PERANCANGAN BUKU DIGITAL FOLKLORE KEONG MAS DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING* SEBAGAI UPAYA EDUKASI MORAL KEPADA ANAK USIA 7-9 TAHUN

TUGAS AKHIR

Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:
Joshe Adelin Tesalonica Marland
17420100004

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022

PERANCANGAN BUKU DIGITAL FOLKLORE KEONG MAS DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING SEBAGAI UPAYA EDUKASI MORAL KEPADA ANAK USIA 7-9 TAHUN

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain

Oleh:

Nama	**: Joshe Adelin Tesalonica Marland**
NIM	**: 17420100004**
Program Studi	**: S1 Desain Komunikasi Visual**

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022

Tugas Akhir

PERANCANGAN BUKU DIGITAL FOLKLORE KEONG MAS DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING SEBAGAI UPAYA EDUKASI MORAL KEPADA ANAK USIA 7-9 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh

Joshe Adelin Tesalonica Marland

NIM: 17420100004

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Selasa, 5 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. Karsam, MA., Ph. D

NIDN: 0705076802

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2022.08.04 16:19:12 +07'00'

II. Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN: 0726027101

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2022.08.05 08:37:32 +07'00'

Penguji:

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701

Universitas Dinamika
2022.08.05 09:01:20 +07'00'

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2022.08.05 11:16:04 +07'00'

Karsam, MA. Ph. D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO

Keep swimming~

UNIVERSITAS Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

I present this for my parents, my friends, and for all those who were support me also those that might read this later, thank you.

UNIVERSITAS Dinamika

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama	: **Joshe Adelin Tesalonica Marland**
NIM	: **17420100004**
Program Studi	: **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas	: **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya	: **Tugas Akhir**
Judul Karya	: **PERANCANGAN BUKU DIGITAL FOLKLORE KEONG EMAS DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING SEBAGAI UPAYA EDUKASI MORAL KEPADA ANAK USIA 7-9 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (***Non-Exclusive Royalty Free Right***) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (***database***) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikan surat pernyataan ini Saya buat dengat sebenar-benarnya.

Surabaya, 5 Juli 2022

Joshe Adelin Tesalonica Marland
NIM : 17420100004

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Pada penelitian ini dilakukan perancangan buku cerita digital yang dilatar belakangi dengan permasalahan anak kurang memiliki moral yang baik, selain itu tantangan media infomasi digital semakin berkembang pesat, anak menjadi kurang mengenal kisah dongeng dalam negeri tepatnya Jawa Timur, sehingga tujuan peneliti ingin merancang sebuah buku digital agar dapat menarik perhatian anak usia 7-9 tahun agar memudahkan mereka berimajinasi, mencari tahu melalui buku cerita digital, juga memudahkan mereka membaca dimanapun dan kapanpun. Peneliti menggunakan metode kuisioner, studi literatur, observasi, dan studi literatur peneliti mendapatkan hasil data untuk penelitian. Hasil pengumpulan data akan disimpulkan menjadi data sehingga terciptanya buku cerita bergambar "The Tale's of Keong Emas" yang berkonsep buku cerita rakyat digital yang menceritakan tentang seorang Putri yang dikutuk menjadi seekor keong berwarna Emas karena rasa iri yang dialami oleh saudara kandungnya demi mendapatkan seorang Pangeran dari negeri tetangga. Kesimpulan peneliti dalam penelitian ini adalah buku cerita bergambar digital Keong Emas ini diharapkan dapat membantu anak dalam memahami moral yang dapat diteladani serta mendukung dalam mengembangkan industri buku cerita anak di Indonesia dengan lebih luas lagi.

Kata kunci: *Moral, Folklore, Keong Emas, Buku Cerita anak, Buku Cerita 1Bergambar, Buku Digital*

UNIVERSITAS Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan berjudul "*Perancangan Buku Digital Folklore Keong Mas dengan Teknik Digital Painting Sebagai Upaya Edukasi Moral Kepada Anak Usia 7-9 Tahun"* ini dapat terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini peneliti ingin berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan laporan, terutama kepada:

1. Untuk keluarga terutama orang tua yang telah mendukung penuh baik dalam bentuk moril maupun materiil, serta doa yang tulus sehingga peneliti dapat menyelesaikan dengan baik.
2. Karsam, MA., Ph. D selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar memberikan saran dan masukan agar terciptanya karya dan laporan ini dengan baik.
3. Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing II atas arahan dan bimbingannya sehingga laporan ini dapat terselesaikan.
4. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan dosen penguji yang dengan sabar memberikan saran dan masukan agar terciptanya karya dan laporan ini dengan baik.
5. Teman-teman yang dengan tulus memberikan doa, semangat, dan bantuannya dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga apa yang kita lakukan menjadi berkah dan mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Surabaya, 5 Juli 2022

Joshe Adelin Tesalonica Marland

17420100004

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan 4
1.5 Manfaat Penelitian 4
BAB II LANDASAN TEORI 5
2.1 Penelitian Terdahulu 5
2.2 Nilai Moral 6
2.3 Penanaman Nilai Moral Pada Anak 7
2.3.1 Metode Bermain 7
2.3.2 Metode Bercerita 7
2.3.3 Metode Pemberian Tugas 8
2.3.4 Metode Bercakap-cakap 8
2.4 Cerita Keong Emas 8
2.5 *Picture book* 10
2.5.1 *Picture book* Berteks 10
2.6 Dongeng (*folklore*) 11
2.7 Teori Warna 11
2.8 Teori Layout 11
2.9 Teori Tipografi 12
2.10 *Children Ilustration* 14
2.11 Teknik Ilustrasi (sumbernya) 15
2.12 *E-book* 15

UNIVERSITAS Dinamika

BAB III METODE PENELITIAN 17
3.1 Jenis Penelitian 17
3.2 Objek Penelitian 17
3.3 Unit Analisis 18
3.4 Lokasi Penelitian 18
3.5 Subjek Penelitian 18
3.6 Teknik Pengumpulan Data 19
3.6.1 Observasi 19
3.6.3 Studi Literatur 20
3.6.4 Studi Kompetitor 20
3.7 Teknik Analisis Data 21
3.8 Alur Desain 21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 22
4.1 Hasil dan Analisis Data 22
4.1.1 Hasil Observasi 22
4.1.2 Hasil Wawancara 24
4.1.3 Hasil Studi Literasi 26
4.4.1 Hasil Studi Kompetitor 28
4.2 Hasil Analisis Data 28
4.2.1 Reduksi Data 28
4.2.2 Penyajian Data 30
4.2.3 Penarikan Kesimpulan 30
4.3 Analisis STP (*Segmentasi, Targeting, Positioning*) 31
4.3.1 *Segmentasi* 31
4.3.2 *Targeting* 31
4.3.3 *Positioning* 32
4.4 Konsep dan Keyword 32
4.4.1 USP (Unique Selling Proposition) 32
4.4.2 Hasil Analisis SWOT 32
4.4.3 Key Communication Message 33
4.5 Perancangan Karya 34
4.5.1 Strategi Kreatif 34
4.5.2 Perancangan Media 42
4.6 Hasil Pengunggahan Digital 52

4.7 Pembahasan 53
4.7.1 Cover Depan 53
4.7.1 Isi Buku Digital 54
BAB V PENUTUP 56
5.1 Kesimpulan 56
5.2 Saran 56
DAFTAR PUSTAKA 57
LAMPIRAN 59

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Presentase Penggunaan Teknologi pada anak tahun, 2020 1
Gambar 3.1 Alur perancangan desain, 2022 21
Gambar 4.1 Dokumentasi foto bersama anak Panti Asuhan Santa Yulia 24
Gambar 4.2 Dokumentasi Narasumber Jessica (kiri) dan rara (kanan) 25
Gambar 4.3 Dokumentasi Ibu Pengurus Panti Asuhan Santa Yulia 25
Gambar 4.4 Seri Cerita Rakyat 34 Provinsi Keong Mas karya dari Dian K..... 28
Gambar 4.5 *Key communication Message* 34
Gambar 4.6 Alternatif sketsa karakter Candra Ajeng Kirana 36
Gambar 4.7 Hasil Poling Desain Karakter Candra Ajeng Kirana..... 36
Gambar 4.8 Implementasi karakter Candra Ajeng Kirana (Keong Emas) 36
Gambar 4.9 Alternatif sketsa karakter nenek asih 37
Gambar 4.10 Hasil Poling Desain Karakter Nenek Asih..... 37
Gambar 4.11 Implementasi desain karakter Nenek Asih..... 37
Gambar 4.12 Alternatif sketsa karakter Dewi Ajeng Galuh 38
Gambar 4.13 Hasil Poling Alternatif Desain Dewi Ajeng Galuh 38
Gambar 4.14 Implementasi desain karakter Dewi Ajeng Galuh..... 38
Gambar 4.15 Alternatif sketsa karakter Inu Kertapati 39
Gambar 4.16 Hasil poling alternatif desain Pangeran Inu Kertapati 39
Gambar 4.17 Implementasi desain karakter Inu Kertapati..... 39
Gambar 4.18 Font Gochi Hand 40
Gambar 4.19 Font Abril Fatface 40
Gambar 4.20 Warna Local 40
Gambar 4.21 Sketsa sticker dan implentasi sticker..... 50
Gambar 4.22 Sketsa desain totebag dan implementasi totebag 51
Gambar 4.23 Sketsa desain gantungan kunci dan implementasi gantungan kunci51
Gambar 4.24 Sketsa desain Pin dan hasil implementasi 51
Gambar 4.25 Sketsa desain Poster dan hasil implementasi 52
Gambar 4.26 Hasil Pengunggahan digital..... 53
Gambar 4.27 Font judul pada cover..... 53
Gambar 4.28 Perbedaan Cover Depan 54

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis SWOT 32
Tabel 4.2 Sketsa Media Utama 43
Tabel 4.3 Implementasi Media Utama 46

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

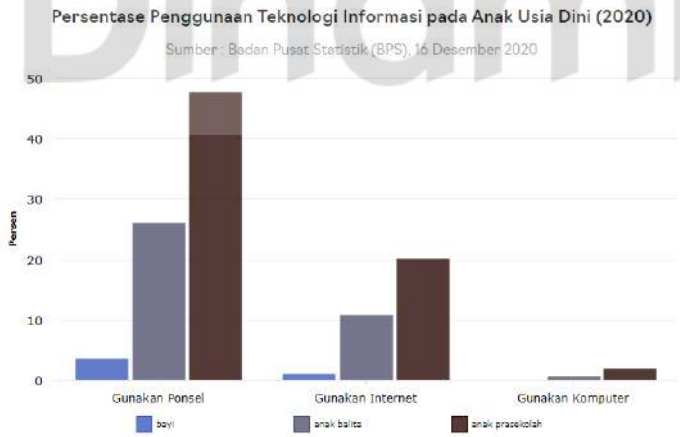
Lampiran 1. Biodata Penulis……..59
Lampiran 2. Originalitas…… 60
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Tugas Akhir…….. 63
Lampiran 4. Kartu Seminar Tugas Akhir……...64
Lampiran 5. Surat Perijinan Observasi Panti Asuhan Santa Yulia…… 65

UNIVERSITAS Dinamika

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini banyak kasus yang memperlihatkan anak kurang memiliki karakter yang baik. Pernah terjadi pada murid SD yang menantang dan berkata kasar pada guru yang sedang menasehatinya karena merokok (Syafei, 2019). Di Surabaya ada juga seorang murid SD yang marah-marah karena berpakaian tidak sepantasnya pada acara memperingati Hari Kartini sampai menendang seorang guru hingga membuatnya patah tulang (Ravianto, 2019). Sementara itu, tantangan perkembangan teknologi informasi semakin berkembang pesat. Banyak anak usia dini dan anak usia sekolah dasar yang sudah mampu mengoprasikan gawai dengan kemudahan fitur yang diberikan, terlebih jejaring sosial yang terbuka luas dan padat diakses oleh khalayak yang memiliki media gawai sehingga mengakibatkan anak mudah meniru hal-hal yang negative dan diaplikasikan kehidupan sehari-harinya. Didasari oleh persentase penggunaan teknologi atau ponsel pada anak yang kian meningkat (Lidwina, 2020).



Gambar 1.1 Presentase Penggunaan Teknologi pada anak tahun, 2020

Anak usia 7-9 tahun yang mengenyam Pendidikan Sekolah Dasar diajarkan pembentukan karakter. Salah satu cara untuk pembentukan karakter anak adalah melalui buku cerita. Cara menanamkan moral pada anak banyak sekali caranya salah satunya melalui metode bercerita. Metode ini dapat mengubah etika anak-anak karena suatu cerita dapat menarik anak untuk menyukai dan memperhatikan,

serta merekam setiap imajinasi dan peristiwa yang terdapat dalam cerita. Anak-anak juga memiliki rasa ingin tahu yang cenderung lebih besar dari pada orang dewasa pada umumnya. Anak-anak juga selalu senang mendengarkan sebuah cerita, alat bantu yang cocok untuk menyampaikan adalah buku anak. Menurut Puryanto:2008 dalam jurnal (Wardaya, Saidi, & Murwonugroho, 2020) buku anak diartikan sebagai karya yang akrab dengan dunia anak dan mudah dipahami maksud ceritanya. Buku anak di peruntukkan untuk anak yang berusia bayi hingga 12 tahun.

