

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Melihat ketertarikan generasi muda terhadap cerita rakyat Nusantara yang mulai menurun serta banyak dari mereka yang kurang mengenal cerita rakyat, maka perancangan ini mencoba menghadirkan solusi berupa media buku digital ilustrasi *crossover folklore* Nusantara yang mengemas 6 cerita rakyat dari daerah berbeda di Indonesia dalam satu benang merah cerita yang baru dengan konsep *crossover* yang disajikan dalam gaya visual ilustrasi *colorful*. Di era digital seperti sekarang, buku ilustrasi digital dirasa lebih cocok dan sesuai dengan target audiens generasi muda. Di dalam buku ilustrasi digital tersebut dapat lebih dibuat interaktif, di mana setiap pembaca dapat memilih alur ceritanya sendiri, dan menimbulkan rasa penasaran lebih atas kelanjutan dari setiap cerita yang dipilih.

Selain media utama buku digital, dilengkapi pula dengan beberapa media pendukung yang dihadirkan dalam beberapa media yang digandrungi generasi muda agar dapat lebih mudah diterima. Perancangan buku digital ilustrasi ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak muda terhadap cerita-cerita rakyat Nusantara yang nilai pesan moralnya dapat diterapkan dalam berkehidupan sehari-hari, serta menumbuhkan kebanggaan atas keragaman budaya Nusantara dalam diri generasi muda.

Kesulitan yang ditemui dalam perancangan ini adalah dalam memadukan beberapa cerita rakyat dari daerah yang berbeda menjadi satu kesatuan cerita baru dengan konsep *crossover* tanpa menghilangkan ciri khas dari ceritanya masing-masing. Tidak adanya sumber tulisan asli yang menjadi patokan karena cerita rakyat merupakan kebudayaan lisan turun temurun. Karena hal tersebut, maka dalam visualisasi karakter-karakter yang ada pada *crossover folklore* Nusantara ini digunakan teknik imajinatif atau fantasi dengan berpatokan pada data visual referensi seperti baju adat, rumah adat, dsb.

B. Saran

Untuk kedepannya diharapkan *crossover folklore* Nusantara yang awalnya hanya terdiri dari kumpulan 6 cerita rakyat, ceritanya dapat lebih dikembangkan lagi dengan menambahkan cerita-cerita rakyat dari daerah lainnya di Nusantara. Penguatan karakter baik dari segi visual maupun karakter sendiri dari setiap tokoh yang ada dalam cerita dirasa penting agar kontribusinya dalam cerita lebih terasa dan diingat. Diharapkan bagi ilustrator maupun desainer dapat ikut serta berkontribusi lebih dalam upaya pelestarian kebudayaan Nusantara dengan menyediakan solusi pemecahan masalah yang memanfaatkan keilmuan desain komunikasi visual sehingga mampu menciptakan kebaruan media yang relevan sebagai jembatan antara permasalahan dan audiens.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arifin, & Kusrianto. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Arntson, Amy E. 1988. *Graphic Design Basics*. New York: Harcourt College Publishers.
- Banindro, Baskoro Suryo. 2015. *Implementasi Hak Kekayaan Intelektual*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Basuki Wibawa. 1991. *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Danandjaja, James. 2007 (Cet. VII). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Departemen Pendidikan Nasional. 1980. *Ensiklopedi Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual. 2013. *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*. Tangerang: Ditjen HKI
- Djajasudarma, Fatimah. 1993. *Semantik 1: Pengantar ke arah ilmu makna*. Bandung: Eresco, 145.
- Fleishmen, Michael. 2004. *Exploring Illustration*. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Gumelar, M. 2011. *2D Animation, Hybrid Technique: Book A*. Jakarta: PT. Indeks.
- Gracia, Joerge J. E. 1995. *A Theory of Textuality: The Logic and Epistemology*. New York: State University of New York Press, Albany.
- Handyaningrat, Soewarno. 2006. *Pengantar Studi Ilmu Administrasi dan Manajemen*. Jakarta: Gunung Agung
- Hofstetter, Fred T. 2001. *Multimedia Literacy. Third Edition. McGraw-Hill International Edition*. New York.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Lankow, Jason. dkk. 2002. *Infographics, The Power of Visual Storytelling*. California: Column Five Media.
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- McConnell, Jeffrey J. 2006. *Computer Graphics: Theory into Practice*. Amerika: Jones & Bartlett Publisher.
- Meggs, Philip B. 1984. *Sejarah Disain Grafis*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Murtono Sri. Dkk. 2007. *Seni Budaya dan Keterampilan*. Bogor: Yudhistira.
- Nurgiantoro, Burhan. 2018. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiantoro, B. 2018. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. UGM PRESS.
- Nurkancana, W. 1983. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Putra, Ricky W. 2020. *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Font & Tipografi*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Seamolec, Tim. 2013. *Simulasi Digital Jilid I*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Siswasih, dkk. 2007. *Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMK Kelas XII*. Bekasi: PT Galaxi Puspa Mega.
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Steinmetz, R., & Nahrstedt, K. 1995. *Multimedia: Computing, Communication & Applications*. New Jersey.
- Surastina. 2018 (Cet. II). *Pengantar Teori Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Elmatara.
- Sumardjo, Jacob. 2001. *Beberapa Petunjuk Menulis Cerpen*. Bandung: Mitra Kencana.
- Sugihastuti, dan Suharto. 2005. *Kritik Sastra Feminis: Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Swasty, Wirania. 2017. *Serba-serbi Warna Penerapan pada Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Service).
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wibowo, I. S. W. 2011. *Semiotika Komunikasi: Aplikasi praktis bagi penelitian dan skripsi komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Yuliantanti, Ana. 2008. *Bekerja sebagai desainer grafis*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Yoyok, R. M. Siswandi. 2008. *Pendidikan Seni Budaya Kelas VIII SMP*. Jakarta: Yudhistira.
- Zeegen, Lawrence. 2005. *The Fundamentals of Illustration*. Switzerland: AVA Publishing SA

