



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

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:**

**Afifah Lailatul Mufidah**

**19420100076**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

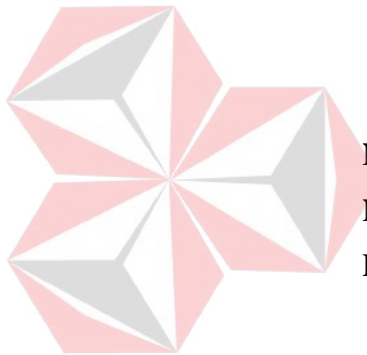
---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2023**

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

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan  
Program Sarjana Desain**



**Oleh:**

**Nama : Afifah Lailatul Mufidah**  
**NIM : 19420100076**  
**Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

## Tugas Akhir

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

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Affiah Lailatul Mufidah**

**NIM : 19420100076**

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji  
Pada: Senin, 24 Juli 2023

#### Susunan Dewan Penguji

##### Pembimbing:

I. Ir. Hardman Budiardjo, M. Med. Kom., MOS

NIDN: 0711086702

II. Karsam, MA., Ph.D


NIDN: 0705076802

##### Penguji:

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.

NIDN: 0720028701

  
Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.07.30  
21:12:57+07'00'

  
Universitas Dinamika  
2023.07.31 07:13:37  
+07'00'

  
Digitally signed by  
Universitas  
Dinamika

Tugas Akhir Ini Telah Diterima Sebaga Salah Satu Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

  
Universitas Dinamika  
2023.08.03 08:35:46  
+07'00'

**Karsam, MA.,Ph.D**

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Universitas Dinamika

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Afifah Lailatul Mufidah**

NIM : **19420100076**

Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**

Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**

Jenis Karya : **Tugas Akhir**

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

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.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

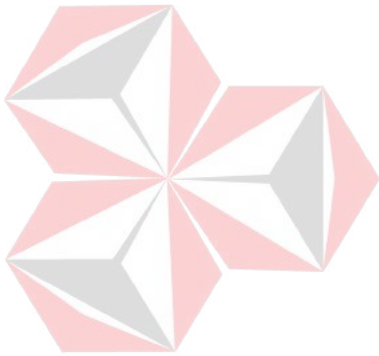
Sidoarjo, 17 Juni 2023



Afifah Lailatul Mufidah  
NIM : 19420100076

**MOTTO**

MAN JADDA WA JADAA



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## ABSTRAK

Di setiap daerah memiliki cerita rakyatnya masing-masing, salah satunya kota Pasuruan terdapat cerita rakyat yang bernama Sakera. Cerita ini diangkat dari cerita nyata yaitu menceritakan perjuangan Sakera untuk melawan ketidakadilan pemerintahan Belanda pada saat penjajahan. Namun pengetahuan anak-anak generasi Alpha terhadap cerita rakyat tersebut terbilang masih minim, padahal dari cerita Sakera mengandung nilai moral yang dapat dijadikan pembelajaran untuk generasi Alpha dan salah satu nilai moral yang bisa diambil adalah rasa cinta terhadap keadilan. Dibuatnya Buku Ilustrasi ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang nilai moral dan meningkatkan rasa kepedulian terhadap rakyat kecil yang terdapat pada cerita Sakera sebagai upaya meningkatkan rasa kepedulian dalam diri generasi Alpha usia 7-10 tahun melalui media Buku Ilustrasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Data yang diperoleh berasal dari wawancara, studi literatur, observasi, dan dokumentasi. Hasil akhir dari penelitian ini berbentuk Buku Ilustrasi dengan Penokohan dalam cerita pada cerita ini adalah pada Sakera, penelitian ini menggunakan visual cover dan isi Buku Ilustrasi dengan *Flat Design Style* dan menggunakan teknik *Flat Design* untuk proses penggambarannya, serta menggunakan jenis font *script brush* dan sans serif sebagai cover dan isinya dikarenakan font ini lebih modern dan bersifat fungsional. Buku Ilustrasi juga media yang cocok untuk menjadi media informasi cerita Sakera, didukung dengan karakteristik generasi Alpha yang sudah tidak asing dengan hal digital.