Menurut Hamis Darmadi dalam (Yuliana, 2013) dijelaskan sikap-sikap moral seperti sikap rendah hati, tolong menolong, jujur dari tokoh dalam cerita dapat disampaikan dengan baik tanpa memaksa anak untuk langsung memahami. Dalam jurnal (Putri, 2017)Moeslichatoen (2004: 169) menjelaskan bahwa tujuan dalam metode bercerita adalah menanamkan pesan atau nilai sosial, moral, agama yang terkandung dalam suatu cerita. Mengedepankan contoh-contoh perilaku baik dan buruk dapat dipakai sebagai suatu pijakan selanjutnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada 43 responden berupa anak berusia 7-9 tahun di wilayah Surabaya Barat sebanyak 27 responden (62,8%) yang memiliki ketertarikan dalam membaca buku cerita sebanyak 21 responden (51,2%), diantara responden berusia 7-9 tahun terdapat 1 responden (2,3%) yang tidak pernah mendengar dongeng rakyat dan antusias untuk mencoba membaca dongeng rakyat sebanyak 32 responden (91,4%). Mereka tertarik pada buku cerita bergambar dan berwarna cerah sebanyak 42 responden (100%).

Kesimpulan yang didapat berdasarkan kuisioner yang telah disebar oleh peneliti adalah anak usia 7-9 tahun saat ini memiliki antusiasme yang tinggi untuk membaca cerita dongeng rakyat melalui sebuah buku, namun ternyata cerita rakyat yang mereka ketahui salah satunya cerita Keong Emas ditemukan banyak versi yang beragam.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti akan merancang sebuah buku digital folklore cerita rakyat Keong Mas yang berasal dari Jawa Timur. Cerita tentang seorang Putri yang berubah menjadi seekor keong karena sebuah sihir dari keiri dan dengkian kakak perempuannya kepadanya. Menjalani keadaan yang

tidak terduga dan perjalanannya untuk menemukan jalan pulang yang tidak mudah karena dirinya menjadi seekor keong kecil yang jauh dari rumah.

Dipilihnya cerita ini karena mengandung banyak nilai karakter yang dapat diinternalisasikan kepada anak karena karakter dalam alur ceritanya yang mengisahkan bagaimana cara menghadapi masalah, bagaimana perilaku tokoh tersebut, sehingga dapat dipetik hikmah positif dari tokoh dan menirunya. Nilai moral yang dapat ditanamkan pada anak adalah tolong menolong, jujur, adil, bertanggung jawab, tidak mudah menyerah, sopan santun dan sabar.

Folklore Keong Emas tersebut akan ditampilkan dalam bentuk buku digital agar mudah diakses dimanapun dan kapanpun serta memiliki visual ilustrasi yang menarik, alamiah dan disukai oleh anak. Ada beberapa alasan mengapa ilustrasi yang digambar dengan baik berdampak besar pada buku anak, yaitu ilustrasi memberikan gambaran tentang cerita yang ingin penulis sampaikan dengan memadukan warna dan bentuk, serta menjaga narasi yang baik bagi audience agar tersampaikannya cerita kepada anak menjadi prioritas dalam pembuatan buku anak sebagai bentuk edukasi moral seperti jujur dan bertanggung jawab, tolong menolong pada anak yang berusia 7-9 tahun yang berada di Surabaya Barat dengan Teknik digital painting

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah berfokus pada bagaimana merancang buku digital folklore Keong Emas sebagai upaya meningkatkan edukasi moral kepada anak usia 7- 9 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini dititikberatkan pada:

1. Pesan moral yang terdapat dalam cerita rakyat Keong Mas seperti tolong menolong, jujur, rasa terima kasih, dan sopan santun.
2. Layout buku digital folklore yang sesuai untuk usia 7-9 tahun
3. Penggunaan teknik Ilustrasi digital painting dalam proses pembuatan buku digital folklore

UNIVERSITAS Dinamika

4. Warna cerah (biru, hijau, kuning, dsb) dan tata bahasa yang sesuai untuk anak 7-9 tahun
5. Media promosi berupa buku digital yang sesuai dengan anak usia 7-9 tahun dengan ukuran 2000 px x 2000 px dengan resolusi 300 dpi.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan rancangan Buku Digital Folklore Keong Mas dengan Teknik Digital Painting Sebagai Upaya Edukasi Moral Kepada Anak Usia 7-9 Tahun
2. Untuk memperkenalkan salah satu dongeng rakyat kepada anak usia 7-9 tahun tentang kisah Keong Emas.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki berbagai manfaat yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sumber informasi, masukan, referensi pengetahuan, menambah wawasan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian ke depannya yang serupa, hingga bahan ajar untuk orang tua pada anaknya.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat disebarluaskan dan dapat membantu orang tua dalam mendidik, memberi pemahaman, dan menanamkan moral lewat salah satu folklore Nusantara pada anaknya sehingga kelak anak akan tumbuh menjadi pribadi yang baik dan memiliki kehidupan yang baik
3. Sebagai media untuk meningkatkan pemahaman tentang pesan moral yang terdapat pada salah satu folklore Nusantara.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB II
LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teori yang berhubungan dan mendukung tercapainya penelitian. Teori yang dijelaskan adalah yang seperti tentang buku cerita digital, ilustrasi untuk buku cerita anak digital yang mudah dipahami oleh *audience* usia 7-9 tahun, cerita rakyat, warna yang menarik bagi anak-anak, *layout*, alur cerita yang menarik untuk digunakan dalam mengilustrasikan cerita rakyat.

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian terdahulu yang dirancang oleh Ni Kadek Larasanti Kencanadewi, Alit Kumala Dewi, dan Gede Bayu Segara Putra dalam jurnal Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar Vol. 2 No. 02 tahun 2021 dengan judul *"Perancangan Buku Cerita Bergambar BE JELEG TRESNA TELAGA Sebagai media Pendidikan Karakter Anak Bangsa Indonesia".* Pada penelitian tersebut bertujuan untuk membentuk karakter anak sejak dini khususnya generasi baru di Indonesia. Karakter kepribadian yang ditanamkan sejak dini akan terbentuk dengan sendirinya secara matang mampu membentuk sebuah integritas itu sendiri.

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam jurnal ini adalah metode wawancara yang dilakukan melalui pengambilan survey dari sample warga yang tinggal di Denpasar, observasi pada berita-berita yang beredar dikaitkan dengan pengamatan topik cerita dengan cara menyimak isi cerita dengan data-data dari karya tulis yang berkaitan, dan literasi kepustakaan yang didapat dari buku-buku jurnal.

Penelitian ini menghasilkan buku dengan tema cerita fabel yang dikombinasikan dengan ornament-ornamen khas Bali, yang dari segi cerita, diceritakan hidup ketiga ekor bersaudara disebuah telaga yang mana pada suatu masa mengalami kesulitan yang membuat mereka harus menentukan keputusan untuk kehidupan mereka selanjutnya.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada kesempatan kali ini peneliti memfokuskan pada tema cerita fantasi yang dikombinaasikan dengan ornament-ornamen khas Jawa dan penerapan moral melalui buku digital agar lebih mudah diakses yang lebih mengutamakan edukasi norma-norma positif sejak dini diiringi dengan mengenalkan kembali kisah rakyat yang mulai kurang diminati oleh anak-anak.

Persamaan dari penelitian sebelumnya adalah sama-sama ingin membentuk kepribadian anak yang memiliki karakter yang unggul untuk masa depan.

2.2 Nilai Moral

Menurut etimologis, moral adalah yang berasal dari kata "mos" yang artinya adat atau kebiasaan yang dilakukan oleh seseorang kepada lingkungan sosialnya. Menurut Sjarkawi (2006: 28) dalam (Yuliana, 2013) moral merupakan pandangan tentang baik dan buruk, benar dan salah apa yang didapat dan tidak didapat untuk dilakukan. Umumnya moral adalah etika-etika kehidupan yang dijalankan untuk menjaga keteraturan sosial dalam masyarakat.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2000: 52-55) dalam (Yuliana, 2013) ciri-ciri moral adalah:

1. Berkaitan dengan tanggung jawab

   Nilai moral berkaitan dengan pribadi manusia. Nilai-nilai moral mengakibatkan bahwa seseorang bersalah atau tidak bersalah karena ia bertanggungjawab.
2. Berkaitan dengan hati nurani

   Mewujudkan nilai-nilai moral merupakan "imbauan" dan hati Nurani. Ciri utamanya adalah menimbulkan "suara" dari hati jika menentang atau meremehkan nilai moral dan memuji ketika mewujudkan nilai norma.
3. Mewajibkan

   Nilai-nilai moral mewajibkan kita secara absolute dan tidak dapat ditawar-tawar. kenyataan bahwa nilai-nilai ini berlaku adalah Kewajiban absolute yang melekat pada nilai-nilai moral bagi manusia sebagai manusia.
4. Bersifat formal

Nilai-nilai moral mewajibkan kita secara absolute dan dengan tidak bisa ditawar-tawar. Karena itu untuk setiap manusia nilai moral berlaku.

2.3 Penanaman Nilai Moral Pada Anak

Menurut Hamid Darmadi (2007:56-57) dalam jurnal (Yuliana, 2013) terdapat berbagai macam metode yang dapat dilakukan untuk penanaman nilai-nilai moral pada anak.

2.3.1 Metode Bermain

Dengan menggunakan metode bermain dengan sesamanya, anak-anak mampu bersosialisasi dan menghasilkan kesenangan dan leluasa menuangkan imajinasi yang ada di pikiran secara bebas. Dengan bermain, banyak nilai-nilai moral dan social yang dapat diajarkan bersamaan dengan praktik langsung, diantaranya:

1. Mengajarkan kepada anak, sikap mau bersosialisasi dan mampu bekerjasama dengan teman sepermainan.
2. Mengajarkan sikap tenggang rasa, tolong-menolong sesama.
3. Mengajarkan sikap berbagi dan rasa peduli.
4. Mengajarkan tata bicara yang sopan,benar, dan baik kepada sesama dan orang yang lebih tua.
5. Memperkenalkan berbagai macam aturan baik disekolah, dirumah, dan sekitarnya.
6. Melatih anak menjalankan, menaati aturan, serta menerima konsekuensi atau akibat dari perbuatan yang melanggar aturan.

2.3.2 Metode Bercerita

Menyampaikan pesan-pesan atau informasi moral dapat melalui cerita yang dapat menambah pengetahuan anak tentang nilai-nilai moral yang berlaku di masyarakat. pesan-pesan moral dapat disampaikan setelah bercerita seperti sikap rendah hati, kejujuran, tidak membantah, menyayangi orang tua, mendengar nasehat orang tua, tidak boleh berlaku kasar dan membentak orang tua, sikap toleransi harus kita tanamkan pada diri kita masing-masing juga anak guna membantu orang tua, saudara, teman, tetangga dan orang lain yang membutuhkan.

UNIVERSITAS Dinamika

2.3.3 Metode Pemberian Tugas

Yang dapat disisipkan dalam metode pemberian tugas individu adalah:

1. Melatih kesabaran, mengajarkan tanggung jawab tentang kewajibannya.
2. Belajar menaati aturan yang telah disepakati Bersama.

Yang dapat disisipkan dalam metode pemberian tugas kelompok adalah:

1. Mendorong anak bekerja sama
2. Menumbukan keinginan untuk bersosialisasi.

2.3.4 Metode Bercakap-cakap

Keterampilan berkomunikasi memiliki peranan penting dalam kehidupan anak. Anak dapat menyampaikan berbagai hal yang ada dalam pikiran dan imajinasinya melalui keterampilan berkomunikasi yang ia miliki. Sehingga anak-anak dapat menyampaikan ide-ide yang mereka miliki dengan lebih baik sehingga keterampilan komunikasi anakpun berkembang dengan optimal.

2.4 Cerita Keong Emas

Cerita Keong Emas ini diambil dari buku cerita yang ditulis oleh Dian K. Keong Emas adalah kisah yang diceritakan turun-temurun, bersifat tradisional dan kaya akan nilai-nilai luhur bermula dari daerah Jawa Timur.

Pada zaman dahulu, sebuah kerajaan Daha yang Makmur dan Sentosa, hiduplah seorang Raja Bernama Kertamarta dan ia memiliki kedua putri yang sangat cantik jelita. Mereka Bernama Dewi Galuh dan Candra Kirana.

Suatu hari datanglah seorang pangeran yang amat tampan dan rupawan dari Kerajaan Kahuripan ke Kerajaan Daha. Pangeran itu bernama Raden Inu Kertapati. Kedatangan pangeran Inu Kertapati bermaksud untuk melamar Putri Candra Kirana. Kunjungannya disambut baik oleh Raja Kertamarta, dan akhirnya Candra Kirana ditunangkan dengan Raden Inu Kertapati.

Pertunangan itu ternyata membuat Dewi Galuh merasa iri dan dengki. Dewi Galuh merasa jika dirinyalah yang cocok bersanding dengan Pangeran Inu Kertapati. Dewi Galuh lalu pergi kepada seorang nenek sihir ditengan hutan, lalu ia meminta agar Candra Kirana dikutuk menjadi sesuatu yang menjijikan dan dijauhkan dari Pangeran Inu Kertapati. Nenek Sihir pun mengabulkan permintaan

Dewi Galuh, dan mengutuk Candra Kirana menjadi seekor Keong Emas, lalu membuangnya ke sungai.

Suatu siang, seorang nenek yang baik hati bernama Nenek Asih sedang mencari ikan dengan jala, dan Keong Emas terangkut dalam jala Nenek Asih tersebut. Nenek Asih tertarik dengan Keong Emas yang tidak sengaja terjala olehnya, kemudian dibawanyalah pulang dan diletakkan diatas sebuah tempayan. Keesokan harinya Nenek Asih pergi mencari ikan lagi di sungai, tetapi tidak mendapatkan ikan barang seekorpun. Lalu Nenek Asih memutuskan untuk pulang saja, namun sesampainya di rumah ia terkejut karena menemukan banyak makanan lezat tertata rapi di atas meja.

Kejadian itu berulang setiap harinya, karena penasaran keesokan harinya, Nenek Asih ingin mengintip apa yang terjadi pada saat ia pergi mencari ikan.

