

Perancangan Media Informasi Tentang Cerita Rakyat Bujang Kurap

Nadiyah Farhah Hera

Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
Farhaieranadiyah@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuka akses luas terhadap pengetahuan dan hiburan, namun di sisi lain juga menyebabkan pelestarian budaya menjadi terpinggirkan, termasuk cerita rakyat. Cerita rakyat “Bujang Kurap” dari Lubuklinggau merupakan salah satu warisan budaya yang mulai ditinggalkan dan kurang dikenal oleh generasi muda. Oleh karena itu, dibutuhkan media kreatif sebagai sarana pengenalan dan pelestarian budaya lokal tersebut. Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat Bujang Kurap, dan melestarikan nilai-nilai kearifan lokal melalui media edukatif berupa buku ilustrasi berjudul Embun Semibar. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif melalui penyebaran kuesioner, observasi, wawancara, dan studi pustaka. Pendekatan 5W+1H diterapkan untuk merancang media yang efektif dan menarik. Hasil dari perancangan ini berupa buku ilustrasi sebagai media utama dari cerita rakyat serta media pendukung lainnya seperti poster sebagai media informasi dari buku ilustrasi cerita, X-banner dan *marchandise* sebagai media promosi dan penyebaran informasi mengenai buku ilustrasi dan cerita rakyat Bujang Kurap.

Kata Kunci: Perancangan, Buku, Ilustrasi, Bujang Kurap.

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keragaman budaya yang khas di setiap daerah, mencakup adat istiadat, bahasa, pakaian, dan makanan, salah satunya dalam bentuk cerita rakyat yang diwariskan secara lisan untuk menyampaikan nilai moral dan tradisi. Di Sumatera Selatan, khususnya di Lubuklinggau yang dulunya ibu kota Musi Rawas, cerita rakyat “Bujang Kurap” menjadi salah satu warisan budaya lokal yang mengandung pesan moral seperti etika, saling menghargai, dan percaya diri. Namun, cerita ini kurang dikenal oleh generasi muda karena keterbatasan akses terhadap buku cetaknya yang hanya tersedia di institusi tertentu dan menggunakan bahasa yang kurang sesuai bagi remaja. Selain itu, minimnya pengajaran cerita rakyat lokal di sekolah menyebabkan kurangnya pemahaman anak-anak terhadap warisan budaya mereka sendiri.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan upaya untuk menyajikan kembali cerita rakyat dalam bentuk yang lebih menarik, memberikan informasi yang jelas dari cerita, mengedukasi pendidikan lewat nilai moral dari karakter, serta penyebarannya yang bisa diakses oleh target audien. Hal ini bertujuan agar terciptanya rasa bangga dan menghargai serta melestarikan suatu warisan budaya khususnya daerah Lubuklinggau. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah membuat media informasi yang tepat dalam penyampaian pesannya yaitu lewat buku. Buku memiliki peran dalam pertumbuhan minat baca dengan buku pembaca dapat lebih merasakan cerita dan informasi lewat indra sensorik. Buku memiliki berbagai macam jenisnya, namun buku yang tepat dari penjelasan di atas adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi anak merupakan visualisasi tulisan kedalam bentuk drawing yang bertujuan menyampaikan pesan serta membantu anak memahami narasi cerita. Melalui buku ilustrasi pembaca tidak hanya membaca teks namun juga mendapatkan gambar atau ilustrasi yang menyederhanakan pesan yang disampaikan dari cerita Bujang Kurap.

METODE

Tahapan Penelitian

A. Persiapan

Dalam mempersiapkan perancangan ini akan dilakukan pengumpulan data yang benar dan valid agar memperoleh informasi yang diperlukan.

