

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT LOKAL SAKERA DENGAN TEKNIK FLAT DESIGN SEBAGAI UPAYA EDUKASI MORAL KEPADA GENERASI ALPHA

Afifah Lailatul Mufidah ¹⁾, Ir. Hardman Budiardjo ²⁾, Karsam ³⁾

S1 Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika Jl. Kedung Baruk No. 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 19420100076@dinamika.ac.id, 2) Hardman@dinamika.ac.id, 3) Karsam @dinamika.ac.id

Setiap daerah memiliki cerita rakyatnya masing-masing, salah satunya kota Pasuruan yang memiliki cerita rakyat bernama Sakera. Kisah ini diangkat dari kisah nyata perjuangan Sakera melawan ketidakadilan pemerintah Belanda pada masa penjajahan. Namun konon anak-anak generasi Alpha masih sedikit yang mengetahui cerita rakyat, padahal cerita Sakera mengandung nilai-nilai moral yang dapat dijadikan pelajaran bagi generasi Alpha dan merupakan salah satu nilai moral yang dapat dianut, adalah cinta keadilan. Tujuan dari buku ilustrasi ini adalah untuk memberikan informasi tentang nilai-nilai moral dan meningkatkan rasa kepedulian terhadap rakyat jelata yang terkandung dalam cerita Sakera untuk meningkatkan kepedulian di kalangan generasi alfa yang berusia 7 sampai 10 tahun. Media buku ilustrasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Informasi yang diperoleh berasal dari wawancara, studi literatur, observasi dan dokumentasi. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah buku ilustrasi tokoh yang ceritanya adalah Sakera. Penelitian ini menggunakan sampul visual dan isi buku bergambar datar dan teknik desain datar dalam proses ilustrasi dan menggunakan kuas tulis dan font sans-serif sebagai sampul dan isinya karena font ini lebih modern dan fungsional. Buku bergambar juga cocok untuk menyampaikan cerita Saker, yang dibantu oleh karakteristik generasi alfa yang melek digital.

Kata Kunci : Cerita Rakyat, Flat Design, Sakera, Buku Ilustrasi

Kajian ini menyoroti persoalan nilai-nilai moral yang dipraktikkan oleh Sakera. Kajian ini menitikberatkan pada nilai kepedulian terhadap rakyat jelata dalam tradisi lokal Sakera. Tujuannya adalah untuk memperkuat pandangan generasi alfa tentang folklor lokal yang harus ditiru oleh anak-anak dalam perilaku sosialnya terhadap berbagai kelompok masyarakat.

Sakera merupakan cerita rakyat lokal di Jawa Timur, tepatnya di Daerah Pasuruan, Jawa Timur. Cerita tersebut mengisahkan tentang perjuangan tokoh Sakera yang melawan ketidakadilan dari penjajah Belanda yang melakukan kecurangan kepada para pekerjanya dan Brodin sang sahabat yang merebut istri dari Sakera. Dalam cerita Sakera terdapat nilai-nilai kehidupan atau pesan moral yang bermanfaat bagi generasi saat ini. Nilai-nilai kehidupan atau pesan moral seperti mencintai tanah air (Serafica Ghisca, 2021), rasa peduli dengan orang lain (Dian Kurniawan, 2016), nilai kejujuran, tanggung jawab, hingga nilai kekeluargaan (Adelbertha Eva, 2021). Dari beberapa nilai-nilai kehidupan, peneliti mengambil topik tentang nilai kehidupan yang peduli terhadap rakyat kecil, karena saat ini marak fenomena ketimpangan sosial (Dominique Hilvy Febriani, 2022). Kepedulian sangat dibutuhkan di masa saat ini agar kita dapat mengurangi fenomena penyimpangan sosial yang ada (Dominique Hilvy Febriani, 2022).