Nenek Asih kaget karena seekor Keong Emas yang ia letakkan di tempayan berubah wujud menjadi gadis cantik. Gadis itu lalu memasak dan menyiapkan makanan di atas meja. Karena merasa penasaran, Nenek Asih memberanikan diri bertanya pada gadis itu perihal jatidirinya.

Gadis itu terkejud bahwa wujudnya telah diketahui Nenek Asih, dan ia menceritakan cerita sebenarnya kepada Nenek Asih tentang siapa dirinya dan jatidirinya. Setelah menjawab pertanyaan Nenek Asih Candra Kirana berubah kembali menjadi seekor Keong Emas, beriringan dengan rasa heran dan iba Nenek Asih kepada Candra Kirana.

Sementara Pangeran Inu Kertapati tak tahan berdiam diri Ketika mengetahui Candra Kirana menghilang. Ia menyamar menjadi rakyat biasa untuk mencari Candra Kirana. Nenek Sihir mengetahui rencana Pangeran Inu Kertapati, merubah diri menjadi gagak dan tanpa rasa curiga sedikitpun Pangeran menuruti arahan gagak hitam itu, kenyataannya arah yang diberikan adalah arah yang salah. Diperjalanan Pangeran bertemu dengan seorang kakek yang sedang kelaparan, diberinya kakek itu makan sambil ia beristirahat sebentar dan berbincang. Ternyata kakek adalah orang sakti, ingin menolong Pangeran Inu Kertapati dari burung gagak itu.

Kakek itu memberitahu dimana Candra Kirana berada, yaitu Desa Dadapan. Segera setelah kejadian itu, berhari-hari berjalan sampailah ia di salah satu gubuk

didesa Dadapan dan memutuskan untuk singgah meminta seteguk air karena perbekalannya telah habis.

Digubuk itu ia sangat terkejut, karena dari balik jendela ia melihat Candra Kirana sedang memasak. Pangeran menegur Candra Kirana, seketika kutukannya pun pecah dan Candra Kirana terbebas dari kutukan. Raden Inu Kertapati pun akhirnya memboyong Candra Kirana dan Nenek Asih ke istana bertemu dengan Raja Kertamarta. Candra Kirana bercerita tentang yang ia alami dan Dewi Galuh kabur dari istana.

2.5 *Picture book*

Jika dulu kita mengenal buku cerita bergambar itulah yang disebut *picture book. Picture book* Umumnya ditujukan pada anak-anak yang mulai belajar membaca. Yang mana isinya disampaikan melalui penggunaan kata-kata dan gambar dalam kombinasi bahkan hanya melalui gambar saja yang berukuran besar atau dapat memenuhi di satu halamannya. Tujuannya agar mereka lebih tertarik untuk membaca buku tersebut. Biasanya *picture book* disertai faktor fisik dalam proses penjilidan buku, buku bergambar umumnya terdiri dari kurang lebih 200 kata dengan rentang 32 halaman. dikarenakan gambar itu berperan penting dalam penggambaran suatu cerita. (Trim, 2010)

Topik arus berpatok pada semesta anak, baik keseharian maupun sesuatu yang khayal (imajinatif). Tokoh juga dipilih yang benar-benar muda dikenali, unik, sekaligus menarik, misalnya melibatkan tokoh-tokoh binatang. Alur diupayakan sederhana, tetapi punya klimaks dan antiklimaks, Setting cerita juga dapat dipilih yang betul-betul menarik bagi anak, misalnya hutan, laut, maupun gunung. hal lain yang penting adalah penyisipan amanat ke dalam cerita anak-anak sehingga cerita juga dapat menjadi media penanaman akhlak ataupun pembelajaran asalkan kadarnya tidak overdosis menjadi menggurui.

2.5.1 *Picture book* Berteks

Picture book berteks yang dalam hal ini kekuatan ilustrasi/gambar hampir seimbang dengan teks, bahkan boleh dikatakan kekuatan gambarlah yang lebih

banyak bicara dibandingkan teks. Sebuah *picture book* terkadang hanya mengandung 1.000 kata atau kurang.

2.6 Dongeng (*folklore*)

Folklore meliputi legenda, musik, sejarah lisan, pepatah, lelucon, takhayul, dongeng, dan kebiasaan yang menjadi tradisi dalam suatu budaya, subkultur, atau kelompok.

Cerita rakyat adalah cerita yang berkembang dan hidup di kalangan masyarakat. Cerita rakyat berkembang secara turun-temurun dan disampaikan secara lisan. Oleh karena itulah, cerita rakyat sering pula disebut sebagai sastra lisan. Pada umumnya, cerita rakyat bersifat anonim atau pengarangnya tidak dikenal (Rabbani, 2021)

2.7 Teori Warna

Teori warna merupakan salah satu pengetahuan umum yang sangat bermanfaat bagi banyak bidang apapun. Definisi dari buku (Rustan, warna, 2019) warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Warna menjadi salah satu unsur yang sangat diapresiasi dengan baik oleh publik karena menjadi elemen yang dapat menambah ekspresi, mood, dan emosi pada suatu desain.

Pengertian warna dari Sulasmi Darma Prawira (1989: 4) dalam jurnal (Nisar & Aditia, 2021) “warna adalah salah satu unsur keindahan dalam karya seni dan desain selain dengan unsur visual lainnya”

2.8 Teori Layout

Dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak yang artinya pengaturan tulisan-tulisan dan gambar. Layout memiliki kriteria dasar agar dapat dikatakan baik yaitu mencapai tujuan, ditata dengan baik, dan menarik bagi penggunanya. Macam-macam jenis layout (Rheny, 2022)

1. *Hierarki*

   Prinsip pertama dalam pembuatan layout adalah hierarki. Dalam desain, hierarki mengacu pada urutan kepentingan elemen dalam layout. Dapat melalui ukuran, kontras, dan penempatan elemen.

2. Keseimbangan *(balance)*

   Keseimbangan menarik bagi mata manusia. Layout yang seimbang dapat menggabungkan simetru, asimetri, dan simetri radial.

3. Perataan *(Alignment)*

   Terdapat dua jenis perataan yaitu perataan tepi yang umum digunakan karena arah baca dari kiri ke kanan, dan perataan tengah yang efektif digunakan untuk uraian.

4. Kedekatan

   Posisi elemen yang saling terkait atau terhubung secara visual dan elemen yang tidak terkait harus diberi jarak untuk menghindari kebingungan visual.

5. Ruang *(space)*

   Memisahkan dan mengatur elemen yang berbeda dengan membuat ruang yang cukup lega guna menghindari terlalu banyak elemen yang membuat mata menjadi kewalahan.

2.9 Teori Tipografi

Tipografi adalah teknik dalam memilih dan menata huruf dengan indah dalam ruang yang tersedia. Menurut (Kusrianto, 2010) dalam buku Pengantar Tipografi, tipografi adalah ilmu atau kemampuan dalam menata huruf untuk publikasi visual. Dengan harapan pembaca bisa mendapatkan rasa nyaman dan rasa tertarik ketika membacanya.

Menurut (Rustan, Mendesain Logo, 2009) dalam buku Mendesain Logo, pada penerapannya terdapat dua unsur penting, yakni unsur readable yaitu tulisan atau teks yang mudah dibaca, dan legible yang berarti pembaca dapat mengenali teks dan hurufnya dengan mudah.

Terdapat tiga elemen tipografi, yakni:

1. Huruf teks

   Memilih huruf teks dan ukuran teks yang muda di baca dengan pemilihan font yang jelas.

2. Huruf judul

   Memilih jenis font yang indah, umumnya juga mempertimbangkan ukuran huruf judul lebih besar dibandingkan huruf teks.

Menurut (Winarno, Zaki, & Community, 2015) dalam buku Grafik dan Animasi Profesional Power Point, tipografi memiliki klasifikasi berdasarkan sejarah:

1. Blackletter atau Old English (Textura)

   (Sekitar abad ke-17) populer di Jerman dengan gaya Gothic dan di Irlandia dengan gaya Celtic.

2. Humanis atau Venetian

   Goresannya menyerupai tulisan tangan manusia dan bergaya romawi.

3. Old Style

   Berbentuk huruf serif dengan metal type dan mendominasi dunia percetakan kurang lebih 200 tahun.

4. Transitional

   Muncul pada tahun 1692 dan merupakan huruf serif.

5. Modern atau Didone

   Muncul sekitar akhir abad ke-17 dan berbentuk huruf serif.

6. Slab Serif atau Egyptian

   Berbentuk sekilas menyerupai gaya seni mesir kuno dan berbentuk huruf serif.

7. Sans-serif

   Muncul sebelum abad ke-20 dan dibagi menjadi tiga, yakni Grosteque Sans-serif, Geometris Sans-serif, dan Humanis Sans-serif.

8. Display atau dekoratif

   Muncul sekitar ke-19 dan digunakan dalam dunia periklanan.

9. Script dan cursive

   Sekilas menyerupai bentuk tulisan tangan. Ciri khas Script adalah hurufnya yang kecil dan saling sambung, sedangkan Cursive tidak saling sambung.

UNIVERSITAS Dinamika

2.10 *Children Ilustration*

Ilustrasi yaitu hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, melukis, fotograsi, atau teknik seni rupa yang lainnya yang lebih menekankan pada hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Menurut Etimologinya, ilustrasi merupakan definisi dari bahasa Latin *Illustrate* yang artinya menerangkan atau menjelaskan. Sedangkan menurut terminologinya definisi sssuatu kejadian.

Menurut Rohidi (1984: 87) dalam jurnal (Rengganis, 2019) ilustrasi berhubungan dengan seni rupa yang dalam gambaran sesuatu melalui elemen rupa guna menerangkan, menjelaskan atau memperindah sebuah teks, agar pembacanya merasakan secara langsung melalui mata, sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan.

Golden Age of Children Illustration pasca revolusi industri yang menghasilkan inovasi berupa mesin cetak pada akhir abad ke 18 mempengaruhi jenis-jenis ilustrasi yang berkembang hingga ke bentuk-bentuk yang sederhana yang unik juga anomaly (Aprillia, 2019):

1. Semi realistis

   Menekankan pada bentuk yang semi realis dengan anatominya yang tampak normal namun lucu dengan warna-warni yang sesuai dengan warna naturalnya.

2. Kartun

   Masih berupa anatomis namun dibalut dalam bentuk yang sederhana juga menggemaskan. Warna yang digunakan adalah campuran antara warna natural dan anomaly.

3. *Whimsical*

   Menampilkan bentuk yang nampai imajinatif dan unik. Banyak ditemukan motif-motif unik dan warna yang digunakan seperti langit berwarna hijau dan biru dongker, daun berwarna ungu atau biru. Jenis ilustrasi ini biasanya mudah memancing anak untuk bereksplorasi dalam menggambar imajinatif tanpa takut secara anatomi.

UNIVERSITAS Dinamika

4. *Innocent Style*

Menampilkan bentuk ala anak usia 1-7 tahun dengan anatomi yang tergolong polos bahkan serampangan. Tujuan dari style ini adalah meniadakan jarak anak dengan bentuk visual yang memudahkan anak mengikuti bentuk pola visual dan membuat anak merasa lebih personal dan tidak memaksa anak untuk memahami anatomi. Warna yang digunakan dalam style ini cenderung eksploratif.

Fungsi ilustrasi secara khusus adalah:

1. Memberikan bayangan atas masing-masing karakter cerita
2. Memberikan bayangan rupa alat yang digunakan dalam tulisan ilmiah
3. Memberikan bayangan langkah kerja
4. Saluran komunikasi cerita
5. Penghubung tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia
6. Memberikan humor tertentu
7. Menerangkan konsep

UNIVERSITAS Dinamika

2.11 Teknik Ilustrasi (sumbernya)

Terdapat tiga jenis teknik dalam menggambar ilustrasi (Nisa, 2021), yakni:

A. Teknik kering

Teknik yang tidak menggunakan air atau minyak dalam mengencerkan medianya seperti pensil, arang, atau krayon.

B. Teknik Basah

Teknik yang memerlukan air atau minyak sebagai pengencer medianya seperti cat air, cat minyak, tinta.

C. Teknik Digital

Teknik yang memerlukan teknologi sebagai medianya.

2.12 *E-book*

Umumnya kita mengenal buku dengan bentuk fisik nyata, yang terbuat dari kertas olahan sebelumnya dan dapat dengan mudah kita temui diperpustakaan, dan toko buku. Menurut Danang (2009) dalam jurnal (Harahap, 2020) e-book adalah buku versi elektronik yang menyajikan informasi berupa teks, gambar,

video atau audio, dan berbagai bentuk media lainnya yang dapat dibuka melalui media gawai seperti laptop, komputer, dan smartphone dimanapun.

Tujuan e-book antara lain:

1. Menyederhanakan dalam pembuatan buku.
2. Menghemat biaya terbit buku.
3. Penyebaran lebih cepat.
4. Perlindungan *e-book*.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang disajikan dalam bentuk naratif berdasarkan situasi dan target yang dicapai oleh peneliti.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang dipilih oleh peneliti saat ini yang digunakan sebagai tolak ukur penelitian sehingga setiap langkah yang dilakukan sesuai dan memperoleh hasil yang maksimal. Berikut ini adalah objek penelitian yang akan muncul dalam setiap metode penelitian:

1. Gaya ilustrasi yang disukai oleh *audience* berusia 7- 9 tahun
2. Jenis palet warna yang disukai oleh audience berusia 7-9 tahun
3. Cerita yang memiliki pengaruh dari psikologi anak sehingga mampu membangun moral karakter audience
4. Desain layout yang mudah dipahami audience berusia 7-9 tahun
5. Gaya bahasa yang menyesuaikan untuk audience usia 7-9 tahun

Pembangunan *Picture Book* folklore

1. Alur cerita maju
    a. Pengenalan (tokoh-tokoh dalam kisah Keong Emas)
    b. Konflik (putri Dewi Galuh iri karena bukan dirinya yang pilih oleh pangeran)
    c. Klimaks (putri Candra Kirana berubah menjadi Keong Emas)
    d. Penyelesaian (Pangeran menemukan putri Candra Kirana)
2. Penokohan dan watak
    a. Putri Candra Kirana (baik hatinya, sabar, supel, dan jujur)
    b. Pangeran Inu Kertapati (pemberani, penolong, baik hati, dan bijaksana)
    c. Putri Dewi Galuh (angkuh, tamak, dan jahat)
    d. Nenek Asih (penolong, baik hati, pengasih, dan penyayang)

UNIVERSITAS Dinamika

3. Latar cerita
   a. Tempat : Kerajaan Daha, hutan, sungai, dan rumah nenek.
   b. Waktu : Pagi hari, petang, malam hari
   c. Suasana : Sedih, bahagia, khawatir, ketegangan, dan marah.