1. Metode Pengambilan Data

Ada dua metode pengambilan data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data yang umum digunakan antara lain wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data primer didapatkan dari buku cetak, dan hasil wawancara dengan pihak terkait dalam mendapatkan informasi yang valid. Observasi melibatkan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian. Data sekunder didapat melalui jurnal-jurnal baik itu online maupun offline serta buku cetak. Sementara itu metode kuantitatif didapat dari hasil pengumpulan data kuesioner kepada target audien dengan mengumpulkan pertanyaan dari hasil data primer.

a) Observasi

Observasi pada perancangan ini dilakukan dengan menelusuri tempat yang berkaitan dengan cerita rakyat ini. Tujuan dari observasi ini untuk mengetahui apakah memang benar cerita ini asli dari daerah kota lubuklinggau. Observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2024 di ulak lebar, lubuklinggau barat II, kota Lubuklinggau. Memang belum diketahui secara pasti apakah memang benar ini merupakan makam yang asli atau tidak sehingga tempat ini masih menjadi potensi cagar budaya. Dari hasil observasi ini dapat disimpulkan kisah Bujang Kurap mengajarkan pentingnya nilai-nilai moral tokoh cerita tersebut untuk masyarakat modern dan juga merupakan salah satu warisan yang melekat di masyarakat khususnya lubuklinggau sehingga menjadi bagian penting dari identitas masyarakat Lubuklinggau.

b) Wawancara

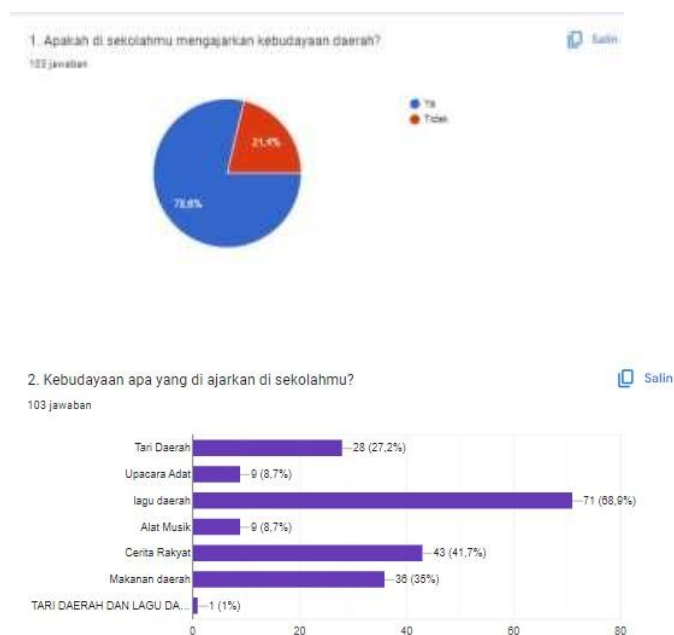
Ada dua jenis wawancara yang dilakukan yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur dikalkukan dengan 2 narasumber yang ahli dibidangnya agar mendapatkan data prime atau utama. Wawancara sumber pertama dilakukan dengan bapak Suhariyoko, M.Pd pamong budaya ahli muda bidang kesenian, pada tanggal 29 Januari 2024. Wawancara pertama dilakukan di kantor kebudayaan kota lubuklinggau. Sementara itu wawancara sumber kedua dilakukan dengan ibu Farida Candra Sp.d melalui platform media online pada 12 september 2024. Narasumber pertama diberikan 3 (tiga) pertanyaan mengenai cerita Bujang Kurap serta pengaruhnya dalam kebudayaan di kota Lubuklinggau. Sedangkan narasumber kedua diberikan 4 pertanyaan terkait penyebaran dan pengajaran kebudayaan di sekolah. Wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan mewawancarai beberapa siswa sekolah pertama secara online beberapa siswa mengatakan bahwa mereka belajar kebudayaan terutama daerah dari tugas sehingga hanya beberapa dari mereka menelusuri cerita rakyat daerah. Kebanyakan dari mereka hanya mencari tahu cerita rakyat yang lebih populer dari cerita rakyat daerah sendiri.



Dari hasil wawancara kedua wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak dikenalkannya cerita rakyat Bujang Kurap terhadap anak remaja terutama disekolah sehingga banyak anak remaja yang tidak mengetahui cerita ini, upaya untuk meberikan dan menyebarkan cerita ini sudah dilakukan melalui buku teks, namun terbatasnya akses cetakan buku ini membuat buku ini hanya diletakan di instasi pemerintahan saja.

c) Kuesioner

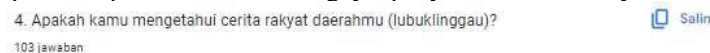
Kuesioner dilakukan secara online dengan membuat 5 pertanyaan dan menyebarkannya melalui media sosial kepada target audies khususnya siswa/i SMP (Sekolah Menengah Pertama) berumur 10-15 tahun yang ada di kota lubuklinggau. Dalam kusioner ini berisi 5 pertanyaan antara lain sebagai berikut.