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



UNIVERSITAS  
Dinamika

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena Rahmat dan Karunia-Nya peneliti bisa menyelesaikan Penelitian Tugas Akhir ini yang bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika.

Penelitian Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa bantuan beberapa pihak terkait, maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Keluarga tercinta peneliti yang selalu mendukung peneliti baik secara moril maupun materi, dengan doa yang tulus sehingga peneliti dapat menyelesaikan dengan baik.
2. **Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd** selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan sebagai Dosen Penguji yang sudah memberikan saran
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Dosen Pembimbing I yang sudah memberi saran dan masukan sehingga topik lebih spesifik dan pengkayaan lebih baik lagi.
5. **Karsam, MA., Ph.D** selaku Dosen Pembimbing II yang sudah memberi saran, arahan dan masukan terutama pada aspek tata tulis yang baik.
6. Seluruh narasumber dan partisipan baik dari instansi maupun perorangan yang telah memberikan waktu, informasi, dan dukungannya kepada peneliti dalam penelitian ini
7. Teman peneliti, Tharissa yang senantiasa mendukung dan memberi semangat kepada peneliti.

Sidoarjo, 03 Juli 2023

Afifah Lailatul Mufidah  
19420100076

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Teori Ilustrasi.....	6
2.3 Teknik Ilustrasi .....	7
2.4 Cerita Sakera .....	7
2.5 Teori Struktur .....	10
2.6 Layout.....	10
2.7 Warna .....	10
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
3.1. Jenis Penelitian .....	12
3.2. Objek Penelitian .....	12
3.3. Unit Analisis.....	13
3.4. Lokasi Penelitian .....	13
3.5. Subjek Penelitian.....	13
3.6. Teknik Pengumpulan Data .....	13
3.6.1. Observasi .....	13
3.6.2. Wawancara .....	14
3.6.3. Studi literatur .....	14
3.6.4. Studi Kompetitor .....	14



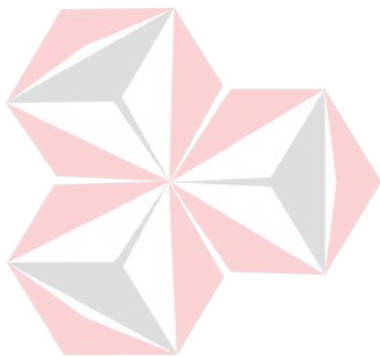
3.7 Teknik Analisis Data .....	15
3.8 Alur Desain.....	15
3.9 Pembangunan Cerita dan Penokohan .....	15
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>17</b>
4.1 Hasil Dan Analisis Data.....	17
4.1.1 Hasil Observasi .....	17
4.1.2 Hasil Wawancara.....	19
4.1.3 Hasil Studi Literasi.....	21
4.1.4 Hasil Studi Kompetitor.....	22
4.1.5 Hasil Analisi Data .....	22
4.2 Analisis STP (Segmentasi, <i>Targeting</i> , <i>Positioning</i> ).....	25
4.2.1 <i>Targeting</i> .....	25
4.2.2 <i>Positioning</i> .....	26
4.3 USP ( <i>Unique Selling Proposition</i> ) .....	26
4.4 Analisi SWOT .....	26
4.5 <i>Key Communication Massage</i> .....	28
4.6 Perancangan Karya .....	29
4.6.1 Strategi Kreatif.....	29
4.6.2 Perancangan Media .....	38
4.6.3 Budgeting Media .....	41
4.6.4 Dimensi karya .....	41
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>43</b>
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran .....	43
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>44</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>46</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Desain Melalui pengumpulan data: .....	15
Gambar 4. 1 Bagan Keyword.....	28
Gambar 4. 2 Storyboard .....	30
Gambar 4. 3 Referensi karakter Sakera.....	31
Gambar 4. 4 Hasil sektsa karakter Sakera.....	31
Gambar 4. 5 Hasil Desain karakter Sakera .....	32
Gambar 4. 6 Referensi karakter Belanda .....	32
Gambar 4. 7 Hasil sketsa karakter belanda .....	33
Gambar 4. 8 Ilustrasi digital karakter Belanda.....	33
Gambar 4. 9 Referensi Karakter Ibunda Pak Sakera.....	34
Gambar 4. 10 Hasil sketsa bapak dan ibu Sakera .....	34
Gambar 4. 11 Ilustrasi digital karakter bapak dan ibu Sakera .....	34
Gambar 4. 12 Referensi Carik desa.....	35
Gambar 4. 13 Hasil sketsa Cari desa.....	35
Gambar 4. 14 Hasil Desain Carik Des .....	35
Gambar 4. 15 Referensi warga.....	36
Gambar 4. 16 Hasil sketsa warga.....	36
Gambar 4. 17 Hasil Desain digital Warga.....	36
Gambar 4. 18 Font Anthemis .....	37
Gambar 4. 19 Childo .....	37
Gambar 4. 20 pallete warna PLAYFUL.....	38
Gambar 4. 21 Visualisasi Buku Cerita, cover depan - 7 .....	38
Gambar 4. 22 Visualisasi Buku Cerita, hal 8-Cover belakang .....	39
Gambar 4. 23 Desain Xbanner .....	39
Gambar 4. 24 Desain Gantungan Kunci.....	40
Gambar 4. 25 Desain Stiker .....	40
Gambar 4. 26 Desain Poster.....	40
Gambar 4. 27 Desain Sampul depan dan belakang.....	41
Gambar 4. 28 Desain Prakata - II.....	42
Gambar 4. 29 Cetak cover – halaman 4 .....	42
Gambar 4. 30 Halaman 5 – Cover belakang .....	42

