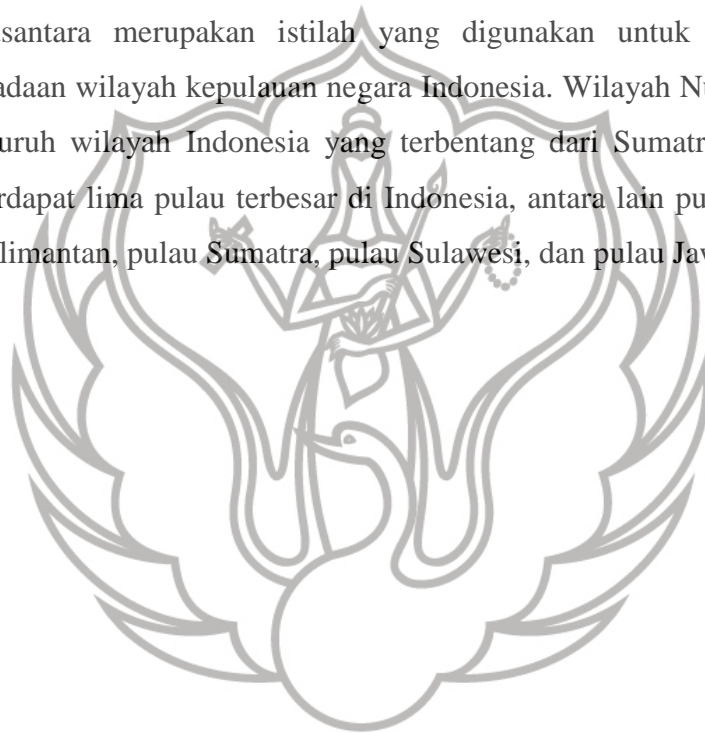
Crossover adalah sebuah konsep yang menempatkan/menggabungkan dua atau lebih karakter fiksi, latar, atau semesta yang berbeda ke dalam sebuah konteks cerita tunggal.

6. Pengertian *Folklore*/ folklor

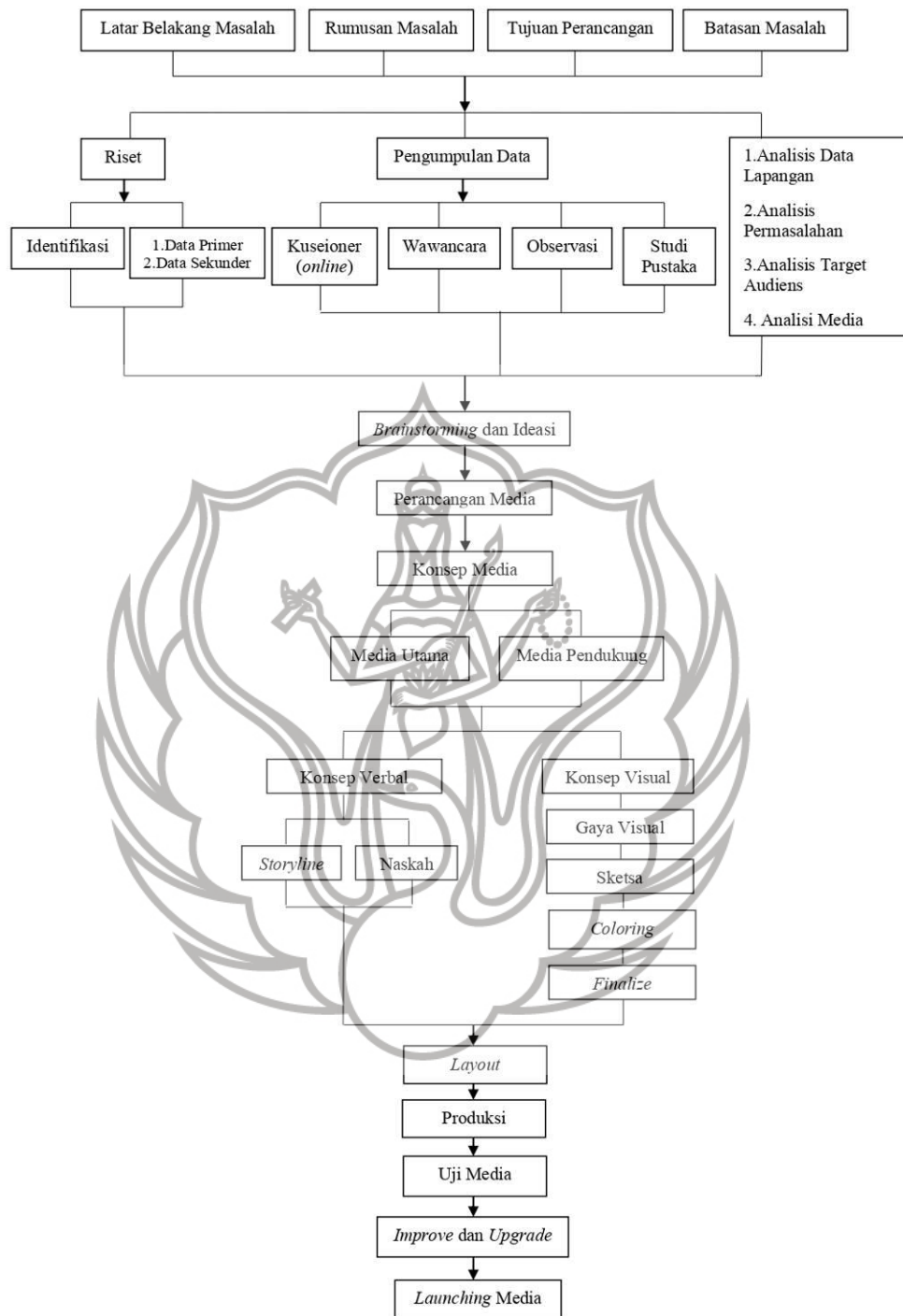
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online*, folklor adalah adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun, tetapi tidak dibukukan.

7. Nusantara

Nusantara merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan keadaan wilayah kepulauan negara Indonesia. Wilayah Nusantara meliputi seluruh wilayah Indonesia yang terbentang dari Sumatra sampai Papua. Terdapat lima pulau terbesar di Indonesia, antara lain pulau Papua, pulau Kalimantan, pulau Sumatra, pulau Sulawesi, dan pulau Jawa.



H. Skematika Perancangan



Gambar 1. 3 Skematika Perancangan