Sebanyak 8% dari 103 siswa/i menjawab bahwa kebudayaan diajarkan disekolah baik itu pengajaran lagu daerah, upacara, alat musik, dll. Lagu daerah menjadi pengajaran yang sering diajarkan dibandingkan dengan cerita rakyat maupun yang lainnya yaitu sebanyak 41% dari total responden.



Bagan diatas memperlihatkan bahwa banyak siswa/i yang mengetahui cerita rakyat namun tidak dengan cerita rakyat daerah sendiri sehingga dapat disimpulkan bahwa kurangnya penyebaran cerita rakyat ini kepada anak remaja.



Bagan diatas membuktikan bahwa 72% dari total responden tidak mengetahui cerita rakyat daerahnya sendiri. Hal ini dibuktikan dengan 90% responden tidak pernah menjumpai buku cetak atau mencari tau mengenai cerita rakyat daerahnya sendiri.



Berdasarkan kusioner diatas hasil dari kusioner menunjukan permasalahan mengenai penyebaran dan pengenalan cerita rakyat ini belum tersebar secara menyeluruh sehingga 70% dari 103 responden tidak mengetahui cerita bujang kurap. buku teks yang sudah di cetak tidak pernah terlihat oleh siswa/i karena kurangnya akses informasi mengenai buku tersebut.

d) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pencarian dan analisis terkait informasi yang diperoleh dari berbagai sumber ilmiah. Studi pustaka memprioritaskan ensiklopedia, buku, jurnal ilmiah, karya ilmiah, dan makalah seminar yang bisa dipertanggung jawabkan informasinya. Dalam perancangan ini dilakukan dengan mencari ensiklopedia dan karya ilmiah yang berkaitan di internet serta buku-buku fisik, dan makalah seminar sebagai pendukung informasi. Adapun pada perancangan ini penulis menggunakan ensiklopedia dan karya ilmiah sebagai media utama serta menggunakan buku, makalah seminar serta jurnal online yang ada di internet sebagai refrenshi perancangan. Dalam perancangan ini penulis menggunakan buku cetak karya penulis bapak Suwan Syam yang didapatkan di balai kebudayaan kota lubuklinggau sebagai acuan cerita.



Buku karya bapak Suwandi Syam ini menjadi acuan penulis dalam membuat buku ilustrasi anak. Didalam buku ini terdapat kisah bujang kurap dari awal hingga akhir hayat, buku ini memiliki 117 halaman beserta cover buku nya, cerita bujang didalam buku ini memiliki 8 bab dan memiliki judul masingmasing. Penulis mengvambil cerita dalam buku ini dikarenakan cerita yang dibeikan memiliki alur yang teratur walau hanya cuplikan sehinga penulis mengambil 2 Bab yang diringkas yaitu awal mula penyakit, dan perjalanan Bujang Kurap melawan kejahatan. Kedua Bab ini dipilih sebagai pengenalan Bujang Kurap serta tindakan teladan dan bijaksana selama perjalanannya.

2. Segmentasi Target Audies

1) Geografis

Masyarakat kota lubuklinggau (khusus) dan masyarakat sumatera selatan.

2) Demografis

Anak-anak laki-laki/perempuan yang berumur 10-15 tahun yang masih bersekolah yang memerlukan pengetahuan diluar mata pelajaran sekolah.

3) Psikografis

Anak-anak umur 10-15 tahun yang suka membaca, memiliki rasa ingin tahu mengenai kebudayaan terutama cerita rakyat atau legenda.