3.3 Unit Analisis

Penelitian ini menggunakan kajian Sosial Budaya dengan aspek karakter sikap mental dan pola pikir *audience* usia 7-9 tahun untuk menganalisa objek penelitian sesuai dengan yang telah ditentukan.

3.4 Lokasi Penelitian

Pada sebuah penelitian tentu dibutuhkan pengambilan sampel sebagai bahan pengumpulan data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sampel wilayah urban, dimana masyarakat urban ini memiliki beragam tingkatan perekonomian mulai dari yang atas, menengah dan ke bawah. Peneliti memilih Panti Asuhan Santa Yulia dan SD Katolik Karitas II (kota Surabaya bagian barat) dan memiliki target siswa-siswi kelas 1, 2 dan 3 dengan rentang usia 7-9 tahun.

3.5 Subjek Penelitian

Pada penelitian metode kualitatif yang digunakan dapat berupa individu, kelompok, juga masyarakat tertentu sehingga terdapat beberapa subjek dalam penelitian ini:

1. Anak usia 7- 9 tahun
2. Siswa siswi yang bersekolah di SD Katolik Karitas II Surabaya Barat dan anak usia 7-9 tahun di Panti Asuhan Santa Yulia
3. Pengajar atau storyteller buku anak
4. Psikolog anak dan remaja
5. Penulis cerita atau naskah dalam cerita

UNIVERSITAS Dinamika

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil data yang maksimal, pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, studi literatur dan studi komparasi

3.6.1 Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kepada target audience maupun masyarakat dengan tujuan untuk mengidentifikasi perilaku target.

Terdapat dua macam observasi yakni participant observation (peneliti memposisikan diri sebagai dari target dan tetap menjaga objektivitasnya) dan non-participant observation (peneliti hanya sebagai pengamat). Observasi yang dipilih oleh peneliti adalah non-participant observation dengan tes kuisioner, ragam gambar atau rekaman suara tnapa wawancara objek dari peneliti yang berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul untuk diamati.

Observasi dipilih karena penelitian kualitatif membutuhkan interaksi langsung dengan lingkungan penelitiannya untuk mendapatkan data yang nyata. Maka observasi yang akan dilakukan adalah:

1. Perbedaan reaksi anak yang tidak terbiasa membaca dongeng dengan yang terbiasa.
2. Memahami palet warna dan bentuk gambar ilustrasi yang dipilih sebagai media pembelajaran.
3. Memahami gaya Bahasa yang mudah dimengerti dan biasa digunakan anak-anak.
4. Kemandirian anak yang sudah dapat dilakukan dan perlu perhatian khusus.

3.6.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber dari berbagai kalangan untuk mendapatkan berbagai data sebagai pendukung penelitian.

Beberapa sumber yang dipilih untuk penelitian ini adalah:

1. Anak usia 7-9 Tahun.
   (Untuk mengetahui media dan visual yang disukai)
2. Orang Tua atau wali yang memiliki anak usia 7-9 tahun

(Untuk mengetahui jenis media yang cocok diberikan untuk anak usia 7-9 tahun)

3. Pengajar Sekolah Dasar kelas 1-3
   (Untuk mengetahui reaksi anak dan metode edukasi moral melalui bercerita kepada anak)

3.6.3 Studi Literatur

Metode pengumpulan data berupa pencarian data dan informasi yang relevan baik melalui dokumen, foto, gambar, maupun internet yang dapat mendukung proses perancangan yang di dapat melalui buku-buku, jurnal, skripsi, majalah, internet, serta foto-foto referensi yang berguna bagi perancangan. Jenis literasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Buku tentang Warna oleh Surianto Rustan pada buku pertama.
2. Jurnal tentang Bahasa Visual, Gambar Anak, Dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak karya Febrina Hanisha.
3. Buku *How To Write A Children's Picture Book And Get It Published* karya *Andrea Shavic*
4. Buku tentang Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak karya Burhan Nurgiyantoro.

3.6.4 Studi Kompetitor

Permasalahan kecerdasan moral dalam mendidik anak sudah bukan perkara baru bagi dunia pendidikan anak dan sudah terjadi cukup lama dan cara mengatasinya sudah banyak diterbitkan buku cerita bergambar baik perseorangan maupun instansi penerbit, namun banyak ditemukan cerita-cerita tentang Keong Emas yang beraneka ragam yang berlatar internasional atau berupa fiksi yang lebih modern, bernarasi panjang atau pendek dari pada kisah original dongeng khas dalam negeri sendiri seperti dari Bilingual Book Seri Cerita Rakyat 34 Provinsi: Keong Emas yang diterbitkan oleh penerbit Dian K.

Peneliti memilih menggunakan ilustrasi visual yang lebih berhubungan dengan sehari-hari agar memiliki kesan dekat dan mudah dicerna oleh audience berbagai usia terutama usia 7- 9 tahun, dan buku didesain semenarik mungkin

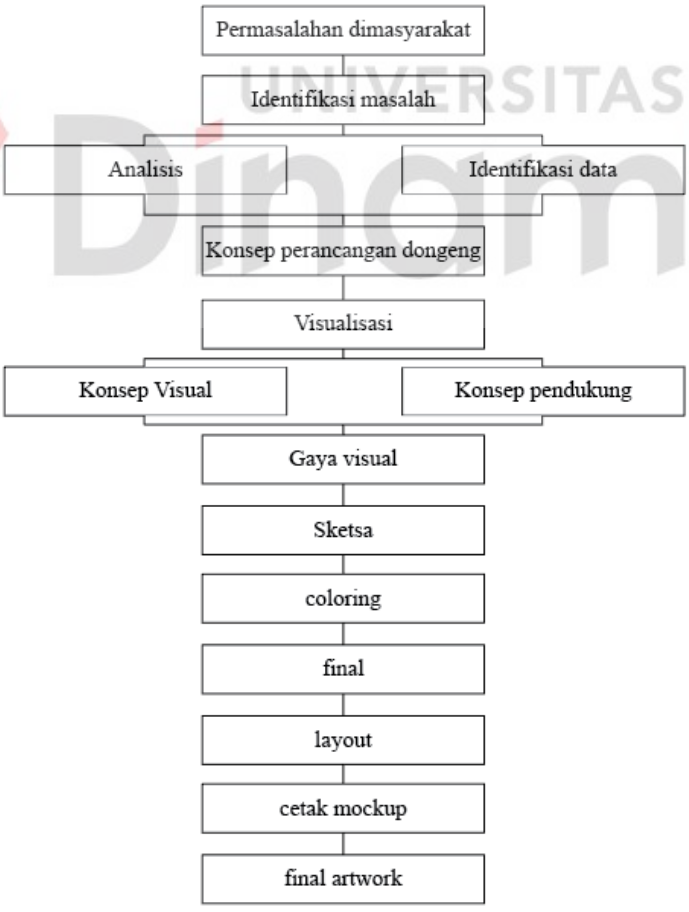
agar anak dapat berimajinasi, lebih aktif, semangat, dan mudah untuk diingat serta tidak mudah bosan untuk membaca dongeng lokal.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman dalam (Gunawan, 2015) terdapat tiga hal dalam menganalisis data kualitatif diantaranya reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Ketiganya akan digunakan selama penelitian berlangsung.

3.8 Alur Desain

Perancangan alur desain yang dibutuhkan sebagai strategi agar penelitian tidak lepas dari topik permasalahan dan berjalan sesuai dengan topik permasalahan yang dibuat.



Gambar 3.1 Alur perancangan desain, 2022

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 ini, terkandung hasil dari pengumpulan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti sebelumnya. Hasil pengumpulan data akan dijelaskan berdasarkan data lapangan yakni observasi, wawancara, studi literatur dan studi competitor beserta dokumentasi mengenai perancangan buku digital folklore Keong Emas sebagai edukasi moral kepada anak usia 7-9 tahun.

4.1 Hasil dan Analisis Data

Tahap selanjutnya melakukan observasi, wawancara, literasi, dan studi competitor untuk mendapatkan hasil yang dibutuhkan dalam perancangan buku digital folklore Keong Emas sebagai upaya edukasi moral kepada anak usia 7-9 tahun.

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi pertama dilakukan pada tanggal 27 Mei 2022 pukul 11.00-14.00 dengan 8 orang anak sekolah dasar usia 7-9 tahun di Taman Perumahan Tengger Kandangan Gang 17 dan observasi kedua dilakukan pada tanggal 28 Mei 2022 pukul 10.00-13.00 yang dihadiri dengan 5 orang anak Panti Asuhan Santa Yulia yang berusia 7-9 tahun di Panti Asuhan Santa Yulia. Observasi yang dilakukan peneliti dengan menggunakan cara mengamati pada anak sehingga peneliti dapat memahami dan mencatat serta menggali data yang akan diobservasi.

1. Observasi pada anak sekolah dasar Taman Perumahan Tengger Kandangan gang 17

Observasi dilakukan pada tanggal 27 Mei 2022 pukul 11.00- 14.00 dengan 8 orang anak sekolah dasar yang berusia 7-9 tahun di Taman Perumahan Tengger Kandangan gang 17 yang bertepatan dengan jam pulang sekolah.

Kegiatan dibuka dengan salam dan perkenalan sebagai langkah awal pendekatan kepada anak agar mereka mengetahui dengan siapa mereka berbicara dan memudahkan anak untuk bertanya mengenai cerita dongeng. Anak diberikan kebebasan terlebih dahulu untuk melihat-lihat lima macam desain buku dengan cerita yang sama. Mereka Antusias melihat lima macam buku yang dibawakan

dan meminta untuk dibaca secara pribadi. Alasan mereka ingin membaca secara pribadi adalah selain mempraktikkan cara membaca adalah dengan lebih leluasa melihat gambar ilustrasi yang terdapat dalam buku cerita tersebut dari dekat ketika membaca, mereka aktif menanyakan perihal apapun yang terdapat dalam buku cerita itu, ini menujukkan bahwa anak tertarik dengan sebuah buku karena ilustrasi yang menarik dan tulisan yang mudah mereka baca. Warna pada teks berdampak besar pada visual anak kesulitan jika terdapat dua macam bahasa dengan warna yang berbeda. Dari segi ilustrasi, lebih banyak memilih dengan ilustrasi digital painting art dengan warna mencolok dari pada ilustrasi dengan warna yang gelap. Cover buku yang digemari oleh anak-anak adalah cover buku yang mencolok dan menarik untuk didekati oleh mata mereka karena objek-objek pendukung. Observasi ditutup dengan pertanyaan kepada anak-anak mengenai cerita yang mereka baca dengan memberi reward berupa sticker atas keikut sertaannya dalam kegiatan.

2. Observasi pada Panti Asuhan Santa Yulia

Observasi dilakukan pada pada tanggal 28 Mei 2022 pukul 10.00-13.00 yang dihadiri dengan 5 orang anak Panti Asuhan Santa Yulia yang berusia 7-9 tahun. Observasi dilakukan dengan salam pembuka dan perkenalan tiap anak dengan didampingi oleh ibu pengurus panti asuhan. Setelah perkenalan, anak diberi kebebasan dalam memilih buku cerita dengan model seperti apa yang mereka ingin baca secara pribadi. Dalam proses membaca ada yang membaca dengan lantang, ada yang menebak cerita dengan melihat ilustrasi pada buku, serta ada juga yang hanya membolak balik halaman karena mereka kesusahan dalam membaca karena terlalu banyaknya tulisan dalam satu halaman. Banyak dari mereka yang lebih memilih bertanya. Ketika pertukaran buku, berbagai macam reaksi yang ditunjukkan oleh anak-anak yang mendapatkan buku dengan banyaknya tulisan dalam satu halaman, ada yang antusias dan ada yang hanya membolak-balikkan saja, lalu bergabung dengan teman yang sedang membaca buku cerita bergambar dengan warna yang menarik. Menurut mereka buku dengan ilustrasi lebih menarik daripada buku yang penuh dengan tulisan dan hanya terdapat sedikit gambar. Warna yang menarik bagi mereka adalah warna yang cerah sehingga menarik mata untuk penasaran dengan halaman selanjutnya.

Observasi ditutup dengan pertanyaan kepada anak-anak mengenai buku yang telah mereka baca serta pemberian reward berupa pensil dan alat tulis atas keikutsertaannya dalam observasi yang peneliti lakukan.

Gambar 4.1 Dokumentasi foto bersama anak Panti Asuhan Santa Yulia

4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara telah dilakukan ke beberapa subjek penelitian yakni anak usia 7-9 tahun, orang tua yang memiliki anak usia 7-9 tahun, dan pengajar sekolah dasar guna mendapat informasi dari sumber yang terpecaya dan dapat dipertanggungjawabkan.