Sementara rasa peduli generasi saat ini semakin memudar, karena banyak dibuktikan dengan berbagai fenomena sosial terkini seperti Banyak sekali perbedaan diantara kita mulai dari segi bahasa, tutur kata, pakaian, rumah, makanan, etika, adat atau

kebiasaan dan lain-lain. Bahkan perbedaan merupakan salah satu simbol atas adanya rahmat Tuhan yang diberikan terhadap kita dan terkadang pula dengan adanya perbedaan dapat melahirkan kesenjangan sosial (Ukhtyna Aulina, 2020). Ada pula fenomena Menurut akademisi tersebut, isi prank tersebut bukanlah hal baru dan seringkali tujuannya untuk memperbanyak penonton, bukan memuatkan sisi kemanusiaan itu sendiri. (seleb.tempo.com, 5 Oktober 2022). Kepedulian terhadap orang lain merupakan salah satu bagian dari nilai moral. Isi konten tidak boleh dianggap "normal" untuk mengecualikan aspek manusia seperti belas kasih, empati, dan etika kita terhadap orang lain. Isnawan (2021) juga menyatakan bahwa konten prank yang semula ditujukan untuk hiburan, ejekan dan candaan, lambat laun menjadi semakin menghebohkan bahkan memancing kemarahan publik. (openjournal.unpam.ac.id).

Penanaman nilai moral yang dibangun atas dasar karakter, seyogyanya ditanamkan sejak usia dini. Usia dini dimulai dari usia 7-10 tahun yang lahir pada tahun 2012 hingga 2025, yang dikategorikan sebagai generasi Alpha atau biasa disebut dengan generasi digital. Generasi Alpha (2011-2025) merupakan generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan dianggap paling cerdas dibandingkan generasi sebelumnya (Fadlurrohman, 2019). Setiap minggu hingga 2,5 juta anak dari generasi alfa lahir di seluruh dunia. Generasi A adalah internet paling terkenal sepanjang masa. McCrindler (2017) juga memprediksi bahwa generasi alfa tidak dapat dibedakan dari gadget, kurang bersosialisasi dan kreativitas, dan individualistis. Ditandai dengan

karakteristik perilaku yang mengarah pada kreativitas, dinamisme dan kepemimpinan, generasi Alpha memikul tanggung jawab dalam memilih karir masa depan, kemandirian dalam pengambilan keputusan, dan integrasi teknologi ke dalam berbagai profesi. Generasi alfa menginginkan hal-hal yang segera dan tidak menghargai prosesnya. Ketertarikannya pada gadget menyebabkan keterasingan sosial. Desain kartun ini ditulis untuk anak-anak di Jawa Timur dan sekitarnya.

Perkembangan teknologi dan kecepatannya telah mengubah nilai-nilai yang berlaku di sekolah. Perubahan nilai dan konsep yang terjadi di dunia sekolah sangat penting untuk melihat bagaimana sekolah berperan sebagai lembaga formal untuk mentransmisikan pengetahuan kepada generasi baru. Nilai moral sebaiknya perlu ditanamkan sejak anak usia dini, agar moral yang terbentuk dapat tumbuh dengan kuat dan tidak mudah terpengaruhi oleh zaman. Karena jika generasi Alpha paham dengan nilai-nilai moral baik, maka generasi tersebut akan dengan mudah menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Peneliti ingin mendorong dan mensosialisasikan nilai kepedulian yang terkandung dalam cerita rakyat setempat "sakera" kepada anak-anak generasi alfa, agar nilai moral dan perjuangan tersebut dapat menjadi teladan ketika kelak memasuki dunia masyarakat. Serta, agar generasi Alpha dapat memiliki rasa nasionalisme yang tinggi ditengah perkembangan dunia digital saat ini. Media Kartun Animasi yang dipilih oleh peneliti sesuai dengan era saat ini. Karena segala bentuk aktivitas dapat dilakukan hanya dalam satu genggam atau dengan kata lain hanya melalui handphone dunia berasa dalam genggam.

Agar dapat mengharumkan nama cerita rakyat lokal di tengah era digital saat ini, memerlukan strategi dan media yang juga terjun langsung dalam dunia digital. Melalui Buku Ilustrasi yang disusun oleh peneliti diharapkan agar kearifan lokal yang ada di daerah Jawa Timur dapat terjaga dan dilestarikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Pasuruan dan sekitarnya. Karya ini disusun oleh penulis ditengah maraknya dampak negatif dari globalisasi (Arfa, 2020).

Di dalam dunia ilustrasi terdapat berbagai macam jenis media, yakni storybook, book chapter, chapter book, graphics novel, kartun, Book Illustration dll. Dalam penelitian ini peneliti memilih Buku Ilustrasi sebagai media ilustrasi sebagai bentuk representasi dari cerita sakera. Penulis ingin meningkatkan popularitas tradisi sakera lokal dengan buku ilustrasi yang dibuat dengan ilustrasi dengan desain datar dengan cara yang menarik, populer dengan generasi alfa saat ini, sehingga karya ini menarik perhatian para pembaca, khususnya anak-anak di abad ke-7. Usia kelas sampai 7 tahun, akan bersemangat. 10 tahun di dan sekitar Jawa Timur.