4) Segmentasi Pasar Behavioristik

a) Manfaat : Hiburan edukatif dan pelestarian budaya

b) Tingkat penggunaan: Digunakan sebagai bahan bacaan di rumah, sekolah, atau perpustakaan.

c) Loyalitas Merek: Tinggi, karena suka gaya ilustrasi dan tema lokal

d) Sikap terhadap Produk : Siap membeli produk karena visual, dan mendukung budaya lokal

3. Metode Analisis Data

Pada perancangan buku cerita rakyat Bujang Kurap ini menggunakan metode analisis 5 W + 1 H. Menurut Masri (2010:37) menyatakan unsur-unsur 5W+1H adalah singkatan dari “what, who, when, where, why, how” yang dalam bahasa Indonesia menjadi “apa, siapa, kapan, dimana, mengapa, bagaimana”. Analisis 5W +1 H dalam perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Bujang Kurap :

a. What (Apa)

Sebuah cerita rakyat Bujang Kurap yang menceritakan seorang pemuda buruk rupa berhati mulia dan berbudi luhur.

b. Who (Siapa)

Karakter tokoh cerita rakyat bernama Bujang Kurap atau Embun Semibar

c. When (Kapan)

Belum dapat dipastikan latar waktu cerita ini namun, berdasarkan cerita di buku cetak latar waktu terjadinya pada zaman kesultanan Palembang.

d. Where (Dimana)

Berdasarkan cerita Bujang Kurap berada di wilayah Lubuklingau dan Karang Panggung(daerah MusiRawas)

e. Why (Kenapa)

Cerita rakyat ini memberikan contoh teladan serta nilai-nilai moral dari kisah perngembaraannya sehingga cerita tersebut patut dilestarikan dan menjadi contoh perilaku bagi anak remaja zaman sekarang.

f. How (Bagaimana)

Walaupun bujang kurap mendapatkan ejekan dan penolakan selama pengembaraannya dia selalu menolong orang dan selalu bertindak.

B. Perancangan

Menurut Soetam Rizky (2011 : 140) Perancangan adalah proses untuk mendefinisikan suatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah proses atau cara dalam menyelesaikan suatu masalah dengan berpikir secara kreatif dalam menyelesaikannya.

Dalam perancangan buku ilustrasi anak cerita rakyat ini diperluhkannya strategi agar pesan dari cerita rakyat Bujang Kurap bisa disampaikan. Strategi kreatif merupakan suatu proses untuk mengkomunikasikan pesan yang akan disampaikan melalui pendekatan gambar (visual) atau kata (verbal) serta strategi cerita.

1. Strategi Verbal

Berdasarkan data kajian pustaka yang didapat penggunaan jenis bahasa yang mendukung adalah bahasa Indonesia (non-formal) cocok dengan target sasaran karena dapat lebih mudah dicerna dan dipahami. Penggunaan bahasa tersebut mempengaruhi suara yang akan digunakan sebagai suara narasi cerita. Narasi yang digunakan adalah narasi yang tenang, menceritakan perjalanan seorang tokoh yang menghadapi tantangan, memberikan pengenalan tokoh serta informasi pendidikan karakter dari tokoh karakter.

2. Strategi Visual

a) Karater tokoh

Penggambaran bujang kurap memakai Tanjak Palembang berwarna merah yang melambangkan identitas daerah, pakaian yang dipakai yaitu pakaian sederhana berwarna hitam dan putih yang melambangkan kemurnian atau suci dan kekuatan. Dipinggangnya akan dipakai kain songket dengan pola geometris zig-zang yang melambangkan

keramahan, ketertiban dan saling menghormati sesama manusia. Postur tubuh dan wajah dari karakter tokoh disesuaikan dengan daerah asal serta penggambaran dari referensi cerita seperti kulit kuning langsung, memiliki kurap dan unsur pendukung lainnya.

b) Buku Ilustrasi

Pada bagian cover akan menggunakan bahan Hardcover dengan ketebalan 310 gsm dimana di dalam cover akan judul buku dan nama pembuatnya. Di belakang cover terdapat sinopsis cerita. Sementara halaman terakhir terdapat nama ilustrator. Pada halaman buku akan di pakai layout rata kanan dan kiri, menyesuaikan dengan ilustrasi dan elemen yang akan dipakai. Akan terdapat 40 lembar halaman pada buku. Jenis teks yang digunakan yaitu San Serif yang terkesan santai dan mudah dibaca.

c) Strategi Cerita

Dalam cerita rakyat ini penulis memakai adaptasi dari buku karya bapak Suwandi Syam yang berjudul sama serta cerita umum yang beredar di masyarakat. Dalam buku ditampilkan dari awal hingga akhir perjalanan tokoh utama Bujang Kurap dalam satu ringkasan cerita. Adapun dalam strategi cerita yang digunakan adalah kerangka cerita. Elemen-elemen dari kerangka cerita berupa premis, logline, dan plot.

