

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI

“CROSSOVER FOLKLORE NUSANTARA”



PERANCANGAN

Oleh:

Hanifa Agustinov Omega

1612397024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI “CROSSOVER FOLKLORE NUSANTARA” diajukan oleh Hanifa Agustinov Omega, 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.

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Daru Funggul Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN
0003018706



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 Sumatera 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 sendiri.

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

A. Pendahuluan

1. 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.

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 bereksperimen pada hal-hal artistik.” (Wibisono, Nuran. 2018).

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.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku digital ilustrasi “*Crossover Folklore Nusantara*” dengan sajian baru menggunakan konsep *crossover* sebagai media untuk mengenalkan dan melestarikan cerita rakyat Nusantara?

3. Tujuan Perancangan

- a. Mengangkat kembali cerita-cerita rakyat dari beberapa daerah di Indonesia.
- b. Menyajikan ulang cerita-cerita rakyat Nusantara dalam naratif baru menggunakan konsep *crossover*.
- c. Menarik minat generasi muda untuk mengenal cerita rakyat Nusantara.
- d. Melestarikan cerita rakyat Nusantara yang merupakan bagian dari kebudayaan.
- e. Tujuan edukasi atau penanaman norma-norma positif yang terkandung dalam cerita rakyat.

4. Teori dan Metode

a. Buku Digital

Buku digital atau disebut dengan buku elektronik merupakan bentuk digital dari buku cetak. Menurut SEAMOLEC (2013:231), buku digital atau *e-book* merupakan sebuah buku yang dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca dengan menggunakan perangkat elektronik, berisikan teks, gambar, ataupun suara.

Buku digital yang dapat diakses atau dibaca menggunakan perangkat elektronik tentu memiliki beragam format atau jenis yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Menurut Shiratuddin, Landoni, Gibb, et al. (2003:4) *e-book* ada dalam berbagai jenis format antara lain adalah sebagai berikut.

- 1) *Adobe Acrobat's Portable Document Format (PDF)*
- 2) *Microsoft Reader's Literature (LIT)*
- 3) *Rich Text Format (RTF)*
- 4) *Night Kitchen's Tool Kit 3 (TK3)*
- 5) *Markup Language (e.g. HyperText Markup Language HTML, Standar Generalised Markup Language SGML, extensible Markup Language XML)*
- 6) *Software for PDAs seperti AportisDoc for Palm Pilots and Pocketbook Palm Reader dan MobileReader for Palm Handheld, Handspring Visor, dan Window CE device.*

b. Ilustrasi

Ilustrasi seringkali kita jumpai ada di berbagai media, sebagai elemen penting dari desain. Secara etimologi, Ilustrasi berasal dari bahasa Latin “Illustrare” yang berarti menerangkan atau menjelaskan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online, ilustrasi berarti gambar (foto, lukisan) yang berfungsi untuk membantu memperjelas isi sebuah buku, karangan, dan sebagainya. Ilustrasi merupakan visualisasi dari sebuah narasi atau teks yang hadir dalam berbagai beragam bentuk ilustrasi menyesuaikan kebutuhan.

Ilustrasi dapat diartikan sebagai sebuah seni yang menyertai proses dalam pembuatan gambar, foto, diagram, baik dari naskah cetak maupun lisan, dapat berupa karya fotografis, maupun gambar realistik disesuaikan dengan kebutuhan (Fleishmen, 2004:3). Menurut Drs. RM. Soenarto dalam Maharsi (2016:4) ilustrasi adalah gambar atau hasil dari proses grafis yang memiliki fungsi sebagai penghias, ataupun memperjelas sebuah kalimat agar mudah dimengerti bagi pembacanya. Ilustrasi atau gambar merupakan sebuah bentuk dari komunikasi, selain itu ilustrasi juga berfungsi menarik atau memperindah sebuah karya desain.

c. Warna

Warna merupakan salah satu unsur yang penting dalam desain. Warna merupakan pancaran gelombang cahaya yang diterima oleh indra penglihatan. Dalam proses desain, warna menjadi hal yang dipertimbangkan agar pesan dalam sebuah desain dapat dengan tepat tersampaikan kepada audiens. Warna yang digunakan dalam sebuah desain dapat memperjelas pesan yang ingin disampaikan karena setiap warna memiliki karakternya masing-masing, warna dapat meningkatkan visibilitas, membangun sebuah identitas, menciptakan lambang tertentu, serta membawa mood dan metafora (Swasty, 2017:74). Selain pengelompokan warna berdasarkan kejadiannya, terdapat lima pengelompokan warna, yaitu warna primer, sekunder, intertemediate, tersier, dan kuartir (Sanyoto,2009:24-27) .

d. *Crossover*

Crossover adalah sebuah konsep yang menempatkan/menggabungkan dua atau lebih karakter fiksi, latar, atau semesta yang berbeda ke dalam sebuah konteks cerita tunggal. Konsep *crossover* sering digunakan dalam pembuatan sebuah film, terlebih di industri film Hollywood. Contohnya adalah film “Alien vs Predator”, dan “Freddy vs Jason.” (www.greenscreen.co.id, diakses tanggal 18 Mei 2020). Selain pada film, *crossover* juga terjadi pada beberapa media, antara lain yaitu Komik, Animasi, *Anime* dan *Manga*, *Video Games*, *Film*, literatur, *Public Domain*, *Television Series*, contohnya pada animasi terdapat film “Shrek”.