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur Cerita.....	10
Tabel 2. 2 Karakteristik Warna.....	10
Tabel 4. 1 Analisis Segmentasi.....	25
Tabel 4. 2 Analisis SWOT.....	26
Tabel 4. 3 Budgeting Produksi Media Utama.....	41
Tabel 4. 4 Budgeting Produksi Media Utama.....	41



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini mengangkat topik tentang nilai moral yang dilakukan oleh Sakera. Penelitian ini fokus pada nilai kepedulian terhadap rakyat kecil dalam cerita rakyat lokal Sakera dengan tujuan menumbuhkan wawasan kepada generasi Alpha tentang cerita rakyat lokal yang patut di teladani oleh anak-anak dalam hal bersikap sosial terhadap berbagai kalangan dalam masyarakat.

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

Sementara rasa peduli generasi saat ini semakin memudar, karena banyak dibuktikan dengan berbagai fenomena sosial terkini seperti Banyak sekali perbedaan diantara kita mulai dari segi bahasa, tutur kata, pakaian, rumah, makanan, etika, adat atau kebiasaan dan lain-lain. Bahkan perbedaan merupakan salah satu simbol atas adanya rahmat Tuhan yang diberikan terhadap kita dan terkadang pula dengan adanya perbedaan dapat melahirkan kesenjangan sosial dalam jurnal Ukhtyna Aulina (2020). Ada juga fenomenanya: dari sudut pandang akademisi, konten prank bukanlah hal baru dan seringkali bertujuan untuk meningkatkan viewer, melainkan untuk menghilangkan sisi kemanusiaan itu sendiri dari artikel

yang telah ditemukan oleh peneliti dengan kurun waktu 1 tahun yakni artikel pada tahun 5 Oktober 2022 (sumber [seleb.tempo.com](http://seleb.tempo.com)). Kepedulian terhadap orang lain merupakan salah satu bagian dari nilai moral. Konten prank tidak boleh "dianggap biasa" yang dimaksudkan untuk menghilangkan aspek kemanusiaan, seperti simpati, empati, dan moralitas kita terhadap orang lain. Dalam surat kabar Isnawan (2021) juga diberitakan bahwa isi guyonan yang semula ditujukan untuk menghibur, bercanda dan menghibur, lambat laun menjadi semakin keterlaluan, bahkan membuat marah masyarakat ([openjournal.unpam.ac.id](http://openjournal.unpam.ac.id)).