C. Perwujudan

1. Karya Utama

a. Buku Cetak dan E-Book

Buku cetak bertujuan untuk memberikan informasi dan edukasi mengenai cerita rakyat Bujang Kurap secara fisik sementara E-Book mampu menyebarkan informasi secara lebih luas lagi

b. Karya Pendukung

1) Sosial media

Sosial media sebagai pendukung promosi dan informasi dari buku Ilustrasi cerita rakyat Bujang Kurap.

2) X Banner

Sebagai media promosi buku ilustrasi dalam bentuk cetak.

3) Poster

Sebagai media informasi ringkas terhadap media utama dalam bentuk cetak.

4) Merchandise

Merchandise sebagai media kenangan yang dikemas melalui suatu yang menarik mengenai media ilustrasi cerita rakyat Bujang Kurap.

D. Penyajian Karya

Dalam menyajikan karya akan ditampilkan melalui pameran yang menampilkan bagian dari proses penciptaan karya skema perancangan hingga hasil akhir dari perancangan. Karya yang berbentuk buku ilustrasi akan diaplikasikan ke pemerintah kebudayaan daerah untuk disebar di jajaran SMP di kota lubuklinggau.



Display pameran terdapat 3 poster yang mana poster A2 di kanan dan poster A1 di kiri di tengah terdapat media utama yang diletakkan di atas meja, di kanan terdapat rak buku dan merchandise seperti ganci dan stiker. Di kiri terdapat meja yang di atasnya ada laptop yang berisi motion launching buku, di sebelah kiri juga terdapat salah satu merchandise berupa kaos, dan yang terakhir di depan terdapat X Banner yang memuat info buku beserta barcode E-book nya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Karya ini berjudul “Perancangan Media Informasi Untuk Cerita Rakyat Bujang Kurap”. Media yang digunakan untuk mengenalkan cerita ini melalui buku ilustrasi. Adapun media pendukung lainnya yaitu poster, X-banner, gantungan kunci, stiker, tote bag, dan baju kaos.

A. Hasil

1. Buku Ilustrasi



Karya ini merupakan media utama yang digunakan dalam “Perancangan Media Informasi untuk cerita rakyat Bujang Kurap“. Buku ini disesuaikan berdasarkan faktor yang harus diperhatikan, yaitu ukuran kertas, spasi baris, ukuran huruf, dan pola layout yang akan dibuat (Sutopo, 2016). Dalam buku ini terdapat 44 halaman isi dan 2 halaman cover, enis kertas yang diunakan yaitu artpaper pada isinya dan art carton pada cover dengan ketebalan 190 gsm dan 210 gsm. Memiliki ukuran 20 x 20 cm persegi. Ada dua versi media utama yaitu versi hardcover dan softcover. Dalam isi buku ini terdapat 36 halaman cerita yang menceritakan kisah Bujang Kurap dari awal hingga akhir secara ringkas. Judul buku ini mengambil nama lain dari Bujang Kurap yang mana bersumber dalam buku “Bujang Kurap” karya Alm. Bapak Suwandi Syam.

2. Media Sosial



Media Sosial merupakan salah satu bentuk media yang menyajikan visual dan audio dalam menyampaikan pesannya. Pada perancangan ini terdapat 17 feed instagram yang berisikan motion graphic promosi dan informasi pengenalan cerita rakyat Bujang Kurap. Warna dan ilustrasi yang digunakan mendominasi warna kuning dan merah sesuai dengan warna yang dikonsepkan.

3. Poster



Poster merupakan salah satu media visual yang menyampaikan pesan secara perpoint atau informasi inti dari yang ingin disampaikan. Terdapat 2 poster ukuran A2 yaitu 40 x 60 cm yang berisikan informasi pengenalan buku ilustrasi cerita rakyat Bujang Kurap serta 1 poster ukuran A1 yang berisikan mockup dari media utama dengan ukuran 59 x 84 cm.