Kartun Animasi ini merupakan media yang cocok untuk generasi Alpha, karena pada usia tersebut

anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi sehingga dapat terwujud nilai kepedulian jika generasi Alpha melihat Buku Ilustrasi ini, generasi Alpha yang lekat dengan dunia digital. Kedekatan generasi Alpha dengan dunia digitak perkembangan IPTEK yang sangat pesat. Pembuatan Buku Ilustrasi pada cerita rakyat Sakera ini akan menggunakan aliran Buku Ilustrasi, karena lebih di Buku Ilustrasi gemari dan diminati oleh anak-anak usia 7-10 tahun. Fungsi gambar pada Buku Ilustrasi tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran dari situasi didalam cerita tersebut agar pembaca lebih muda memahami alur yang ada didalam cerita tersebut. Teknik flat design adalah salah satu cara yang digunakan oleh pekerja seni saat ini dengan memanfaatkan kemajuan di era digital.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pembahasan dalam bab ini berfokus pada metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi. Usaha Sakera untuk menjunjung tinggi nilai-nilai moral berupa kepedulian terhadap sesama. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif karena didasarkan pada sumber dan tujuan yang dipilih.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan karena penelitian kualitatif biasanya memerlukan banyak interaksi langsung dengan lingkungan penelitian untuk mendapatkan informasi yang sebenarnya. Berkaitan dengan kajian model sosiokultural, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- A. Pahami buku yang menarik bagi anak-anak, terutama anak usia 7-10 tahun yang senang membaca buku cerita.
- B. Analisis karakteristik anak menurut teman sebaya dan pengasuhan keluarga.
- C. Kepedulian perilaku sosial anak.

2. Wawancara

Bergantung pada kebutuhan penelitian, kami melakukan wawancara dengan berbagai disiplin ilmu dan narasumber dari berbagai disiplin ilmu dan memperoleh berbagai data. Beberapa sumber yang dipilih untuk penelitian ini adalah:

- A. Orang tua anak usia 7-10 tahun
(Untuk mengetahui karakter pada anak usia 7-10 tahun)
- B. Psikologi anak
(Untuk mengetahui perkembangan psikologi dan kognitif pada anak)
- C. Akademisi desain grafis
(untuk mengetahui ilustrasi apa yang cocok untuk anak usia 7-10 tahun)

3. Studi Literatur

Dalam memecahkan masalah, peneliti membutuhkan literatur untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian. Berbagai jenis literasi yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

- Buku tentang menulis buku bergambar berjudul How to Write Stories.
- Buku tentang perkembangan moral pada anak-anak
- Buku cerita tokoh sakera
- Buku informasi ilustrasi

4. Studi kompetitor

Menggunakan buku Dongeng Karakter Positif PAUD:

Bwang Merah Mencari Bawang Putih” sebagai bahan pembelajaran tandingan peneliti, peneliti menggunakan ilustrasi dari buku cerita yang populer dengan anak usia 7 sampai 10 tahun, karena banyak buku cerita untuk usia 7 sampai 10 tahun lebih banyak mengandung teks. B. Gambar yang disematkan pada isi buku, membuat buku cerita terasa lebih membosankan untuk anak usia 7 sampai 10 tahun. Oleh karena itu, peneliti menggunakan buku cerita bergambar untuk merangsang minat anak-anak terhadap cerita rakyat Sakera, dan pada buku cerita bergambar ini, ilustrasi yang disukai oleh anak usia 7 sampai 10 tahun, untuk memperdalam isi cerita yang tertarik dengan buku tersebut. dan memahaminya. yang peneliti gambar.

Teknik Analisis Data

Menurut Gunawan (2015) dari Miles dan Huberman (2015), analisis data data kualitatif dibagi menjadi tiga teknik yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau pengujian. Ketiganya akan digunakan selama penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reduksi data

Setelah mengumpulkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, literature review dan studi banding, peneliti dapat mereduksi data yang disajikan dalam format penyajian data untuk menarik kesimpulan dari data tersebut.