Penanaman nilai moral yang dibangun atas dasar karakter, seyogyanya ditanamkan sejak usia dini. Usia dini dimulai dari usia 7-10 tahun yang lahir pada tahun 2012 hingga 2025, yang dikategorikan sebagai generasi Alpha atau biasa disebut dengan generasi digital. Generasi Alpha (2011 – 2025) merupakan generasi yang paling akrab dengan digital dan merupakan generasi yang dikatakan paling cerdas dibandingkan generasi sebelumnya. (Fadlurrohman, 2019). Hingga 2,5 juta bayi Generasi Alpha lahir setiap minggu di seluruh dunia. Generasi A adalah generasi yang paling melek internet sepanjang masa. (Fadlurrohman, 2019) juga memprediksi bahwa Generasi Alpha tidak dapat dipisahkan dari utilitas, kurang sosialisasi, kurang kreativitas dan individualisme. Generasi alpha memiliki karakteristik perilaku yang berfokus pada kreativitas, kedinamisan, kepemimpinan dan pilihan karir masa depan yang bertanggung jawab, kemandirian dalam pengambilan keputusan, dan keterlibatan teknologi di masa depan berbagai profesi. Generasi alfa menginginkan sesuatu yang instan dan tidak menghargai proses. Keasyikan mereka dengan gadget mengasingkan mereka dari masyarakat. Kartun ini dibuat untuk anak-anak di Jawa Timur dan sekitarnya. Perkembangan teknologi dan kecepatannya telah mengubah nilai-nilai yang ada di sekolah. Perubahan nilai dan konsep yang terjadi di dunia sekolah penting untuk dicermati karena sekolah berperan sebagai lembaga formal transfer ilmu pengetahuan kepada generasi baru. Nilai moral sebaiknya perlu ditanamkan sejak anak usia dini, agar moral yang terbentuk dapat tumbuh dengan kuat dan tidak mudah terpengaruhi oleh zaman. Karena jika generasi Alpha paham dengan nilai-nilai moral baik, maka generasi tersebut akan dengan mudah menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

nilai moral. Konten prank tidak boleh "dianggap biasa" yang dimaksudkan untuk menghilangkan aspek kemanusiaan, seperti simpati, empati, dan moralitas kita terhadap orang lain. Isnawan (2021) juga mengatakan bahwa isi candaan yang dimaksudkan untuk menghibur, menghibur, dan menertawakan, lambat laun menjadi keterlaluan, bahkan membuat marah masyarakat. (openjournal.unpam.ac.id).

Penanaman nilai moral yang dibangun atas dasar karakter, seyogyanya ditanamkan sejak usia dini. Usia dini dimulai dari usia 7-10 tahun yang lahir pada tahun 2012 hingga 2025, yang dikategorikan sebagai generasi Alpha atau biasa disebut dengan generasi digital. Generasi alfa (2011 – 2025) merupakan generasi yang paling akrab dengan digital dan merupakan generasi yang dikatakan paling cerdas dibandingkan generasi sebelumnya (Fadlurrohman, 2019). Hingga 2,5 juta bayi Generasi Alpha lahir setiap minggu di seluruh dunia. Generasi A adalah generasi yang paling melek internet sepanjang masa. McCrindler (2017) juga memprediksi bahwa Generasi Alpha tidak terlepas dari utilitas, kurang sosialisasi, kurang kreativitas, dan individualisme. Generasi alpha memiliki karakteristik perilaku yang berfokus pada kreativitas, kedinamisan, kepemimpinan dan pilihan karir masa depan yang bertanggung jawab, kemandirian dalam pengambilan keputusan, dan keterlibatan teknologi di masa depan berbagai profesi. Generasi alfa menginginkan sesuatu yang instan dan tidak menghargai proses.

Keasyikan mereka dengan gadget mengasingkan mereka dari masyarakat. Kartun ini dibuat untuk anak-anak di Jawa Timur dan sekitarnya. Perkembangan teknologi dan kecepatannya telah mengubah nilai-nilai yang ada di sekolah. Perubahan nilai dan konsep yang terjadi di dunia sekolah penting untuk dicermati karena sekolah berperan sebagai lembaga formal transfer ilmu pengetahuan kepada generasi baru. Nilai-nilai moral harus ditanamkan sejak dini, agar akhlak yang terbentuk dapat kokoh dan tidak mudah terpengaruh oleh zaman. Karena jika generasi Alpha memahami nilai-nilai moral dengan benar maka generasi ini akan dengan mudah menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti ingin mengenalkan dan menumbuhkan wawasan tentang nilai kepedulian yang terkandung dalam cerita rakyat lokal "Sakera" kepada anak-anak generasi Alpha, agar nilai moral dan perjuangan tersebut dapat dijadikan sebagai