4. X- Banner



X-Banner adalah salah satu jenis media visual yang bertujuan untuk mempromosikan secara ringkas dan efektif. X banner yang digunakan berisi promosi dari media utama yaitu buku ilustrasi cerita rakyat Bujang

Kurap serta barcode yang berisikan ukuran ilustrasi secara online agar memudahkan membacanya. X Banner yang digunakan berukuran 60 x 160 cm dengan desain yang disesuaikan pada karya utama.

5. *Marchandise*



Terdapat beberapa jenis Marchandise antara lain stiker, ganci, dan kaos. Namun yang digunakan dari perancangan ini hanya stiker, ganci dan kaos. Fungsi dari marchandise tidak hanya sebagai media promosi namun juga menjadi alat branding dan sebagai bentuk apresiasi kepada pembeli/pelanggan.

B. Analisis

1. Buku Ilustrasi

Salah satu media dalam menyampaikan informasi adalah media visual. Buku merupakan salah satu media visual yang bisa menarik perhatian, memperjelas materi yang disampaikan, dan penggambaran fakta yang mungkin sulit dicerna dan diingat dalam bentuk visual. Berdasarkan hal itulah buku menjadi media utama dalam perancangan cerita rakyat Bujang Kurap ini. Dalam karya ini terdapat ilustrasi dari karakter utama dalam cerita rakyat yang diangkat. Jenis ilustrasi yang digunakan dalam buku ini adalah kartun yang mana gambar yang menyederhanakan cerita dan informasi.

Teknik ilustrasi yang dipakai dalam ilustrasi ini adalah digital painting, teknik ini menjadi teknik yang efektif dan efisien dalam membuat buku ilustrasi. Narasi cerita yang digunakan yaitu ringkasan dari pengumpulan informasi mengenai cerita Bujang Kurap baik itu buku fisik, jurnal ilmiah, serta wawancara. Pengumpulan informasi tersebut kemudian dipilih berdasarkan tujuan penciptaan karya, informasi tersebut diolah menjadi sebuah storyline yang menjadi sebuah dasar dalam membuat gambaran visual karya.

Warna yang menjadi dasar dari buku ini adalah kuning, orange, merah, hitam, hijau dan biru dimana turunan dari warna ini dipakai juga dalam memperjelas visualisasi karya. Warna yang dipakai sebagai penanda yaitu warna dalam sisi psikologi. Warna kuning dan orange memberikan kesan kebudayaan, hangat dan optimisme, warna biru dan hijau memberikan kesan warna alam, yaitu memberikan kekuatan dan kedamaian, sedangkan warna merah dan hitam memberikan kesan berani, emosional, dan energi. Warna-warna tersebut juga menjadi bagian dari warna kebudayaan, dalam teori warna, warna-warna tersebut merupakan warna primer dan sekunder yang bisa di rancang seperti gelap terang atau saturasi warna untuk menentukan emosi yang akan ditunjukkan.

Layout yang dipakai dalam karya ini disesuaikan antara ilustrasi gambar dengan tipografi narasi. Dalam buku ini ilustrasi dibuat double spread atau ilustrasi dua halaman yang bertujuan untuk membuat buku ilustrasi menarik, dan mengisi ruang kosong pada halaman. Dalam buku ini ukuran font yang digunakan adalah 12 pt ukuran ini dipilih berdasarkan jenis font, keterbacaan target audiens. Ada 2 jenis font yang dipakai yaitu font kecil sebagai headline dan font sedang sebagai bodytext, 2 font ini dipilih karena faktor keterbacaan dan estetika jenis font.

Visualisasi karakter dan alur cerita menggunakan nilai-nilai kearifan lokal dan simbol kebudayaan antara lain kain songket, tajak, kain sutra yang divisualisasikan pada karakter pada cover yang sesuai dengan isi cerita. Sedangkan penerapan visualisasi makna daerah lain juga diterapkan pada isi cerita seperti rumah tradisional limas sebagai representasi budaya yang diangkat. Isi cerita yang disampaikan merupakan singkatan dari buku yang sudah dimodifikasi agar sesuai tujuan dari perancangan ini sehingga isi cerita yang disampaikan terfokus kepada nilai-nilai kearifan lokal seperti jujur, tolong menolong dan membantu sesama.