1. Anak usia 7-9 tahun

Wawancara dilakukan dengan kedua anak perempuan usia 7- 9 tahun. Pada usia 7-9 tahun laki-laki maupun perempuan gemar dalam mempelajari apapun baik dari segi visual, gesture dan pendengaran. Kebanyakan anak akan lebih banyak diberikan pendidikan melalui video edukasi yang dapat menarik perhatian anakoleh kedua orangtuanya. Dari kedua anak ini sama-sama gemar dalam membaca karena selain dapat mengasah juga dapat mengisi rasa haus anak dalam mempraktikkan belajar membaca mereka melalui buku cerita. anak usia 7-9 tahun senang dengan warna yang berwarna-warni dari pada warna yang monocrom seperti hitam putih dan abu-abu. Anak-anak usia 7-9 tahun ini juga lebih berminat pada buku yang banyak dengan ilustrasi yang menunjang imajinasi mereka terhadap sebuah cerita. Anak dan gadged mulai tidak dapat dipisahkan, walaupun mereka memiliki buku cerita seperti buku berhitung, buku mewarnai, dan buku mengenal sesuatu, buku cerita digital bisa menjadi alternatif edukasi moral kepada anak.

Gambar 4.2 Dokumentasi Narasumber Jessica (kiri) dan rara (kanan)

2. Ibu Pengurus Panti Asuhan Santa Yulia

Gambar 4.3 Dokumentasi Ibu Pengurus Panti Asuhan Santa Yulia

Hasil wawancara dengan Kak Depy selaku Ibu Pengurus anak-anak Panti Asuhan Santa Yulia yang terjun langsung dalam mengurus anak-anak baik 7-9 tahun bahkan yang usianya di atas 9 tahun dalam kesehariannya dari bangun pagi hingga tidur malam, menjelaskan pernah diadakannya pekan storytelling yang menggunakan cerita sebagai sarana edukasi moral kepada anak- anak panti asuhan. Karena menurut Panti Asuhan Santa Yulia, mendongeng dapat menstimulus anak dalam mendidik moral yang baik dan mempermudah memberikan contoh tidak dengan memerintah anak untuk belajar moral secara mandiri. Hasil wawancara dengan ibu Depy menunjukkan jika beliau memperhatikan cara komunikasi yang dapat menarik perhatian anak untuk bebas mengkoreksi ketika Kak Depy sengaja membelokkan kisah aslinya dan aktif bertanya tentang cerita yang dibacakan. Panti Asuhan Santa Yulia sendiri telah menyediakan perpustakaan sederhana yang berisi buku cerita, encyclopedia, dan lain-lainnya untuk anak-anak yang memiliki rasa penasaran yang besar dengan inisiatif membaca sendiri tanpa menunggu pekan storytelling. Banyak anak-anak usia 7-9 tahun yang mulai gemar membaca buku-buku cerita yang memiliki gambar yang berwarna menarik dan memiliki Bahasa yang ringan untuk dipahami.

3. Pengajar sekolah dasar

Hasil wawancara dengan kak Dimas Fatchurrahman selaku pengajar Sekolah Dasar menjelaskan pembelajaran yang telah dilakukan oleh sekolah yang tempat Kak Dimas mengajar adalah menggunakan pemberian tugas dan memberikan contoh mengenai moral yang baik kepada anak-anak usia 7-9 tahun.

Metode ini lakukan selingan dari mata pelajaran utama seperti PPkn dan Bahasa Indonesia menggunakan media buku yang tersedia di perpustakaan sekolah dalam menerapkan metode bercerita, dengan adanya gambar-gambar dan warna-warna yang mencolok dapat menarik perhatian anak ketika guru menceritakan cerita sebagai edukasi moral kepada anak-anak. Reaksi anak yang paling menonjol adalah keaktifannya dalam bertanya karena dengan bertanya dapat memudahkan anak memahami dan menjabarkan dengan mudah ketika ditanya perihal cerita yang dibacakan oleh gurunya.

4.1.3 Hasil Studi Literasi

Dalam proses perancangan buku digital folklore keong emas ini, peneliti menggunakan beberapa buku dan jurnal sebagai acuan.

1. Buku tentang *Warna* pada buku pertama.

Buku tentang *warna* karya Surianto Rustan yang diterbitkan oleh PT Lintas Kreasi Imaji pada tahun 2019 ini menjelaskan tentang pengalamannya dalam menggali segala hal tentang warna yang dituliskan bahwa citarasa itu bukan bersumber dari lidah melainkan dari mata karena warna. Tanpa indra pengelihatan dengan bantuan cahaya yang menghasilkan warna pada makanan, selera makan akan menurun. Begitu juga pada konsep buku cerita anak yang mengutaman warna sebagai daya tarik untuk memikat mata anak untuk membaca suatu buku cerita.

Buku ini juga menjelaskan warna adalah cahaya yang merupakan sebaris gelombang electromagnet yang dapat dilihat manusia. Dari semua penjabaran yang telah dijelaskan dalam bukunya adalah pentingnya pemilihan warna berdasarkan kebutuhan untuk menarik mata dan memilih perpaduan yang serasi dan tidak saling bertubrukan. Warna juga dapat mempengaruhi mood/emosi yang melihat dari segi Pendidikan, psikologi, fisiologis dan Kesehatan.

2. Jurnal tentang *Bahasa Visual, Gambar Anak, Dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak*

Dalam jurnal karya Febrina Hanisha menjelaskan bahwa penerapan bahasa visual dalam menciptakan buku cerita bergambar yang menarik dapat menumbuhkan minat baca anak sedari dini, sebab imajinasi anak terlihat dari cara mereka bercerita melalui gambar. terdapat 4 bahasa visual yaitu (1) tampak khas, (2) identifikasi ruang, (3) urutan suatu latar dan, (4) komposisi.

3. Buku tentang *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*

Buku karya Burhann Nurgiyantoro yang diterbitkan oleh Gadjah Mada University Press, anggota IKAPI dan APPTI tahun 2018 ini menjelaskan anak mudah penasaran akan sesuatu dan banyak bertanya pada orang tuanya mengenai hal yang berada di sekelilingnya. Tidak jarang juga anak sering membuka-buka buku melihat gambar untuk memenuhi rasa penasarannya. Dijelaskan juga dalam buku ini pemenuhan hak-hak anak adalah tugas kita sebagai orang dewasa yaitu melalui cerita. pada hakikatnya semua orang senang dan butuh cerita, terlebih anak yang sudah pada masanya peka untuk memperoleh, mempelajari, dan menyikapi berbagai persoalan hidup dan kehidupan.

Dalam buku ini juga menjelaskan secara detail bahwa cerita menawarkan dan mendialogkan kehidupan dengan cara-cara yang menarik dan konkret sehingga anak sebagai pusat penceritaan, memberikan bekal pengetahuan perihal ke-anak-an seperti tingkat perkembangan emosional, intelektual, Bahasa, dan lain-lain tergantung bagaimana sifat tanggapan anak pada tahap tertentu pada cerita.

D. Buku *How to Write a Children's Picture Book and Get it Published*

Buku karya Andrea Shavic yang diterbitkan oleh Robinson, *an imprint of Little, Brown Book Group* tahun 2016 ini menjelaskan tentang *picture book* atau yang akrab kita sebut buku cerita bergambar, target audience, bagaimana membuat karakter yang memorable sesuai target usia audience, tema subjek yang harus dihindari creator, berapa banyak kata yang dapat dimasukkan kedalam sebuah buku cerita bergambar sesuai target usia audience, sampai tahap publikasi.

Buku ini menjelaskan secara detail tentang pandangan pola pikir audience terhadap apa yang akan dibuat oleh creator buku anak, karena secara fisik anak akan menunjuk ke arah gambar dan berusaha membaca kata-katanya.

4.4.1 Hasil Studi Kompetitor

Buku yang menjadi studi komparasi adalah buku *Seri Cerita Rakyat 34 Provinsi Keong Mas* karya dari Dian K ini menceritakan tentang cerita tokoh utama yakni Candra Ajeng Kirana yang dikutuk menjadi seekor keong karena tokoh kedua, Dewi Ajeng Galuh yang mengutuk adiknya agar dapat memiliki Pangeran. Selamatnya Keong Mas tidak lepas dari moral baik yang dimilikinya dan peran tokoh lain yakni Nenek Asih. Pada bagian sampul dan isinya menggunakan art paper dengan 32 halaman. Ukuran buku cerita ini adalah 20 cm x 20 cm.

Gambar 4.4 Seri Cerita Rakyat 34 Provinsi Keong Mas karya dari Dian K

4.2 Hasil Analisis Data

Pada Hasil Analisis Data terdapat reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menunjang penelitian.

4.2.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah proses analitis yang mengatur data sehingga dapat dipersempit, dikategorikan dan dibuang, dan kesimpulan akhir dari penyelidikan dapat ditarik.

a. Observasi

Hasil observasi pada anak Panti Asuhan Santa Yulia dan SD Katholik Karitas 2, menggunakan cara mengamati reaksi anak terhadap buku cerita bergambar, sehingga peneliti dapat memahami, mencatat, dan menggali data. Hasil dari observasi ini dapat diketahui bahwa buku cerita bergambar yang digemari anak usia 7-9 tahun adalah yang memiliki visual yang menonjol berupa line art dan

warna yang menarik di mata. Oleh karena itu buku yang memiliki desain yang menonjol meningkatkan minat anak untuk membaca.

b. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa narasumber yang dimulai dari anak usia 7-9 tahun, orang tua atau wali yang memiliki anak usia 7-9 tahun, serta praktisi sekolah dasar (pengajar). Berdasarkan narasumber tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa komunikasi serta waktu yang diluangkan untuk mendongeng dapat mempermudah dalam membangun hubungan edukasi antara orang tua atau wali dengan anak tanpa paksaan atau menggurui, karena dalam cerita sudah terdapat sifat karakter yang dapat ditiru oleh anak. Kegiatan mendongeng ini diperlukan sebagai upaya meningkatkan motivasi anak dalam belajar membaca dan mencontoh hal baik yang terkandung dalam cerita. anak mudah penasaran dengan sesuatu yang menarik di mata mereka, seperti gambar yang lucu, warna yang mencolok, Bahasa yang mudah dipahami oleh mereka, serta bentuk karakter yang realistis tetapi tetap bersahabat dengan mereka. umumnya buku cerita yang terlalu banyak tulisan dalam satu halaman kurang diminati oleh anak-anak, bahkan hanya di buka-buka saja dan berpindah ke buku yang berisi banyak ilustrasi yang menarik.

c. Studi Literasi

Peneliti menggunakan buku tentang *Warna* karya Surianto Rustan yang diterbitkan oleh PT Lintas Kreasi Imaji pada tahun 2019, Jurnal tentang *Bahasa visual, gambar anak, dan ilustrasi pada buku cergam anak* dalam jurnal karya Febrina Hanisha, Buku *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* karya Burhan Nurgiyantoro yang diterbitkan oleh Gadjah Mada University Press, anggota IKAPI dan APPTI tahun 2018, buku yang berjudul *How to Write a Children's Picture Book and Get it Published* karya Andrea Shavick yang diterbitkan oleh Robinson, an imprint of Little, Brown Book Group tahun 2016. Dari buku dan jurnal tersebut peneliti dapat membuat sebuah rancangan buku cerita bergambar digital dengan mengikuti perkembangan anak usia 7-9 tahun dalam penanaman moral.

d. Studi Kompetitor

Peneliti menggunakan buku cerita bergambar Seri Cerita Rakyat 34 Provinsi: Keong Mas, karya dari Dian K yang diilustrasikan oleh Kabita studio, dan hasil yang didapat peneliti lakukan dari studi komparasi adalah mengetahui karakter dari Keong Mas, alur cerita, bentuk ilustrasi dan tata bahasa yang digunakan dalam menceritakan tentang Keong Mas. Dari buku cerita tersebut peneliti mendapatkan informasi sebagai data untuk penelitian.

4.2.2 Penyajian Data

Hasil reduksi data di atas yang meliputi observasi, kuisioner, studi literasi, dan studi competitor menghasilkan data sebagai berikut:

1. Orang tua berperan sebagai pendamping, pengarah, dan penuntun anak ketika berada dirumah baik dalam proses pembelajaran atau tidak tanpa harus menggurui dan menakut-nakuti anak.
2. Anak harus didampingi dalam proses memilih jenis buku atau yang ebook yang ingin dibaca.
3. Cerita yang dirancang adalah cerita familiar yang dekat dengan lingkungan anak tetapi tidak menyimpang dari cerita aslinya.
4. Warna yang cocok digunakan untuk anak usia 7-9 tahun adalah warna cerah seperti biru, oranye, kuning, merah.
5. Media buku cerita harus memiliki karakter yang lucu yang menarik disertai huruf 22–50-point dengan total 23 sampai 32 halaman

4.2.3 Penarikan Kesimpulan

Dari hasil reduksi data kemudian penyajian data maka dapat diambil kesimpulan bahwa cerita yang dekat dengan anak seperti dongeng rakyat yang bertujuan untuk edukasi penanaman moral anak dengan teknik digital painting dalam bentuk buku digital serta menggunakan edukasi ringan yang disajikan dengan bahasa dan ilustrasi yang mudah dipahami anak usia 7-9 tahun.

UNIVERSITAS Dinamika

4.3 Analisis STP (*Segmentasi, Targeting, Positioning*)

Setelah ditemukannya hasil analisis data, pada tahap selanjutnya peneliti menentukan STP dari buku cerita digital bergambar Keong Emas agar memudahkan dalam memahami karakteristik dari pembeli dan penentuan target pasar.

4.3.1 *Segmentasi*

1. Geografis
   - Wilayah : Jawa Timur, Indonesia
   - Lokasi : Sidoarjo
2. Demografis
   - Usia : 7-9 tahun
   - Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
   - Siklus hidup : belum menikah
   - Pendidikan : Sekolah Dasar
3. Psikografis
   - Kepribadian : suka membaca buku, rasa ingin tahu yang tinggi
   - Gaya hidup : aktif dan imajinatif

UNIVERSITAS Dinamika

4.3.2 *Targeting*

Target dari perancangan ini adalah anak usia 7-9 tahun yang sedang bersekolah dengan kelas ekonomi menengah ke atas.