panutan Ketika nanti mereka terjun dalam dunia masyarakat. Serta, agar generasi Alpha dapat memiliki rasa nasionalisme yang tinggi ditengah perkembangan dunia digital saat ini. Media Kartun Animasi yang dipilih oleh peneliti sesuai dengan era saat ini. Karena segala bentuk aktivitas dapat dilakukan hanya dalam satu genggam tangan atau dengan kata lain hanya melalui *handphone* dunia berada dalam genggam tangan.

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

Di dalam dunia ilustrasi terdapat berbagai macam jenis media, yakni *storybook, book chapter, chapter book, graphics novel, kartun, Book Illustration* dll. Dalam penelitian ini peneliti memilih Buku Ilustrasi sebagai media ilustrasi sebagai bentuk representasi dari cerita sakera. Upaya yang akan dilakukan oleh penulis untuk meningkatkan popularitas cerita rakyat lokal Sakera dengan melalui Buku Ilustrasi yang dibuat dengan visualisasi melalui *flat design* secara menarik dan digemari oleh generasi Alpha di zaman sekarang, sehingga karya ini dapat menarik perhatian pembaca khususnya anak-anak usia 7-10 tahun yang berada di Jawa Timur dan sekitarnya.

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

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan tersebut, maka rumusan masalah yang didapat yaitu: “Bagaimana merancang Buku Ilustrasi cerita rakyat lokal Sakera dengan Teknik *flat design* sebagai Upaya Edukasi Moral kepada Generasi Alpha?”

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini di titikberatkan pada:

1. Menempatkan cerita rakyat Sakera di Pasuruan ke dalam buku ilustrasi.
2. Memberikan aliran ilustrasi animasi cerita Sakera dengan menggunakan teknik *flat design*.
3. Untuk memperkenalkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat Sakera setempat.

## 1.4. Tujuan

Menghasilkan rancangan Buku Ilustrasi cerita rakyat lokal Sakera dengan menggunakan Teknik *flat design* sebagai upaya Edukasi Moral kepada Generasi Alpha.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Menjadi sumber informasi, saran, referensi bacaan, menambah wawasan bagi pembaca dan mahasiswa yang akan menyusun penelitian serupa, tentang cerita rakyat lokal Sakera.
2. Mengapresiasi dan mengenang perjuangan dari Sakera yang tersebar di masyarakat Pasuruan dan sekitarnya, serta meningkatkan rasa nasionalisme terhadap cerita perjuangan rakyat lokal kepada anak-anak generasi Alpha melalui perancangan Buku Ilustrasi ini



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu yang masih bersangkutan dengan permasalahan yang diteliti oleh peneliti mengenai “nilai-nilai patriotisme tokoh cerita rakyat Sakera” oleh Fatchul Ulum tahun 2018. Penelitian terdahulu menjelaskan cerita rakyat lokal dengan nilai nasionalisme dari cerita Sakera untuk generasi *alpha*. Cerita tersebut akan dibawakan dengan menggunakan Teknik buku cerita yang proses *transfer* pengetahuan dan wawasan agar dapat dilakukan dari berbagai generasi, namun proses tersebut mengalami gangguan dari berbagai faktor budaya di masyarakat. Cerita rakyat lokal Sakera sering diperagakan dalam pertunjukan ludruk, penelitian yang dilakukan oleh Fatchul Ulum fokus pada nilai-nilai patriotism melalui perancangan. Sedangkan penelitian ini fokus terhadap nilai moral cerita rakyat lokal Sakera yang menekankan pada nilai moral dengan tujuan meningkatkan rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar dengan menggunakan media *flat design*.