2. Media Sosial

Sosial media yang digunakan yaitu instagram, yang mana berisikan informasi cerita rakyat yang bertujuan untuk mengenalkan kepada khalayak umum. Desain feed instagram menggunakan prinsip keseimbangan visual yang harmonis. Penggunaan ruang kosong (white space) yang cukup membantu fokus perhatian pengguna ke konten utama. Serta penggunaan prinsip rasionalitas penggunaan grid yang konsisten dan pola warna tertentu yang berulang di setiap postingan. Warna yang digunakan mendominasi warna kuning dan merah berdasarkan konsep warna yang dipakai.

3. Poster

Poster pertama fokus memperkenalkan karakter utama melalui ilustrasi, palet warna, sketsa, dan referensi visual. Elemen-elemen disusun seimbang dengan penekanan pada karakter utama, didukung warna hangat yang menciptakan kesan tradisional. Tipografi yang digunakan sederhana dan mudah dibaca, menjaga keterbacaan informasi.

Poster kedua lebih menonjolkan sisi naratif dan emosional tokoh. Judul yang besar dan mencolok memberi penekanan kuat, sementara ilustrasi karakter yang duduk menghadap cahaya menciptakan nuansa kontemplatif. Tata letak simetris dan latar putih memberi ruang visual yang nyaman. Konsistensi warna dan gaya ilustrasi tetap terjaga, memperkuat identitas visual. Poster ketiga berisi media bauran dari buku ilustrasi yang mana desain yang dipakai sama dengan kedua poster sebelumnya, isi dari poster ini berupa media utama buku, dan media pendukung seperti kaos, website, X-banner, merchandise, dan poster.

4. X-Banner

Desain X-Banner memiliki kesatuan elemen ditampilkan melalui konsistensi warna jingga dan coklat yang memberi kesan hangat dan membumi. Tata letak simetris menciptakan keseimbangan, sementara penekanan terlihat jelas pada judul besar di atas, disusul ilustrasi buku dan tokoh utama sebagai fokus visual. Alur pandangan diarahkan dari atas ke bawah dengan irama visual yang tertata rapi. Proporsi elemen seperti teks, gambar, dan QR code seimbang sesuai fungsinya.

Tipografi menggunakan font ekspresif serta mudah dibaca. Warna yang digunakan mendukung suasana naratif dan menjaga keterbacaan. Ilustrasi digital memberi kesan imajinatif dari informasi buku. Hirarki informasi tersusun jelas, sehingga pesan mudah dipahami. Sehingga secara keseluruhan, desain ini estetik, komunikatif, dan berhasil mendukung tujuan promosi buku.

5. Merchandise

Merchandise “Embun Semibar” menampilkan identitas visual yang konsisten melalui gaya ilustrasi kartun, palet warna hangat, dan elemen khas daerah pada karakter. Desainnya menerapkan prinsip kesatuan, keseimbangan, dan penekanan secara efektif, sehingga menciptakan tampilan yang harmonis dan menarik. Penggunaan karakter sebagai pusat visual memperkuat daya ingat dan kedekatan emosional dengan audiens. Selain estetik, merchandise ini juga berfungsi sebagai media komunikasi cerita rakyat yang mudah dipahami, khususnya oleh anak-anak dan remaja. Desainnya adaptif untuk berbagai media, menjadikannya efektif dalam mendukung promosi dan edukasi.