1. Observasi

Hasil observasi yang dilakukan di SDN Magersari Sidoarjo dan MI Al-Abror Pekauman Sidoarjo memberikan informasi penelitian tentang karakteristik anak dalam kaitannya dengan kepedulian lingkungan sosial anak terkait perilaku dan interaksi anak. Dari sumber-sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa mereka tidak peduli dengan lingkungan anak dan teman sebayanya, maupun minat anak-anak terhadap buku dan webcomic tentang legenda Sakera yang peneliti sediakan untuk mereka baca dan pahami, bentuk ilustrasi dari hasil tersebut . Buku cerita yang cocok untuk anak-anak dijilid dan berisi kertas seni. Mereka menampilkan visual yang menarik dengan warna-warna cerah dan ilustrasi yang indah, huruf dengan 25 poin atau lebih besar untuk usia 7-10 tahun, dan alur awal, tengah, dan akhir cerita yang jelas.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan berbagai sumber psikolog, orang tua dan penulis buku anak. Dari hasil kajian informal yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa mendidik akhlak anak kepada anak dapat dilakukan melalui berbagai media, seperti media buku cerita bergambar yang cepat dipahami oleh anak usia 7-10 tahun. Cerita dan gambar lucu yang dapat menarik perhatian anak usia 7-10 tahun untuk membaca buku. Untuk anak usia 7 hingga 10 tahun, menggunakan ukuran font 25 poin atau lebih besar dengan jumlah teks yang diedit dan menggunakan bahasa dan kalimat yang ringan dan sederhana dianggap baik.

3. Studi Literatur

Legenda Sastra Sakera de Kab. Pasuruan diambil dari website resmi Kabupaten Pasuruan menjelaskan dan menjelaskan tentang legenda Sakera dan pendidikan karakter :

Sebuah jawaban atas tantangan krisis multidimensi karakter moral anak dan buku “Memilih, menulis dan menyajikan cerita untuk anak usia dini untuk mengetahui cara menulis cerita untuk anak”.

4. Studi Kompetitor

Kajian tandingan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Cerita Karakter Positif dari Pendidikan Anak Usia Dini:

Bawang merah mencari bawang putih. Rata-rata jumlah kata yang digunakan dalam satu halaman adalah 21 kata dan ukuran teks 24 poin. Isi buku ini juga didominasi oleh ilustrasi karakter yang berwarna-warni, cocok untuk pembaca pemula karena jumlah teks yang juga diubah. Bercerita tentang pencarian Bwang Merah dan ibunya terhadap bawang putih yang menyesal telah mengusir Bwang Putih. Soft cover terdiri dari art paper laminasi 150 g dengan total 52 halaman, lebar 20 cm dan panjang 20 cm.

Penyajian Data

Berdasarkan reduksi data, data yang diperoleh adalah:

- a. Buku yang cocok untuk anak usia 7 hingga 10 tahun adalah buku cerita bergambar berdasarkan cerita rakyat Sakera.
- b. Buku cerita tentang kepahlawanan dapat membantu mendorong anak untuk membaca cerita yang ada.
- c. Anak-anak berusia antara 7 hingga 10 tahun biasanya menyukai buku bergambar yang berwarna-warni.
- d. Ukuran font minimal 25 poin digunakan dalam buku cerita.
- e. Gambar yang digunakan adalah ilustrasi karakter yang cantik, sederhana dan menarik. F. Plot yang berpikiran maju dengan korelasi yang jelas antara awal, tengah, dan akhir cerita.
- g. Buku bergambar umumnya menggunakan art paper hardcover 150 gram, yang dilaminasi dan dilapisi

dengan karton kuning 30 gram, sedangkan isi buku art paper 150 gram, agar tidak mudah rusak oleh anak-anak. Kisah yang dipilih adalah kisah pahlawan Sakera.

Kesimpulan

Penyajian informasi yang ada menunjukkan bahwa pendidikan moral anak sangat penting, maka dari itu peneliti merancang buku cerita rakyat yang banyak mengandung nilai moral untuk anak usia 7-10 tahun. Cerita yang dipilih sebagai cerita adalah cerita rakyat Sakera karena pada bagian ini menceritakan tentang kepahlawanan dan nilai moral Sakera dalam ketaatan kepada orang tua dan hal-hal positif yang dicapai melaluinya, sehingga cocok untuk menanamkan kecerdasan moral pada anak. dan dikemas. dalam alur maju dengan korelasi yang jelas antara awal, tengah dan akhir cerita. Buku cerita rakyat Sakera ini terbuat dari kertas seni laminasi ukuran 20cm x 20cm seberat 150 gram dan dilapisi dengan karton kuning seberat 350 gram. Isi buku terbuat dari art paper 150gr sehingga lebih aman untuk anak-anak. Ilustrasi buku cerita menggunakan karakter yang lucu, menarik dan sederhana agar menarik bagi anak. Untuk font buku cerita rakyat ini, gunakan font minimal 24 point agar mudah dibaca untuk anak usia 4 sampai 8 tahun yang baru belajar membaca.