#### **2.2 Teori Ilustrasi**

Mengutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian ilustrasi adalah gambar (foto, gambar) untuk membantu memperjelas isi suatu buku, karangan, dll. Menggambar, gambar, atau diagram untuk dekorasi (halaman sampul, dll) sebagaimana didefinisikan Menurut Monepa (2015), ilustrasi adalah seni menggambar yang digunakan untuk memberikan penjelasan atau tujuan visual. Ilustrasi tidak hanya digunakan sebagai media cerita, namun ilustrasi sendiri sudah banyak digunakan sebagai animasi, iklan, poster, dan lainnya. Ilustrasi sendiri memiliki aliran yang berbeda-beda, antara lain:

Semi realisme adalah ilustrasi yang dibuat sesuai dengan keadaan sebenarnya, skala dan anatominya sama dengan objek yang digambar.

### 2.3 Teknik Ilustrasi

Menurut Ramdhan (2020) dalam ilustrasi terdapat beberapa jenis teknik yang dapat digunakan, beberapa di antaranya adalah:

1. Teknik ilustrasi kering adalah teknik mewarnai karya seni tanpa menggunakan minyak, cat atau air. Warnai dengan alat kering seperti pensil, kapur, dan krayon yang tidak membutuhkan air.
2. Teknik ilustrasi flat design merupakan teknik ilustrasi minimalis. Desain ini memiliki ciri desain yang clean, menggunakan warna cerah dan ilustrasi dua dimensi.

### 2.4 Cerita Sakera

Ada seorang pemuda dari pulau Madura yang bermigrasi ke Jawa Timur. Nama pemuda itu adalah Sakera. Dia meninggalkan kampung halamannya untuk mencoba peruntungan di pulau seberang. Bukan hanya Sakera, merantau sudah lama menjadi tradisi Madura. Sebagian dari mereka telah merantau ke Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Jawa Barat. Bahkan ada yang merantau ke Sulawesi, Kalimantan, bahkan Irian Jaya.

Saat Sakera berwisata ke Rembang, Pasuruan, ia merasa cocok dengan suasana tempat itu. Kebun tebu yang luas dan sawah yang hijau membuat Sakera jatuh cinta dengan tanah Rembang. Tentu saja, dia tidak menemukan pemandangan seperti itu di tanah airnya yang tandus. Tanaman padi dan pohon palawija enggan tumbuh di lanskap kapur Madura yang gersang. “Betapa suburnya tanah di sini,” desah Sakera pada dirinya sendiri. Bukan hanya alam yang menarik bagi Sakera. Ternyata beliau tidak asing lagi dengan masyarakat Rembang karena sebagian penduduk setempat juga berasal dari Madura. Akhirnya Sakera memutuskan untuk tetap tinggal di Remang. Untuk memenuhi kebutuhan, ia bekerja sebagai mandor perkebunan tebu Belanda.

Tugas utama Sakera adalah mengawasi irigasi perkebunan tebu. Belum lama ini, saat bekerja sebagai mandor di perkebunan tebu, Sakera bertemu dengan seorang pemuda bernama Brodin. Karena mereka merasa menyukai satu sama lain, keduanya menjadi teman baik. Tak hanya itu, beberapa bulan kemudian, Sakera bertemu dengan seorang gadis asal Rembang bernama Marlina. Bening di tengah

Berbagai jenis orang memiliki getaran cinta yang tak tertahankan. Tak lama kemudian, Sakera menikah dengan Marlana. Mereka menjadi pasangan yang bahagia meski tidak memiliki banyak kekayaan.