KESIMPULAN

Dalam membuat karya diperlukan konsep visual dan desain yang benar-benar harus diperhatikan untuk menciptakan buku ilustrasi yang sesuai dengan target audien. Penciptaan karya buku ilustrasi ini bertujuan agar mengenalkan cerita rakyat lokal kepada generasi muda khususnya anak remaja. Karya ini berisikan penanaman nilai-nilai adab dan moral atau pendidikan karakter melalui pendekatan yang disesuaikan dengan anak remaja usia 10-12 tahun. Pengenalan budaya cerita rakyat sejak usia dini diperlukan agar budaya warisan tetap bisa dilestarikan. Buku ilustrasi ini disajikan dengan tampilan visual yang menarik yang mana diharapkan meningkatkan minat baca anak remaja sehingga pesan moral lebih tersampaikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga skripsi karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas nikmat hidup yang diberikan sehingga penulis bisa membuat karya, rezeki berupa materi sehingga karya bisa diwujudkan, dan kesempatan berupa waktu yang diberikan sehingga karya ini sesuai selesai sesuai dengan waktu yang telah dicapai.
2. Orang tua yaitu bapak Herian, dan ibu Rasmi Eliyanti terima kasih atas kasih sayang dan pengorbanan yang tiada henti telah membesarkan, mendidik dan memberikan dukungan penuh dalam setiap langkah saya. Terima kasih atas segala doa yang selalu dipanjatkan dan menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi saya. Terima kasih kepada adik-adiku Ribda Nabila dan Safta Safira atas kasih sayang, dukungan, serta doanya. Terima kasih kepada keluarga besar yang selalu memberikan dukungan moral, semangat dan kebahagiaan dari setiap langkah ini.
3. Ibu Yoni Sudiani, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan.
4. Bapak Olvyanda Ariesta, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, saran, motivasi dan arahan selama penulisan skripsi karya ini.
5. Bapak Dr. Ahmad Akmal, M.Pd. selaku Dosen Penguji yang memberikan bimbingan, saran serta motivasi yang diberikan.
6. Bapak Anin Ditto, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Penguji yang memberikan bimbingan, saran serta motivasi yang diberikan.
7. Ibu Khairunnisa, M.Kom., selaku Dosen Penguji yang memberikan bimbingan, saran serta motivasi yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdiansyah D & Lontoh W. (Desember 2022). “Analisis nilai-nilai budaya dalam cerita rakyat “bujang kurap” dengan menggunakan pendekatan semiotika”, Volume 5, 366-368. Diunduh pada 11 september 2024. Pada website <https://doi.org/10.31539/kaganga.v5i2.5016>
- Fahroni, A. 2019 . Peran Budaya Dalam Membangun Pendidikan Karakter. Diunduh pada 11 September 2024
- Fadila ,A, dkk. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. Diunduh pada 11 September 2024
- Husna, A. (2019). “Perancangan ilustrasi cerita rakyat anggun nan tongga melalui media e-book”, Volume 8. diunduh pada tanggal 1 Novemberr 2023
- Hasanadi. (2017). Provinsi Sumatera Selatan Local Wisdom Of Lubuklinggau Folklore. Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya, 3(2), 824– 847.
- Hikmah, E. 2017. Makna Simbol dalam Aesan Gede dan Pak Sangkong Pakaian Adat Pernikahan Palembang. Diakses pada hal. https://www.researchgate.net/publication/319600273_Makna_Simbol_dalam_Aesan_Gede_dan_Pak_Sangkong_Pakaia_n_Adat_Pernikahan_Palembang
- Ikawira, Y,E. 2014. Penciptaan Buku Ilustrasi Lagenda Reong Diponogoro Sebagai Upaya Pengenalan Budaya Lokal Kepada Anak. Diunduh pada 8 agustus 2024 Kemendikbud. 2011. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 17, Nomor 5. Kemendikbud. Di unduh pada 22 Juli 2025.
- Novita, S. & Anggapuspa, M. 2021. Perancangan Buku Ilustrasimakanan Tradisional Khas Kota Surabaya untuk Anak Usia 9-12 Tahun. Diunduh pada 8 agustus 2024
- Nurfala, Y. 2016. Urgensi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter.Diunduh pada tanggal 11 September 2024
- Rustan, Surianto. (2009). Layout Dasar Dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan,Surianto.2011.Huruf Font Tipografi.Jakarta: Gramedia.PustakaUtama.
- Ravico, Mei Upita Sari, 2016. Menggali Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Kota Lubuklinggau melalui Cerita Rakyat “Bujang Kurap”. Jurnal Criketra, Volume 5, Nomor 10. Diunduh tanggal 16 november 2023
- Syam samsudin, 2012. Bujang Kurap. Lubuklinggau.bennyinstitute.Cetakan 2
- Tinarbuko, S. 2004. Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual. Diunduh pada tanggal 16 November 2023 pada hal. <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16093>
- Wojirsch. (1995). Pengertian Ilustrasi. Diunduh pada 19 Novermber 2023. [Online]. Di <http://www.ejurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html>.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. Humaniora, 3(2), 659-667. Diunduh pada tanggal 16 juni 2024
- Kusrianto, Adi. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Press Martono N. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta:Grafindo pustaka.