Konsep dan Keyword

Segmentasi, Targeting dan Positioning

1. Segmentasi

A. Demografis

Usia : 7-35 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 Profesi : Segala Profesi
 Kelas Sosial : Semua Strata

B. Geografis

Negara : Indonesia
 Wilayah : Kabupaten Sidoarjo
 Ukuran Kota : Kabupaten

C. Psikografis

Kepribadian : Suka membaca buku, kritis, rasa ingin tahu tinggi, imajinatif
 Gaya Hidup : Dinamis, realistis, kreatif, imajinatif, berekspektasi sesuai kenyataan

Targeting

Target dibagi menjadi target audience dan target market. Buku ilustrasi cerita rakyat lokal Sakera memiliki target sebagai berikut:

1. Target Audience

Anak usia 7-10 tahun dengan jenis kelamin laki-

laki maupun perempuan yang tinggal di berbagai wilayah perkotaan di Indonesia. Berada pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, suka belajar dan membaca buku, imajinatif.

2. Target Market

Orang tua dengan usia 28-35 tahun yang memiliki anak usia 4-8 tahun, bekerja pada segala jenis profesi dengan pendapatan 4 juta atau lebih. Orang tua dengan pendidikan minimal SMA dan berada pada kelas sosial menengah atas yang ingin mengembangkan perilaku atau sikap kepedulian sosial dan kemampuan kognitif anak dengan cara yang disukai anak, sering menghabiskan waktu bersama anak, suka bercerita dengan anak.

Positioning

Buku bergambar cerita rakyat Sakera setempat yang banyak mengandung nilai kepedulian dan moral untuk anak usia 7-10 tahun.

USP (Unique Selling Proposition)

Sebuah USP harus mendefinisikan keunikan suatu produk yang membedakannya dari pesaing lain dengan produk serupa dan memberikan nilai tambah. Buku ilustrasi cerita rakyat lokal Sakera ini memiliki beberapa keunikan yaitu kisah perjuangan tokoh Sakera melawan ketidakadilan penjajah Belanda dan perlawanan Sakera terhadap Brodin yang mencuri istri Sakera, dan juga nilai-nilai moral yang terkandung dalam ilustrasi ini. buku cerita rakyat.

Analisis SWOT

Table 1.2 Analisis SWOT

	<i>Strength</i> (Kekuatan)	<i>Weakness</i> (Kelemahan)
Internal	<ul style="list-style-type: none"> • Perlunya pendidikan moral kepada anak sehingga anak dapat lebih peduli terhadap lingkungan sosial • Terdapat cerita yang kental akan nilai moral pada cerita pahlawan sakera • Buku cerita Sakera dapat dikembangkan melalui media web komik. • Anak-anak lebih tertarik pada gambar daripada isi cerita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Isi cerita yang tergolong berat sehingga perlu dampingan orang dewasa. • Kurangnya referensi yang terkait dengan cerita Sakera. • Perasaan anak yang gampang berubah-ubah (moody). • Kurangnya minat anak dalam membaca buku. • Adanya web-web komik menurunkan minat anak untuk membaca buku.
Eksternal		
<i>Opportunity</i> (Peluang)	S-O	W-O
<ul style="list-style-type: none"> • Buku cerita dapat di perluas radius daerah target • Dapat menggunakan karakter 	Merancang buku ilustrasi cerita rakyat Sakera yang memiliki nilai moral berdasarkan sikap dan sifat kepahlawanan yang	Merancang buku cerita rakyat serta dengan adanya ilustrasi yang menarik sehingga dapat meningkatkan fokus dan perhatian anak.

ilustrasi yang dibuat menggunakan gaya desain kartun.	ada pada tokoh Sakera.	
<i>Threat</i> (Ancaman)	S-T	W-T
<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat buku yang serupa namun penyebarannya lebih luas • Menggunakan karakter cerita yang banyak dikenal anak-anak 	Merancang buku cerita rakyat ditambah dengan adanya ilustrasi yang menarik sebagai pembeda dari kompetitor namun tetap memperhatikan biaya.	Merancang buku cerita rakyat dengan fokus cerita yang jarang ditemui dan menarik, yaitu cerita rakyat Sakera..
Kesimpulan untuk Strategi Utama Merancang buku ilustrasi cerita rakyat lokal Sakera dengan teknik flat design sebagai upaya edukasi moral kepada generasi alpha.		