1. Target audience
   - Usia : 7-9 tahun
   - Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
   - Status keluarga : Belum menikah
2. Target market
   - Usia : 25 – 60 tahun
   - Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
   - Status keluarga : Menikah
   - Pendapatan : Rp. 5.000.000, - atau lebih
   - Pendidikan : SMA-Sarjana

Kelas sosial : Menengah keatas

Besaran Keluarga : 3- 5 anggota keluarga

4.3.3 *Positioning*

Buku cerita bergambar digital folklore Keong Emas ini memposisikan sebagai salah satu buku cerita bergambar digital folklore asal Jawa Timur, yang mengangkat kisah dongeng rakyat tentang seorang putri yang dikutuk karena rasa iri dan dengki sesama saudara.

4.4 Konsep dan Keyword

Konsep dan keyword terdiri dari USP (Unique Selling Proposition), SWOT (Strenghs, Weakness, Opportunities, Threat) dan Key Communication Message

4.4.1 USP (Unique Selling Proposition)

USP dari buku cerita bergambar Keong Emas adalah buku berbentuk digital yang berfokus pada Candra Ajeng Kirana yang dikutuk menjadi seekor keong dan sebagai upaya penanaman moral. Kisah dalam cerita ini memiliki intepretasi suasana pada zaman kerajaan sebelum menjadi negara kesatuan Indonesia.

4.4.2 Hasil Analisis SWOT

Analisa SWOT dilakukan sebagai salah satu metode untuk menentukan kelebihan karya meliputi aspek kekuatan (*strenghs*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threat*).

Tabel 4.1 Analisis SWOT

Internal	***Strenghs***	***Weakness***
	• rasa keingintahuan anak yang tinggi. • anak aktif bertanya. • dapat menciptakan suasana edukasi antara anak dan orang tua.	• anak menjadi manja ketika ada orang tua di sekitar mereka. • cerita Keong Mas memiliki banyak versi yang berbeda. • masih banyak anak yang tidak mengerti dongeng rakyat, salah satunya cerita keong mas.
External		
Opportunities	**Strategi S+O**	**Srategi W+O**

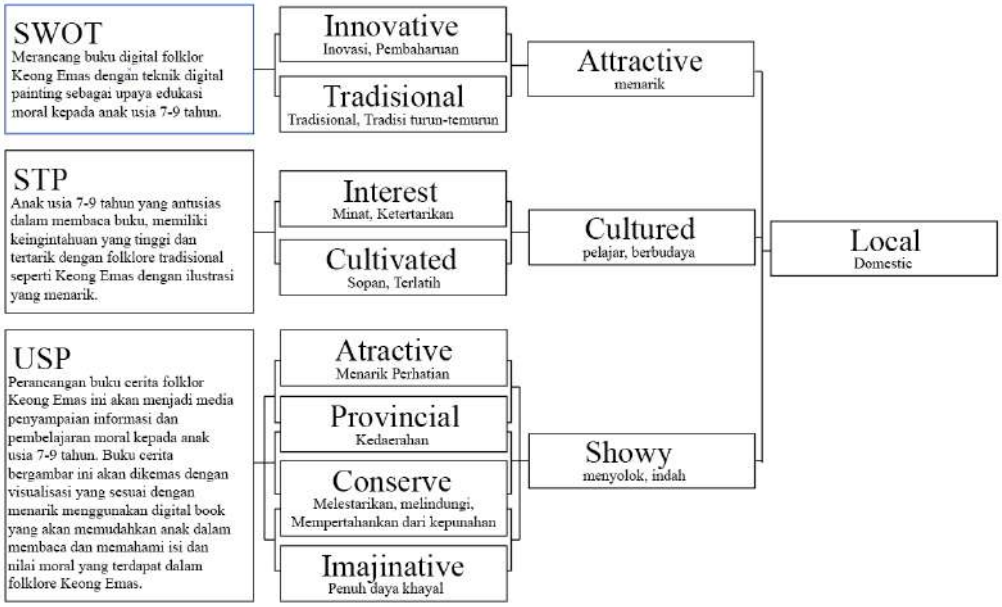
• anak mudah tertarik dengan bentuk buku dengan cover serta warna yang menarik. • Dapat meningkatkan pelestarian cerita rakyat yang mulai pudar. • Anak dapat lebih mudah memahami karena adanya bentu visual. • motivasi anak untuk belajar membaca agar lebih fasih meningkat dengan adanya gambar ilustrasi dan warna yang menarik.	• Merancang sebuah buku cerita bergambar yang menarik dari segi gambar dan warna untuk anak. • Menciptakan media yang memudahkan anak untuk membaca buku cerita selain buku fisik. • Menanamkan Pendidikan moral melalui perancangan buku cerita bergambar Keong Mas.	• Menciptakan ikatan antara anak dan orang tua, guru, kakak melalui sebuah buku cerita bergambar digital. • Memberikan edukasi moral dengan memperkenalkan kembali cerita rakyat, yakni kisah Keong Mas. • Menciptakan tata Bahasa yang memudahkan anak untuk mengerti cerita yang ingin disampaikan dalam cerita.
Threat	**Strategi S+T**	**Strategi W+T**
• Persaingan buku anak semakin meningkat dari segala media. • Tidak semua orang tua aware dengan media penunjang Pendidikan moral anak. • Tidak semua anak menyukai gambar ilustrasi yang sama.	• Merancang sebuah buku cerita yang dapat memberikan edukasi moral dengan media e-book agar anak lebih mudah mengakses buku cerita di manapun.	• Merancang buku digital ilustrasi yang mudah dipahami dan menjadikannya sebagai media penanaman moral, dan menggunakan pandangan tokoh utama agar relevan dengan audience.

Kesimpulan untuk stategi utama:
Merancang Buku digital folklore keong emas
Dengan teknik digital painting sebagai upaya edukasi moral kepada anak usia 7-9 tahun

4.4.3 Key Communication Message

Acuan dasar yang dibutuhkan dalam perancangan buku digital folklore Keong Emas adalah *key communication message* yang tersusun berdasarkan STP, USP, dan analisis SWOT.

UNIVERSITAS Dinamika



Gambar 4.5 *Key communication Message*

Dalam analisis key communication message pada perancangan buku digital folklore Keong emas dengan teknik ilustrasi digital sebagai upaya menanamkan moral kepada anak usia 7-9 tahun menghasilkan key communication message Local. Local yang maksudkan adalah mengacu pada sesuatu yang dekat, atau di daerah sekitar.

4.5 Perancangan Karya

Dalam perancangan buku digital folklore Keong emas agar dapat diterima oleh target usia 7-9 tahun, maka perlu adanya detail e-book secara konten sesuai dengan key communication message yang telah didapatkan.

4.5.1 Strategi Kreatif

Strategi media yang cocok untuk anak usia 7- 9 tahun, memiliki keunikan dan kebaruan dalam desain karakter yang didesain menggunakan teknik digital painting yang gemari oleh audience, agar nilai moral yang ingin disampaikan oleh peneliti dapat disampaikan dan mudah dipahami secara penuh disetiap halamannya agar anak tidak mudah bosan saat sedang membacanya.

A. Konsep cerita

Buku ilustrasi ini terbagi menjadi dua bagian yang saling berkaitan, pada bagian pembuka menceritakan tentang tokoh utama yakni Candra Ajeng Kirana menjadi seekor keong, dan yang kedua menceritakan alasan tokoh kedua yakni Dewi Ajeng Galuh menjadi tokoh antagonis yang tega mengutuk saudara kandungnya menjadi seekor keong demi mendapatkan Pangeran.

Buku ilustrasi ini dijadikan karena cocok untuk anak usia 7-9 tahun yang sedang masa antusias dalam membaca dan mencari tahu serta berimajinasi melalui media digital yakni dalam bentuk buku digital yang memudahkan pengaksesan dimanapun.

B. Judul

Judul pada rancangan buku cerita bergambar ini adalah "*The Tale's of*: Keong Emas". Judul tersebut menjelaskan cerita rakyat tentang seorang Putri yang dikutuk menjadi seekor keong berwarna emas kepada anak usia 7-9 tahun.

C. Teknik visual

Dalam merancang buku cerita bergambar ilustrasi Keong Emas ini, peneliti menggunakan teknik digital painting dengan warna yang cerah.

D. Karakter dan ilustrasi

Perancangan gambar karakter Keong Emas menggunakan rupa yang memiliki anatomi yang sederhana menyerupai anak usia 7-9 tahun sehingga karakter dapat lebih dekat dengan pribadi anak.

E. Sketsa Ilustrasi karakter

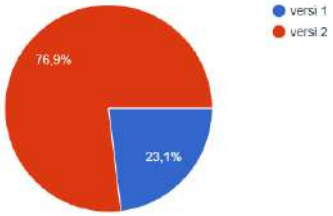
Pada perancangan buku digital folklore keong emas ini, peneliti merancang karakter pendukung cerita dari tokoh utama sampai tokoh pendukung.

1. Sketsa karakter Keong Emas

   Candra Ajeng Kirana yang menjadi tokoh utama dalam cerita Keong Emas digambarkan sebagai seorang Putri dari kerajaan Daha yang memiliki sifat baik hatinya, sabar, supel, dan jujur.

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 4.6 Alternatif sketsa karakter Candra Ajeng Kirana



Gambar 4.7 Hasil Poling Desain Karakter Candra Ajeng Kirana

Responden anak usia 7-9 tahun, sebanyak 10 responden (76,9%) yang memilih desain karakter Candra Ajeng Kirana versi kedua.

Ciri khas dari desain karakter Candra Ajeng Kirana adalah kain batik "Keyong", yang berasal dari motif klasik Jogja, dan memakai aksesoris berwarna kuning cerah seperti ikat pinggang dan kain kemban. Rambut yang Panjang bergelombang.

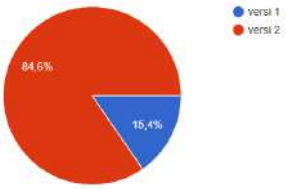
Desain Keong yang unik, intepretasi dari imajinasi anak yang tidak terbatas menjadi ide rancangan karakter Keong Emas, bentuk leher yang bergelombang seperti bentuk rambut dan warna cangkang yang mengikuti identitas candra yang periang.

Gambar 4.8 Implementasi karakter Candra Ajeng Kirana (Keong Emas)

2. Sketsa karakter Nenek Asih

Nenek Asih adalah karakter pemeran pendukung pada kisah Keong Emas. Nenek Asih digambarkan memiliki sifat penolong, baik hati, pengasih, dan penyayang.

Gambar 4.9 Alternatif sketsa karakter nenek asih



Gambar 4.10 Hasil Poling Desain Karakter Nenek Asih

Responden anak usia 7-9 tahun, memilih desain karakter Nenek Asih versi kedua sebanyak 11 orang (84,6%).

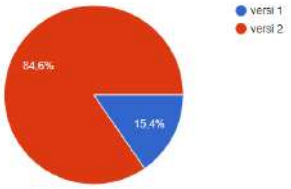
Ciri khas dari desain karakter desain Nenek Asih adalah dari desain baju yang umum digunakan oleh manula yang tinggal di daerah pedesaan pulau seberang yang masih kental dengan baju adatnya. Menggunakan warna yang tidak terlalu mencolok tetapi tetap menarik.

Gambar 4.11 Implementasi desain karakter Nenek Asih

3. Sketsa karakter Dewi Ajeng Galuh

   Dewi Ajeng Galuh merupakan karakter pendukung Antagonis pada kisah Keong Emas. Dewi Ajeng Galuh digambarkan memiliki sifat yang angkuh, tamak, dan jahat

Gambar 4.12 Alternatif sketsa karakter Dewi Ajeng Galuh



Gambar 4.13 Hasil Poling Alternatif Desain Dewi Ajeng Galuh

Responden anak usia 7-9 tahun, sebanyak 11 responden (84,6%) memilih desain karakter Dewi Ajeng Galuh versi kedua.

Ciri khas dari desain karakter Dewi Ajeng Galuh adalah kain batik "Parang Kusuma". Warna yang digunakan untuk karakter Dewi Ajeng Galuh ini adalah warna merah untuk aksesoris seperti kemban dan ikat pinggang.

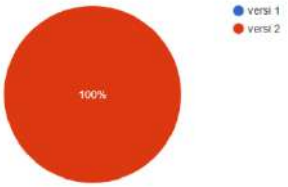
Desain gagak yang menjadi wujud perubahan dari karakter Dewi Ajeng Galuh merupakan bentuk intepretasi bentuk gagak yang disimbolkan sebagai "sesuatu yang buruk".

Gambar 4.14 implementasi desain karakter Dewi Ajeng Galuh

4. Sketsa karakter Pangeran Inu Kertapati

   Inu Kertapati merupakan karakter pendukung laki-laki protagonis yang berperan sebagai Pangeran dari Kerajaan tetangga pada kisah Keong Emas. Inu Kertapati memiliki sifat pemberani, penolong, baik hati, dan bijaksana.

Gambar 4.15 Alternatif sketsa karakter Inu Kertapati



Gambar 4.16 Hasil poling alternatif desain Pangeran Inu Kertapati

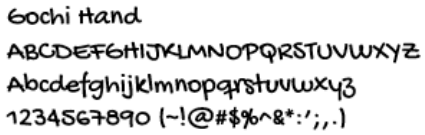
Responden anak usia 7-9 tahun yang memilih desain karakter Pangeran Inu Kertapati versi kedua adalah 13 responden.