Jurnal

- Basuki, Sulistyono. 2014. *Etika Informasi*. Vol. 26, No 1 Tahun 2019. <https://ejournal.perpusnas.go.id/mp/article/download/171/164>. Diakses pada 5 Juni 2020, pukul 22.16 WIB.
- Dur, B. U. 2013. *Data Visualization and Infographics in Visual Communication Design Education at The Age of Information*. Journal of Arts and Humanities (JAH), 3 (5) 39-50.
- Indrayati, R. I., Setyawan, P., & Saidi, A. I. 2018. *Narasi Visual Kematian Pada Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Anak Indonesia*. Jurnal Budaya Nusantara, 2(1), 203-209.

Shiratuddin, N., Landoni, M., Gibb, F., *et al.* 2006. *E-book Technology and its potential application in distance Education. Journal of Digital Information 3 (3)*. <https://journals.tdl.org/jodi/index.php/jodi/article/view/90/89>. Diakses pada 17 November 2020, pukul 23.04 WIB.

Website

A, Kathryn. 2007. *Thoughts about Crossovers in general*. <http://www.katspace.org/fiction/essays/crossovers/>. Diakses pada 18 Mei 2020, pukul 22.50 WIB.

Folklor (Def. 1) (n.d). <https://kbbi.web.id/folklor>. Diakses pada 17 Mei 2020, pukul 23.04 WIB.

Fatubun, Andres. 2017. *Generasi Muda Lupakan Cerita Rakyat*. <https://ayobandung.com/read/2017/02/01/15853/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat>. Diakses pada 12 Juni 2020, pukul 13.44 WIB.

Gerintya, Scholastica. 2018. *77,6 Persen Responden Suka Mendongeng, Anda Bagaimana?*. <https://tirto.id/776-persen-responden-suka-mendongeng-anda-bagaimana-dai2>. Diakses pada 19 Mei 2020, pukul 01.56 WIB.

Goodson, Anna. 2020. *Discovering abstract illustration: Fresh, new and exciting*. <https://www.agoodson.com/discovering-abstract-illustration-fresh-new-and-exciting/>. Diakses pada 19 Mei 2020, pukul 01.46 WIB.

IDS (*International Design School*). 2020. *Pengen Jadi Animator? Kenali Dulu Beda Animasi 2D dan 3D Berikut!*. <https://idseducation.com/articles/pengen-jadi-animator-kenali-dulu-beda-animasi-2d-dan-3d->. Diakses pada 9 Juni 2020, pukul 20.42 WIB.

Ilustrasi (Def. 1) (n.d). <https://kbbi.web.id/ilustrasi>. Diakses pada 21 Mei 2020, pukul 19.59 WIB.

Interpretasi (Def. 1). <https://kbbi.web.id/interpretasi>. Diakses pada 7 Juni 2020, pukul 21.13 WIB.

Maharsi, Janet. 2018. *Mengenal Berbagai Jenis Buku Bergambar Ala Komunitas 1001 Buku*. <https://komunita.id/2018/12/27/mengenal-berbagai-jenis-buku-bergambar-ala-komunitas-1001-buku/>. Diakses pada 19 Mei 2020, pukul 02.14 WIB.

Purwanto, Heru. 2008. *Generasi Muda Sekarang Kurang Minati Cerita Rakyat*. <https://www.antaraneews.com/berita/90863/generasi-muda-sekarang-kurang-minati-cerita-rakyat>. Diakses pada 16 Mei 2020, pukul 21.58 WIB.

Sumber (Def. 2). <https://kbbi.web.id/sumber>. Diakses pada 10 Juni 2020, pukul 20.52 WIB.

Sukmaningrat, Irvan. 2019. *10 Crossover Film Aneh Yang Hampir Terwujud*. <https://www.greenscene.co.id/2019/11/28/10-crossover-film-aneh-yang-hampir-terwujud/>. Diakses pada 18 Mei 2020, pukul 22.37 WIB.

Syaifudin, Teuku Muhammad Guci. 2017. *Menceritakan Kembali Dongeng Timun Mas untuk "Kids Zaman Now*. <https://makassar.kompas.com/read/2017/12/10/09550451/menceritakan-kembali-dongeng-timun-mas-untuk-kids-zaman-now>. Diakses pada 19 Mei 2020, pukul 19.30 WIB.

Visual. <https://kbbi.web.id/visual>. Diakses pada 4 Juni 2020, pukul 12.45 WIB.

Vysikom. 2016. *Semantik Indrawi*. <https://vysikom.wordpress.com/?s=semantik>. Diakses pada 11 Juni 2020, pukul 4.53 WIB.

Wibisono, Nuran. 2018. *Sejarah Dongeng dari Zaman Perunggu hingga Era Digital*. <https://tirto.id/sejarah-dongeng-dari-zaman-perunggu-hingga-era-digital-dajC>. Diakses pada 19 Mei 2020, pukul 02.13 WIB.

Yurissa, Icha. 2020. *Teks Cerita Rakyat: Pengertian, Ciri, Fungsi, Jenis, Macam, Unsur, Latar, Tokoh, Sudut Pandang, Amanat, dan Contohnya Lengkap*. <https://essay.co.id/teks-cerita-rakyat-pengertian-ciri-fungsi-jenis-macam-unsur-latar-tokoh-sudut-pandang-amanat-dan-contohnya-lengkap/>. Diakses pada 2 Juni 2020, pukul 15.11 WIB.