Keyword dan Deskripsi

Dalam mendesain buku ilustrasi cerita rakyat Sakera lokal dengan menggunakan teknik flat design untuk mendongkrak semangat generasi alfa diperlukan kata kunci sebagai acuan dasar desain. Kata kunci disusun berdasarkan analisis STP, USP dan SWOT yang diperoleh dari analisis data. Berdasarkan analisis tersebut, kata kunci negara adalah playful (bahagia).

Playful atau dalam Bahasa Indonesia berarti ceria, menurut KBBI memiliki makna sesuatu yang membahagiakan, menyenangkan, dan menggembarakan. Pemaknaan kata playful dalam penelitian ini adalah merancang buku cerita rakyat yang menyenangkan, sehingga meningkatkan hasrat anak untuk memperhatikan, membaca, dan menyukainya. Keyword playful ini akan diimplementasikan pada setiap hal dalam perancangan, mulai dari ilustrasi serta alur cerita yang menyenangkan sehingga anak dapat tertarik dan menyukai buku, tipografi yang digunakan dan ukuran hurufnya, pemilihan warna, hingga penggunaan layout pada buku dongeng. "Playful", atau "gembira" dalam bahasa Indonesia, berarti sesuatu yang ceria, menyenangkan dan membangkitkan semangat, menurut KBBI. Makna kata jenaka dalam penelitian ini adalah membuat buku cerita rakyat yang menyenangkan sehingga meningkatkan keinginan anak untuk memperhatikan, membaca dan menyukainya. Kata kunci yang menyenangkan ini digunakan dalam semua aspek desain, mulai dari ilustrasi dan cerita lucu untuk melibatkan dan menarik minat anak-anak pada buku, hingga tipografi dan font yang digunakan, pilihan warna, hingga penggunaan tata letak dalam dongeng.

Deskripsi Keyword Communication Message

Perancangan Karya

Tujuan Kreatif

Agar buku ilustrasi cerita rakyat lokal karya Sakera dengan teknik flat design dapat mengangkat moral generasi alfa dapat diterima di kalangan kelompok

sasaran sesuai dengan tujuan perancangannya, diperlukan detail fisik dan isi buku tersebut. sesuai dengan kata kunci yang diterima.

Strategi Kreatif

1. Alur Cerita

Sinopsis cerita ilustrasi cerita rakyat lokal Sakera dengan teknik flat design sebagai upaya edukasi moral kepada generasi alpha dibuat berurutan tiap halaman, menggunakan alur maju sehingga menarik untuk anak.

a. Babak awal cerita (pengenalan)

pengenalan karakter utama, keseharian dan profesi dari pak sudiman yang dikenal sebagai pak sakera, pada babak ini peneliti memberikan cerita terkait latar belakang pak sakera selaku rakyat pribumi yang memimpin kebun gula.

b. Babak pertengahan cerita

pada alur pertengahan ini peneliti akan memberikan cerita yang berkaitan dengan konflik yang dialami oleh pak sakera bersama dengan belanda yang mencoba merebut perkebunan gula, serta konflik bersama keponakan pak sakera yakni brodin yang mencoba menjerumuskan pak sakera di tangan belanda dan mencoba merebut istri pak sakera yakni Marlana

c. Babak terakhir pada cerita

Cerita yang disampaikan oleh peneliti terkait konflik dan pertumbuhan darah pak sakera untuk mempertahankan harga diri dan kesejahteraan rakyat pribumi dengan bertarung carokan bersama para belanda yang berakhir tertangkapnya pak sakera dan hukuman yang diberikan oleh belanda terhadap pak sakera.