Ciri khas dari desain karakter Inu Kertapati adalah kain batik "Parang Rusak" yang merupakan motif batik dari pengembangan yang diciptakan oleh Sultan Agung Hanyakrakusuma. Menggunakan warna yang kalem tetapi tetap mencolok pada bagian kain pinggang.

Gambar 4.17 implementasi desain karakter Inu Kertapati

F. Tipografi

Dalam perancangan, peneliti menggunakan font Gochi Hand dan Abril Fatface karena memiliki karakteristik dan mudah dibaca. Digunakannya Gochi Hand untuk isi dan Abril Fatface untuk judul adalah karena kedua font cocok dengan tema tradisional dan karakteristik yang dapat memudahkan anak dalam membacanya.



Gambar 4.18 font Gochi Hand

Gambar 4.19 Font Abril Fatface

G. Warna

Dalam perancangan buku cerita bergambar digital Keong Emas ini, peneliti menggunakan beberapa warna utama dari keyword *local* yang akan digunakan untuk sampul buku dan isi buku, yang diperoleh melalui buku *Color Harmony Workbook*. Warna *local* adalah warna yang dibangun dengan tujuan meningkatkan corak kedaerahan dengan mempengaruhi visual audience karena warna yang menarik dimata dan sesuai dengan cerita Keong Emas yang pada jaman dahulu.

Gambar 4.20 Warna Local

H. Jenis layout

Pada rancangan buku cerita bergambar digital folklore ini, peneliti menggunakan teknik *picture window layout* yang memiliki komposisi gambar yang mendominasi area layout. Hal ini akan mendukung anak, baik dari visualnya untuk membangun imajinasi dan memudahkan dalam proses penanaman moral.

I. Sinopsis

Dahulu kala, hiduplah kakak dan adik yang saling menyayangi bernama Dewi Ajeng Galuh dan Canda Ajeng Kirana. Hubungan dengan kakaknya awalnya berjalan dengan damai dan Bahagia. Sampai suatu hari, datanglah burung

pembawa pesan kepada Raja Kertamarta yang sedang berjalan-jalan dan pada surat itu tertulis jika akan ada kedatangan Pangeran dari Kerajaan Kahuripan yang berkeinginan untuk menjalin hubungan akrab antar Kerajaan Kahuripan dengan kerajaan Daha melalui ikatan Pernikahan.

Berita itu di terima dengan baik oleh Raja kertamarta, dan memerintahkan untuk mengatur persiapan penyambutan kedatangan Pangeran dari Kahuripan tersebut. Waktu datang Pangeran lebih cepat dari dugaan Raja, ketika sedang dalam persiapan Pangeran mengutarakan keinginannya.

Dewi Galuh memasuki kamarnya dan mencurahkan amarahnya, terpikir oleh Dewi Galuh untuk menghilangkan Candra dari kerajaan agar dirinyalah yang menjadi pasangan Pangeran Inu. Tampak Candra dari jendela kamarnya sedang berada ditaman, Dewi merapalkan mantra kepada Candra dan Candra berubah menjadi seekor keong bercangkang emas.

Dewi Galuh yang melihat mantranya berhasil, berubah menjadi seekor gagak raksasa dan melesat mencengkram cangkang Keong Mas dan membawanya terbang tinggi menjauhi kerajaan. Keong Emas dijatuhkan begitu saja ke danau dari ketinggian.

Setelah terjatuh dan sedikit berbincang dengan mbah katak, mendadak gelombang air menjadi tidak beraturan yang dikarenakan ikan-ikan yang berusaha kabur dari jala seorang Nenek. Karena tidak awas dengan sekKeong Emas akhirnya terikut dalam jala Nenek tersebut.

Melihat warna Keong Emas yang unik dan mencolok, Nenek itu mengambil keputusan untuk menjadikannya sebagai hewan piaraan. Dibawanyalah pulang, dan diletakkan di dalam tempayan bersamaan beberapa lembar daun untuk santapan Keong Emas.

Malam tiba dan manusia itu terlelap. ajaib Candra Kirana berubah menjadi manusia. Candrapun berinisiatif berterimakasih melalui keahliannya dalam memasak sebelum meninggalkan nenek itu, mulailah Candra memasak hingga matahari mulai nampak sedikit demi sedikit, dan suatu ketika terungkaplah siapa yang selalu menyiapkan makanan untuknya. Candra tetap melakukan rutinitasnya membersihkan gubuk Nenek Asih dan memasakkan

makanan untuknya serta Nenek Asih juga melakukan pekerjaannya sebagai penjala ikan.

Jauh dari desa Candra berada, pangeran sedang dalam perjalanan mencari Candra, Sampai di depan hutan bersiap ke desa selanjutnya. Ada seorang kakek yang duduk lemas memandangi pangeran saja. Pangeran iba dan bertanya kepada kakek itu apakah beliau sudah makan? Dan benar dugaannya kakek itu lemas karena lapar. Istrirahatlah pangeran itu bersama kakek sambil memakan bekal yang dibelinya di pasar tadi.

Segera setelah bekal itu habis, pangeran pamit untuk melanjutkan perjalanan. Kakek itu memberikan arah kepada pangeran, dan pangeran terkejut dan menuruti serta berterimakasih.

Tidak lama dari itu, Candra mendengar suara pemuda berbincang dengan Nenek Asih di depan Gubuknya. Nenek Asih memanggil Candra untuk membawakan air minum untuk tamunya yang ternyata adalah Pangeran Inu Kertapati yang menyamar menjadi pemuda rantau. Seketika kutukan Candra pecah dan menjadikan Candra kembali menjadi manusia seutuhnya.

Sementara itu Dewi Galuh terkena efek balik dari mantranya,

4.5.2 Perancangan Media

Lokasi terjadinya dongeng Keong Emas yang berada di Jawa Timur, di masa Indonesia masih berupa Kerajaan- Kerajaan sehingga untuk desain karakter dalam dongeng mengintepretasikan dengan suasana kehidupan pada jaman Kerajaan dan baju adat mereka pada masa itu.

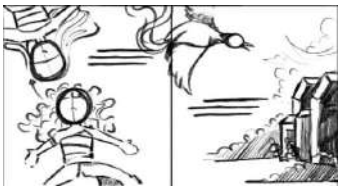
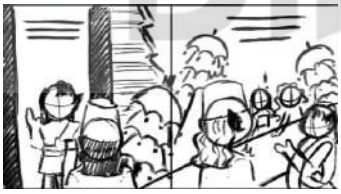
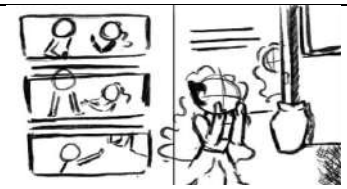
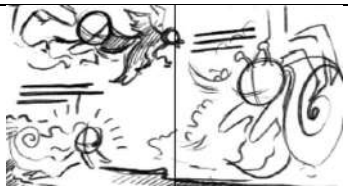
A. Media utama

Media utama yang dirancang pada penelitian ini adalah perancangan buku digital folklore keong emas dengan teknik digital painting sebagai upaya edukasi moral kepada anak usia 7-9 tahun. Latar cerita Keong Emas ini berada pada provinsi Jawa Timur ketika Indonesia masih berupa Kerajaan.

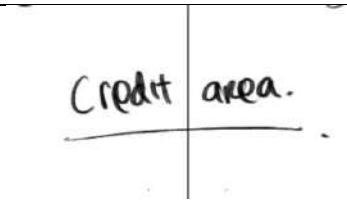
UNIVERSITAS Dinamika

1. Sketsa media utama

Tabel 4.2 Sketsa Media Utama

Hal.	Sketsa	Storyline
Cover.		Terdapat cover yang berisi tokoh utama dalam The Tale's of Keong emas
1-2		Halaman 1 dan 2 yang berisi kisah pembuka Candra Kirana dan Dewi Ajeng Galuh sedang menikmati suasana bersama dan seekor burung pembawa pesan terbang ke arah Kerajaan Daha.
3-4		Raja menerima kabar dari seekor burung pembawa pesan jika akan datang pangeran berkunjung ke Kerajaan Daha
5-6		Kedatangan pangeran yang diketahui namanya adalah Raden Inu Kertapati yang datang lebih cepat dari yang dikabarkan melalui burung pembawa pesan. Pangeran memberi tahukan kepada Raja jika Ia ingin menjadikan Candra pasangan hidupnya, terkejutlah Raja dan Dewi Galuh mendengar permintaan pangeran,
7-8		Geramlah Dewi dan meninggalkan ruang jamuan bersamaan dengan Candra yang mencarinya kemanapun
9-10		Tanpa berpikir panjang Dewi Galuh mengutuk Candra menjadi keong dan mengubah dirinya menjadi seekor gagak untuk menjauhkan Candra dari kerajaan.

11-12		Candra di jatuhkan ke rawa danau dan bertemu dengan seekor katak
13-14		Ditemukan oleh seorang nenek yang sedang memetik sayuran air dan mengambil keong emas untuk menjadi seekor piaraan bagi sang nenek.
15-16		Setelah di gubuk, diletakannya keong emas di dalam sebuah tempayan. Nenek itu diketahui bernama Nenek Asih dan beliau terlihat sangat letih hingga mengantuk.
17-18		Nenek tertidur pulas, dan ajaibnya Candra dapat berubah wujud menjadi seorang manusia. Candra ingin berterimakasih kepada Nenek Asih melalui membuatkan makanan yang layak bagi Nenek baik itu makan.
19-20		Sementara di Kerajaan Daha, Raja cemas dengan menghilangnya Candra. Pangeran mengutarakan idenya untuk pergi mencari Candra dengan menyamar menjadi seorang rakyat biasa.
21-22		Pergilah pangeran dengan bertanya pada panduduk dengan harapan ada yang melihat Candra dan ternyata tidak ada yang melihat candra santupun. Berjalanlah kembali pangeran sampai pada muka hutan, bertemulah Ia dengan seorang Kakek yang kelaparan.

23-24		Pangeran berbagi bekal dengan kakek itu, sambil bercengkrama kakek menunjukkan arah kepada pangeran dengan nasihat jika berjalan terus Ia akan menemukan yang Ia cari.
25-26		Pergilah pangeran menuruti nasihat kakek itu,
27-28		Sampai pada ujung hutan yang terdapat sebuah gubuk. Pangeran berniat untuk beristirahat di gubuk itu dan meminta air untuk minum karena dahaga. Bersamaan dengan itu, sosok Candra ketahuan oleh Nenek Asih
29-30		Pangeran berteduh sejenak dari matahari seraya meminta seteguk air untuk diminum kepada seorang nenek pemiliki gubuk. Candra menguping karena merasa suara pemuda itu tidak asing bagi Candra.
31-32		Benar saja jika pemuda itu adalah Pangeran Inu Kertapati yang mencarinya untuk kembali ke Kerajaan Daha. Karena pertemuan itu kutukan Candra pecah dan mengembalikannya menjadi seorang manusia utuh.
credit		Pada credit page berisi nama pembuat, pesan dan kesan peneliti kepada pembaca.

UNIVERSITAS Dinamika

Back cover		Ditutup dengan cover belakang yang menyerupai cover depan tetapi tanpa tokoh, dan berisi judul dan sinopsis buku cerita digital beserta logo dinamika, fakultas dan jurusan.

2. Implementasi Media Utama

Tabel 4.3 Implementasi Media Utama

halaman	Hasil implementasi	penjelasan
cover		Pada cover depan menggambarkan Candra Ajeng Kirana sebagai tokoh utama bersamaan dengan tokoh pendukung dalam wujud gagak hitam untuk menunjukkan focus cerita Keong Emas.
1-2		c
3-4		Surat diterima dan meminta prajurit untuk mengabarkan persiapan perjamuan.
5-6		Berisi sketsa pangeran yang tampak dari luar pura masuk, dan di sambung dengan pangeran yang berasa di ruang perjamuan tanpa makanan untuk menggambarkan kedatangan pangeran yang terlalu cepat dari kabar yang datang. Menunjukkan ekspresi terkejut dari

		Dewi Galuh dan Raja.
7-8		Pada halaman selanjutnya digambarkan dengan detail bagaimana geramnya Dewi Galuh kepada Candra yang seperti sedang menjelaskan kepada kakaknya agar tidak marah kepadanya. Dewi Galuh meninggalkan jamuan, Candra mengejar tetapi tidak menemukannya dimanapun.
9-10		Pada halaman 9 digambarkan wujud Dewi Galuh menjadi penyihir yang mengutuk Candra menjadi seekor keong, bersamaan dengan Dewi Galuh merubah menjadi gagak dan membawa Candra terbang.
11-12		Karakter keong yang dijatuhkan menggunakan low angle untuk menciptakan kesan jatuh kebawah. Bertemu dengan katak di bawah daun-daun yang dibuat dengan ukuran yang lebih besar untuk menunjukkan kesan kecil.
13-14		Tangan dari nenek digambar lebih besar dari karena menggunakan view dari keong emas, disambung dengan ukuran nenek yang lebih besar dari daun-daun yang membuat kesan manusia raksasa.

15-16		Keong di letakkan dalam tempayan dan sedang mengintip nenek yang kelelahan hendak tidur.
17-18		Menggunakan angle mata manusia yang sedang berdiri untuk menciptakan sedang melihat candra yang berubah menjadi wujud manusia yang hendak berjuang memasakkan makanan enak untuk nenek yang digambarkan dengan beberapa ide yang menunjukkan kesulitannya mendapatkan bahan dan memasakkan makanan. Menunjukkan sifat berterimakasih karena nenek telah menolongnya.
19-20		Dilanjutkan dengan Raja yang cemas dengan gestur memegang kepalannya dengan kedua tangan, ditenangi oleh Dewi Galuh. Pangeran memberi ide dan digambarkan bagaimana visual pangeran ketika menggunakan baju rakyat.
21-22		Diberikan visual keempat orang dengan beragam kulit dan usia sebagai bentuk Indonesia yang beragam budaya dan suku. Pangeran pergi dan menemukan seorang kakek yang kelaparan untuk menunjukkan sifat welas asih.