e. Folklor

Folklore yang dalam bahasa Indonesia menjadi ‘folklor’, terdiri terdiri dari dua kata, yaitu folk dan lore. Folk berarti kolektif (*collectivity*). Menurut Alan Dundes dalam Danandjaja (2007:1) kata folk sendiri dapat diartikan sebagai sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri

pengenal baik warna kulit, warna rambut, bahasa, sosial, dan kebudayaan, sebagai pembeda dengan kelompok-kelompok lainnya. Sedangkan lore berarti sebuah tradisi dari folk, yaitu kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun, baik lisan maupun melalui bentuk lain sebagai pengingat.

Folklor yang merupakan bagian dari kebudayaan suatu kolektif meliputi banyak hal, yaitu seperti legenda, pakaian tradisional, lagu tradisional, dan sebagainya. Menurut Jan Harold Brunvand yang merupakan ahli folklor Amerika Serikat menggolongkan folklor berdasarkan tipenya ke dalam 3 kelompok besar, yaitu (Danandjaja, 2007: 21-22).

1) Folklor lisan (*verbal folklore*),

Dikenal juga sebagai fakta mental (*mentifact*), meliputi: bahasa rakyat; ungkapan tradisional seperti peribahasa dan sindiran; pertanyaan tradisional atau teka-teki; sajak dan puisi rakyat; cerita prosa rakyat, yang dapat dibagi ke dalam tiga golongan, yaitu: mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*).

2) Folklor sebagian (*partly verbal folklore*),

Dikenal juga sebagai fakta sosial (*sosiofact*) yaitu campuran unsur lisan dan bukan lisan, meliputi: kepercayaan dan takhayul; permainan dan hiburan rakyat; dan adat kebiasaan.

3) Folklor bukan lisan (*non-verbal folklore*),

Dibagi kedalam dua kelompok, yaitu material dan non-material. Bentuk material meliputi, meliputi: arsitektur bangunan rumah tradisional; seni kerajinan tangan tradisional; pakaian tradisional; peralatan dan senjata khas tradisional; obat-obatan rakyat; makanan dan minuman khas daerah. Dan yang non-material antara lain adalah bunyi isyarat (sebagai komunikasi masyarakat), atau gerak isyarat tradisional, dan juga musik rakyat.

5. Analisis Media (5W 1H)

Metode analisis yang akan digunakan dalam perancangan ini 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?

Kurangnya minat generasi muda untuk mengenal dan melestarikan cerita rakyat Nusantara.

b. *Where*: Di mana permasalahan tersebut terjadi?

Di berbagai daerah di Indonesia.

c. *When*: Kapan permasalahan tersebut terjadi?

Permasalahan yang dikritisi terjadi di masa sekarang, di mana anak-anak sudah mengenal internet sejak dini dan terkekspos dengan budaya asing dan kurang mengenal folklor Nusantara. Permasalahan tersebut dapat dilihat secara diakronik di mana kehidupan manusia yang dinamis mengikuti perkembangan jaman.

- d. *Who*: Siapa saja target audiens-nya?
Yang menjadi target audience primer dari perancangan ini adalah generasi muda penerus bangsa anak-anak dan remaja dengan rentang usia 9-16 tahun di mana usia tersebut anak sedang dalam masa keingintahuan yang tinggi. Dan target audience sekunder ditujukan kepada orang tua dari anak-anak tersebut yang memiliki peran untuk mewariskan cerita rakyat secara turun-temurun dengan cara mendongengkannya kepada anak-anaknya.
- e. *Why*: Mengapa generasi muda kurang tertarik dengan *folklore*/cerita rakyat Nusantara yang merupakan bagian dari kebudayaan sendiri?
Orang tua dari generasi sekarang kurang mengenalkan cerita rakyat Nusantara kepada anak-anaknya. Di mana anak-anak sedari dini sudah mengenal gadget dan internet yang membuat mereka terekspos dan lebih tertarik dengan kebudayaan asing. Cerita rakyat Nusantara yang berlatarbelakang masa lalu dianggap terlalu konvensional dan kurang kekinian bagi generasi muda sekarang.
- f. *How*: Bagaimana solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut?
Media buku digital ilustrasi ini dipilih karena dengan adanya cerita rakyat yang dikemas dalam visual yang menarik yang dapat diakses secara digital melalui gadget sehingga dapat menarik generasi muda untuk membaca. Selain itu, konsep *crossover* dipilih dalam merangkai beberapa cerita rakyat Nusantara agar dapat menyajikan cerita dalam bentuk naratif baru yang lebih menarik.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Media

a. Tujuan Media

Tujuan dari media buku digital ilustrasi tentang “*crossover folklore Nusantara*” ini adalah sebagai media pengenalan serta pelestarian cerita rakyat dari beberapa daerah di Indonesia kepada remaja atau generasi muda sebagai target audiens primer.

b. Strategi Media

1) Penentuan Target Audiens

Secara geografis target audiens perancangan ini adalah anak muda se-Indonesia. Segmentasi perancangan ini secara demografis adalah kelompok usia anak-anak sampai remaja awal baik laki-laki maupun perempuan pada rentang umur 10-19 tahun yang sedang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, dan memiliki gaya hidup atau secara psikografis sudah mengenal teknologi bernama *gadget* dan internet, rentan terekspos oleh budaya asing dan menyebabkan kebanyakan dari mereka lebih mengenal budaya asing dibanding budaya sendiri.