Fisik Buku

Buku bergambar yang menarik adalah buku anak yang berkesan dengan ilustrasi warna-warni, sejenis buku bergambar dengan ujung yang membulat agar aman untuk anak-anak. Adapun detail fisik buku pada model ini yaitu:

a. Jenis buku : Buku ilustrasi cerita rakyat

b. Teknik Ilustrasi : Flat design

Cover Buku

Gramatur Yellow board : 200 gr

Gramatur Art Paper : 120 gr

d. Isi Buku

Copa paper : 120 gr

e. Dimensi buku : 21cm x 20cm

f. Jumlah Halaman : 17 halaman

g. Finsihing : hardcover

3. Ilustrasi pada karakter

Ilustrasi yang akan dibuat oleh peneliti menggunakan karakter kartun yang dapat menarik perhatian anak-anak ketika membacanya. Anatomi yang digunakan tidak terlalu proposional. Karakter yang digunakan meliputi Pak Sakera, penjajah belanda, brodin, marlena.

Daftar Pustaka

- Darmadi Durianto, MBA, Sugiarto. Brand Equity Ten : Strategi Memimpin Pasar ,Gramedia Pustaka Utama
- Hill, Will. 2005, A Manual for Designing with Type Page One Publishing Private Limited. Singapore: The Complete Typographer.
- Kotler, Philip dan Gary Armstrong. 2001. Prinsip – Prinsip Pemasaran. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Saryono, 2010. Metode Penelitian Kualitatif, PT. Alfabeta, Bandung
- Sistaningrum. 2002. Manajemen Penjualan Produk. Yogyakarta : Penerbit Kanisius
- Sugiyono. 2012. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suwantoro, G. (2004). Dasar-Dasar Pariwisata. Andi.
- Sugiyono. 2012. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Yakan, M. H. (1990). Hati-hati Terhadap Media Yang Merusak Anak. Jakarta: Gema Insani Press.
- Ardony Sofwan Muzaky, 2019. “Perancangan Video Promosi Desa Wisata Adat Ngadas Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness”. Skripsi. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Joshua eri Manuel, 2020. “Perancangan Video Promosi Babad Peniwen Di Wisata Budaya Desa Peniwen Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness”. Skripsi. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Rupa, J. S., Bahasa, F., Seni, D. A. N., & Semarang, U. N. (2020). Perancangan Video Promosi Destinasi Wisata.
- Bonafix, D. N. (2011). Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar. Humaniora, 2(1), 845. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.4015>
- Bisnis Krisnadwipayana, 4(1). <https://doi.org/10.35137/jmbk.v4i1.30>.
- Cahyani, K. I., Manajemen, J., Ekonomi, F., Semarang, U. N., & Artikel, I. (2016). Pengaruh Brand Awareness dan Brand Image terhadap Keputusan Pembelian. Management Analysis Journal, 5(4), 281–288.
- Krisnawati, D. (2016). Pengaruh Brand Awareness Terhadap Keputusan Pembelian Amdk Merek Aqua (Studi Pada Masyarakat Di Kota Bandung). Jurnal Manajemen
- Karimang, Stive, 2008, Video Promosi Pariwisata Kab.Halmahera Utara Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Halmahera UtaraSebagai Desa Wisata Melalui Video Profile, Salatiga : Universitas Kristen satya wacana.
- Maryanto, R. (2017). Pengantar Digital Marketing: Modul Praktikum Manajemen Pemasaran Berbasis IT. Depok: Rusmanto Self-publishing.
- Nurdin, D. R., Kom, S., & Kom, M. (2020). Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Teknologi Terapan and Sains <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/tts/article/view/3251>
- Rupa, J. S., Bahasa, F., Seni, D. A. N., & Semarang, U. N. (2020). Perancangan Video Promosi Destinasi Wisata.
- Sunarya, L., Saputra, H. S., & Ramadhiani, D. (2017). PERANCANGAN VIDEO PROFILE PADA SMK ISLAMIC VILLAGE KARAWACI KABUPATEN TANGERANG. Jurnal Strategic Of Education in Information System, 3. <https://rri.co.id/surabaya/ekonomi/934324/jumlah-pengunjung-di-wisata-religi-goa-maria-pohsarang-dibatasi>. (Diakses pada 29 September 2021)
- http://elibrary.lspr.edu/index.php?p=show_detail&id=2649&keywords= (Diakses pada 28 September 2021)
- <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/17020027/pengguna-medsos-di-indonesia-habiskan-25-jam-per-bulan-untuk-nonton-youtube>. (Diakses pada 15 September 2021)