23-34		Pangeran berbagi bekal dengan kakek, dengan visual makanan apa yang sedang mereka nikmati dan di barengi gestur kakek yang menunjuk kedalam hutan.
25-26		Pangeran berpamitan dengan kakek yang digambarkan senang dengan karakter pangeran. Menggunakan angle rendah untuk mengeluarkan kesan hutan yang luas.
27-28		Divisualkan dengan tebing sebagai perbatasan hutan dan wilayah baru, dimana hanya ada satu gubuk disekitar itu. Pada ketiga kotak akan digambarkan bagaimana nenek mengintip siapa yang membuatkan makanan untuknya belakangan ini. Meunjukkan sifat lebih baik berkata jujur jika pada akhirnya ketahuan juga.
29-30		Pangeran telah sampai digambarkan dengan cara berada pada depan gubuk yang sedang diberi minum oleh sang nenek, dengan sisi sebelah yang berisi Candra dengan gestur mendengarkan suara
31-32		Setelah itu digambarkan Candra yang telah dalam proses berubah menjadi manusia seutuhnya dibarengi dengan cerita pendek bagaimana akhir dari cerita Keong

UNIVERSITAS Dinamika

		Emas.
Credit page		Pada bagian credit area, divisualkan dengan Candra yang sedang menikmati daun berguguran sendirian, di berikan judul, dengan sebelah kiri berisi perkenalan ringan penulis.
Back cover		Pada bagian cover belakang berencana dengan menampilkan tokoh utama kembali tetapi dengan background polos.

B. Media pendukung

Agar sebuah rancangan menarik harus didukung dengan adanya media tambahan. Media pendukung yang digunakan dalam perancangan buku digital folklore Keong Emas adalah stiker, totebag, gantungan kunci, dan pin.

a. Sticker

Gambar 4.21 Sketsa sticker dan implentasi sticker

Desain stiker dibuat dengan bahan stiker vinyl dengan tampilan yang glossy anti air dan tidak merusak permukaan yang tempelkan stiker.

b. Totebag

Gambar 4.22 Sketsa desain totebag dan implementasi totebag

Desain totebag dicetak secara sablon pada bahan canvas yang berukuran 34 x 38 cm berwarna putih gading dan hitam. Desain yang ditunjukkan adalah karakter Candra Kirana, Keong Emas, dan Dewi Galuh. Tidak lupa mencantumkan judul “The Tale’s of Keong Emas”

c. Gantungan kunci

Gambar 4.23 Sketsa desain gantungan kunci dan implementasi gantungan kunci

Gantungan kunci ini umumnya digemari anak-anak karena dapat menambah tampilan tas sekolahnya. Desain yang digunakan dalam gantungan kunci ini adalah karakter Candra Kirana, Keong Emas, Dewi Galuh dan Pangeran Inu Kertapati.

d. Pin

Gambar 4.24 Sketsa desain Pin dan hasil implementasi

Anak usia 7-9 tahun suka ketika tasnya memiliki pin yang lucu dengan karakter dalam cerita sebagai daya tariknya. Pin yang dibuat berukuran 5 x 5 cm berbentuk lingkaran.

e. Poster

Gambar 4.25 Sketsa desain Poster dan hasil implementasi

Media poster dengan desain masing-masing karakter agar terlihat menarik, poster dapat disebarluaskan baik menggunakan media online atau offline dengan memiliki ukuran yaitu 46 x 61 cm.

4.6 Hasil Pengunggahan Digital

Penulis menggunakan software FlipHTML5 yang dapat berisikan konten buku digital folklore Keong Emas, sebagai media penyebarannya penulis menggunakan feeds Instagram untuk menjadi akses pengenalan buku digital folklore Keong Emas yang dapat diakses pada media gawai manapun. Melalui code barcode yang telah dibuat, buku digital folklore Keong Emas dapat diakses dan dinikmati di manapun.

Gambar 4.26 Hasil Pengunggahan digital

4.7 Pembahasan

Pembahasan meliputi cover depan, dan isi buku yang menjelaskan visual buku dan detail unsur visual yang digunakan.

4.7.1 Cover Depan

Bagian sampul yang berfungsi sebagai informasi pertama yang terlihat oleh pembaca tentang isi buku.

A. Font

Untuk jenis font yang digunakan peneliti pada media utama ini adalah font font Abril Fatface dan Gochi Hand karena memiliki karakteristik yang simple dan mudah dibaca. Digunakannya Abril FatFace untuk judul adalah karena font cocok dengan tema tradisional dan karakteristik yang lebih elegan agar dapat memudahkan anak dalam membacanya. Dibandingkan dengan komparasi ilustrasi cover yang kurang menunjukkan tokoh utama yang menjadi judul dalam cerita Keong Emas. Penggunaan warna kuning menyesuaikan dengan warna tokoh utama yaitu Candra Kirana sebagai Keong berwarna keemasan yang memiliki sifat riang.

Gambar 4.27 Font judul pada cover

B. Hasil visual

Hasil visualisasi cover buku cerita digital Keong Emas ini sudah menampilkan karakteristik desain rupa yang memiliki anatomi yang sederhana menyerupai anak usia 7-9 tahun sehingga karakter dapat lebih dekat dengan pribadi anak. Penggambaran karakter yang menggunakan identitas batiknya, serta background disetiap panelnya agar dapat menceritakan suasana jaman dahulu

ketika Indonesia masih terdiri dari kerajaan-kerajaan. Dibandingkan dengan komparasi yang hanya menunjukkan ilustrasi pendukung cerita saja.

Gambar 4.28 Perbedaan Cover Depan

4.7.1 Isi Buku Digital

Pembahasan tentang topik yang dibahas dalam buku The Tale's of Keong Emas termasuk rangkuman/ kesimpulan, moral, amanat, dan nasihat.

A. Fokus Cerita

Dalam perancangan buku cerita digital folklore Keong Emas berfokus pada tokoh utama yaitu Candra Ajeng Kirana, dengan menceritakan latar belakangnya melalui sifat karakter Candra, awal mula konflik dan akhir dari konflik dari Candra Ajeng Kirana. Pada komparasi menceritakan semua tokoh dari sudut pandang orang ketiga yang mengetahui segala hal yang dilakukan tokoh utama sampai ke tokoh pendukung serta cover yang kurang menonjolkan karakter utama dalam cerita yakni Candra Ajeng Kirana

B. Font

Untuk jenis font yang digunakan peneliti pada media utama ini adalah font font Gochi Hand dan Abril Fatface karena memiliki karakteristik yang simple dan mudah dibaca. Digunakannya Gochi Hand untuk isi dan Abril Fatface untuk judul adalah karena kedua font cocok dengan tema tradisional dan karakteristik yang lebih elegan agar dapat memudahkan anak dalam membacanya.

C. Konten

Dalam buku cerita digitak folklore Keong Emas, ilustrasi ditambahkan pada setia adegannya agar mudah dipahamu dan dibaca oleh anak usia 7-9 tahun. Oleh sebab itu penelitian menggunakan buku cerita digital karena era digitalisasi telah

melekat dan anak-anak usia 7-9 tahun mudah tertarik dengan media gawai. Dibandingkan dengan komparasi yang menampilkan ilustrasi dan kata-kata, yang mana ilustrasi hanya sebagai ilustrasi pendukung cerita.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan penelitian ini adalah mengenalkan budaya lokal sangatlah penting, terutama mengenai nilai-nilai moral baik yang bila diterapkan kembali. Namun disayangkan banyak masyarakat terutama orang tua yang memiliki anak usia 7-9 tahun yang kurang mengetahui dan tertarik akan warisan budaya lokal nya sendiri.

Dibuatnya buku ilustrasi ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang folklore Keong Emas untuk anak usia 7-9 tahun agar menumbuhkan rasa cinta akan budaya lokal. Konsep dari buku ilustrasi ini mengedepankan visual agar anak lebih dapat leluasa dalam berimajinasi dan mengerti dengan visual yang disajikan, didukung dengan penggunaan font Gochi Hand dan Abril Fatface agar menunjukkan karakter font yang dapat mudah dibaca bagi anak usia 7-9 tahun. Untuk pemilihan warna pada buku sudah ditentukan, yaitu berdasarkan keyword yang sudah dipilih Local. Keyword tersebut diperoleh berdasarkan SWOT, STP, dan USP yang digabungkan menjadi satu,

Media pendukung yang digunakan adalah poster, totebag, pin dan stiker.

5.2 Saran

Perancangan ini bertujuan untuk membuat buku digital folklore “The Tale’s of Keong Emas” sebagai upaya menanamkan moral pada anak usia 7-9 tahun. Saran dari peneliti agar kedepannya untuk penelitian selanjutnya dapat lebih baik lagi

1. Penciptaan kisah yang lebih mudah lagi di pahami anak untuk penanaman moral yang lebih baik.
2. Penceritaan folklore Keong Emas dapat dijadikan komik agar lebih dapat menjelaskan kejadian lebih detailnya.
3. Pembuatan cerita Keong Emas dapat menggunakan ilustrasi teknik b

DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, I. N., Sari, N. D., & Dewi, A. K. (2021). Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Desa Bungkulan. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.s.

Aprillia, V. (2019, September 29). *Tertarik Children Illustration? Mungkin Kamu Butuh Ini*. Retrieved from https://vinsensiana-aprillia.medium.com/tertarik-children-illustration-mungkin-kamu-butuh-ini-af004e57f166.

Gunawan, I. (2015). Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktek. Jakarta: Bumi Aksara.

Hanisha, F., & Djalari, Y. A. (2018). Bahasa Visual , Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. *Jurnal Seni & Reka Rancang*. doi:https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.3878.

Harahap, A. I. (2020). CARA PEMBUATAN E-BOOK (Electronic Book) DENGAN MEMANFAATKAN FITUR SIGIL Ver 0.9.4 FORMAT EPUB. *Jurnal FASILKOM*. doi:https://doi.org/10.37859/jf.v10i3.2301.

K, D., Sunardi, D., Sumarsana, D. R., & Studio, K. (2017). *Seri Cerita Rakyat 34 Provinsi: Keong mas.* Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

Lidwina, A. (2020, Desember 16). *Pandemi Covid-19 Dorong Anak-anak Aktif Menggunakan Ponsel*. Retrieved from DataBoks: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel#:~:text=Persentase%20Penggunaan%20Teknologi%20Informasi%20pada%20Anak%20Usia%20Dini%20(2020)&text=Sebanyak%2029%25%20anak%20usia%20dini,tahun.

Nisa, A. (2021, September 22). *Arsir hingga Gosok, Ini 5 Teknik Menggambar Ilustrasi dan Alat yang Digunakan*. Retrieved from Bobo.id: https://bobo.grid.id/read/082903548/arsir-hingga-gosok-ini-5-teknik-menggambar-ilustrasi-dan-alat-yang-digunakan?page=all.

Nisar, I. R., & Aditia, P. (2021). Perancangan Komik Webtoon Tokoh Entrepreneur Sebagai Media Untuk Menyebarkan Semangat Kewirausahaan Pemuda. *eProceedings of Art & Design*.

Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Putri, H. (2017). Penggunaan Metode Cerita Untuk Mengembangkan Nilai Moral Anak TK/SD. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. doi:http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.957.

Rabbani, A. (2021, Juni 2). *Pengertian Folklor, Ciri, Jenis, Bentuk, dan Fungsinya*. Retrieved from Sosial79: https://www.sosial79.com/2021/02/pengertian-folklor-ciri-jenis-bentuk.html.

Ravianto. (2019, April 25). *Bocah SD di Surabaya Tendang Guru Hingga Tangannya Patah usai Ditegur Gara-gara Pakai Celana Sobek*. Retrieved from TribunJabar.id: https://jabar.tribunnews.com/2019/04/25/bocah-sd-di-surabaya-tendang-guru-hingga-tangannya-patah-usai-ditegur-gara-gara-pakai-celana-sobek?page=all.

Rengganis, A. D. (2019). Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Pak Tanam Sebagai Media Pengenalan Tentang Pertanian Untuk Anak Di Kampung Dongeng Tegal.

Rheny, S. (2022, Januari 6). *Layout adalah: Pengertian, 5 elemen desain layout, manfaat, dan prinsip pembuatannya*. Retrieved from Ekrutmedia: https://www.ekrut.com/media/layout-adalah.

Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, S. (2019). *warna.* Jakarta: Batara Imaji.

Shavick, A. (2016). *How to Write a Children's Picture Book and Get it Published.* London: Little, Brown Book Group.

Syafei, N. (2019, April 25). *Murid SD di Surabaya Melawan Guru karena Ditegur Merokok*. Retrieved from SindoNews.com: https://daerah.sindonews.com/ berita/1398934/174/murid-sd-di-surabaya-melawan-guru-karena-ditegur-merokok.

Trim, B. (2010, April 24). *Berproses Kreatif Menggagas Picture Book*. Retrieved from Manistebu.com: https://manistebu.com/2010/04/berproses-kreatif-menggagas-picture-book/.

Wardaya, M., Saidi, A. I., & Murwonugroho, W. (2020). Karakteristik Buku Anak Yang Memorable Dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 141-268. doi:https://doi.org/10.25105/jsrr.v2i2.8233

Winarno, E., Zaki, A., & Community, S. (2015). *Grafik dan Animasi Profesional Powerpoint.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

Yuliana, L. (2013). Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Anak Usia Dini. Retrieved from http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article= 1510734 &val=487&title=Penanaman%20Nilai-Nilai%20Moral%20ada%20 Anak %20Usia%20Dini.

UNIVERSITAS
Dinamika