2) Penentuan tujuan media

Konten media berisikan cerita-cerita rakyat dari beberapa daerah yang memiliki nilai moral yang berbeda-beda, dan perilaku baik setiap tokohnya dapat dijadikan teladan bagi target audiens. Ilustrasi pada media menerjemahkan narasi cerita rakyat dengan visual yang baik serta menarik dan menghilangkan kesan “kuno” tanpa mengurangi ciri

khas kebudayaan daerah asal cerita rakyat tersebut. Buku digital ilustrasi menjadi media pembelajaran untuk menambah wawasan pengetahuan tentang keberagaman kebudayaan di Nusantara bagi target audiens. Disamping itu, buku digital ilustrasi berguna sebagai media untuk melestarikan folklor atau cerita rakyat Nusantara.

3) Penentuan *point of interest*

a) Konten yang *valuable*

Konten yang akan dibuat memiliki pesan moral yang dapat dipetik bagi para pembaca, memberikan pengetahuan tentang folklor Nusantara, serta dapat meningkatkan kesadaran pembaca akan keberagaman suku, ras, dan budayadi Indoensia serta menumbuhkan rasa kepedulian untuk ikut serta melestarikan kebudayaan lokal.

b) Visual yang menarik

Buku digital ilustrasi “*Crossover Folklore Nusantara*” akan dirancang dengan narasi cerita dilengkapi visual berupa ilustrasi penggambaran dari cerita yang ada di setiap *scene*-nya. Ilustrasi yang akan dikemas semenarik mungkin dengan pemilihan *style* dan warna yang sesuai dengan selera generasi muda. Meskipun begitu, tidak menghilangkan ciri khas kebudayaan yang dimiliki setiap cerita rakyatnya.

4) Membangun kredibilitas media

Narasi cerita yang dibuat dalam perancangan buku ilustrasi “*Crossover Folklore Nusantara*” diambil dari referensi beberapa sumber cerita rakyat yang dianggap *kredibel*.

5) Penentuan kegiatan pendukung strategi media sosial

a) Membangun relasi di media sosial dengan mengunggah konten

b) Berpartisipasi dalam kelompok dan komunitas yang memiliki *concern* terhadap kebudayaan Indonesia dan literasi

c) Berinteraksi dengan *followers*

d) Fokus pada beberapa *platform* sosial media yang potensial (Instagram, dan Twitter)

2. Konsep Verbal

a. Tema pesan

Cerita dalam buku digital ilustrasi yang akan dirancang berisi tema pesan moral yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, dalam rangkaian cerita ini terdapat beberapa cerita rakyat yang berbeda sehingga tema pesan yang terkandung pun beragam.

b. Strategi penyajian narasi

Narasi disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami generasi muda, diselipkan juga beberapa kata daerah asal cerita rakyat disertai terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Jadi dapat menambah wawasan terkait bahasa daerah selain dari pesan moral cerita dan keberagaman budaya.

c. Gaya penulisan naskah

Gaya penulisan yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah Bahasa Indonesia yang semi informal menyesuaikan target

audiens yaitu generasi muda, dengan tujuan agar pesan dalam buku dapat tersampaikan dengan baik, mudah dipahami, serta menarik.

d. *Storyline*

Berikut pembagian babak/chapter dalam buku digital ilustrasi “*Crossover Folklore Nusantara*”.

Kode	Babak/Chapter	Keterangan
A	Chapter 1	Timun Mas (Intro)
B	Chapter 2	Rusa dan Kulomang
C	Chapter 3	Bawang Merah Bawang Putih
D	Chapter 4	Malin Kundang
E	Chapter 5	Bujang Katak
F	Chapter 6	Keong Mas
G	Ending	Gabungan beberapa tokoh dalam satu <i>frame</i>

Tabel 1. *Storyline*

3. Hasil Karya



Gambar 1. Media Utama Buku Digital Ilustrasi
(Sumber: Dokumentasi Hanifa Agustinov Omega)



Gambar 2. Media Pendukung
(Sumber: Dokumentasi Hanifa Agustinov Omega)

C. 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.

Daftar Pustaka

Buku

- Danandjaja, James. 2007 (Cet. VII). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Fleishmen, Michael. 2004. *Exploring Illustration*. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- 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.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Seamolec, Tim. 2013. *Simulasi Digital Jilid I*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Swasty, Wirania. 2017. *Serba-serbi Warna Penerapan pada Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Webtografi

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.

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.