Melindungi yang Tertindas Setelah lama bekerja di perkebunan tebu Belanda, Sakera menemukan ketidakjujuran atasannya. Awalnya, dia senang melihat Belanda menipu para pekerjanya. Namun hal tersebut terus berlanjut hingga upah pekerja tersebut akhirnya disunat. Melihat kenyataan itu, Sakera tergerak untuk membantu para buruh. Dia menyadari bahwa jika dia diam dan tidak melakukan apa-apa, itu hanya akan menciptakan peluang bagi otoritas Belanda untuk meningkatkan kecurigaan mereka. Akhirnya dengan keberaniannya, Sakera bertekad menemukan dalang di balik ketidakjujuran pegawai negeri Belanda yang semakin merugikan buruh. Setelah lama mencari dan menyelidiki penipuan yang terjadi, Sakera akhirnya menemukan dalang penipuan tersebut. Awalnya pegawai Belanda yang curang itu mengelak dan tidak setuju ketika disamarkan, dia mengancam akan mengadukan Sakera kepada atasannya, tetapi Sakera tidak menerima ancaman tersebut. Perseteruan antara Sakera dan para pejabat Belanda yang curang semakin sengit. Sampai hari pertengkaran itu berubah menjadi pertumpahan darah. Sakera terpaksa membunuh pegawai Belanda itu dengan pisau lemparnya saat ditantang. Peristiwa itu terjadi di kantor pegawai Belanda itu sendiri. Saat itu, Sakera bermaksud menyelesaikan masalah penipuan yang dilakukan pejabat Belanda. Namun di luar dugaan, pegawai Belanda itu marah dan mengancam Sakera dengan pistol. Sebelum perwira Belanda itu ditembak, arit Sakera terlebih dahulu mencium leher pegawai Belanda itu hingga tewas bersimbahdarah.

Perseteruan antara Sakera dan para pejabat Belanda yang nakal semakin sengit. Sampai hari perang berubah menjadi pertumpahan darah. Sakera terpaksa membunuh pegawai Belanda itu dengan pisau lemparnya saat ditantang. Peristiwa itu terjadi di kantor pegawai Belanda itu sendiri. Saat itu, Sakera berniat menyelesaikan masalah penipuan pegawai negeri Belanda. Namun di luar dugaan, pegawai Belanda itu marah dan mengancam Sakera dengan pistol. Sebelum perwira Belanda itu tertembak, arit Sakera terlebih dahulu mencium leher perwira Belanda itu hingga tewas bersimbah darah seorang pegawai Belanda membuat hidup mereka

sengsara. Mereka mendukung penuh perjuangan Sakera mempertahankan nasibnya, perjuangan para pejabat Belanda itu. "Hidup Sakera. Sakera," teriak mereka mendukung Sakera.

Sebelum dijebloskan ke penjara, Sakera berpesan kepada sahabatnya, Brodin, untuk menjaga istrinya, Marlana dengan baik. Brodin selalu mengirimkan pesan kepada Sakera agar setiap pagi sebelum berangkat kerja selalu menyempatkan diri untuk mampir ke Sakera. Dan setiap pagi, Marlana selalu menyiapkan sarapan untuk Brodin. Kebiasaan itu tetap melekat di hati, bahkan Brodin semakin sering mengunjungi Marlana. Marlana senang telah menarik perhatian, tapi bukan dari suaminya melainkan dari sahabat suaminya. Namun, seiring berjalannya waktu, Marlana merasa perhatian Brodin lebih dari perhatian Sakera. Dia senang mendapat perhatian Brodin.

Apalagi sejak Sakera dijebloskan ke penjara, Marlana merasa kesepian. Marlana dengan cemas menunggu seseorang yang tidak yakin apakah akan kembali. Hanya lumut sakera yang dihukum seumur hidupnya. Hingga akhirnya Marlana memutuskan untuk mencoba melupakan Sakera. Selanjutnya, Marlana mencoba terbuka pada satu orang yang pasti akan selalu mencintainya, Brodin. Sesuatu yang tidak diharapkan Marlana terjadi. Sakera dibebaskan karena penyidikan kasus penipuan pegawai Belanda yang sebelumnya dijadikan alasan oleh Sakera untuk bubar menemukan bukti-bukti yang menguatkan. Akhirnya, sekelompok pegawai Belanda lain yang melakukan penipuan juga dijebloskan ke penjara.

Sementara itu, Sakera merasa naik pitam dengan mendengar belanda semakin semena-mena ketika sakera di jebloskan ke penjarah. Dengan dahli ingin memperluas kekuasaan belanda pada kebun tebu yang telah dikekolah sakera, belanda ingin menguasai seluruh aset yang dimiliki oleh pribumi, namun sakera mendengar itu lalu naik pitam dan mulai merencanakan kabur dari penjarah sehingga dengan begitu sakera dapat melawan dan membantu pribumi yang sedang tertindas, dengan ditambah sahabat sakera yakni brodin yang membantu belanda yang memiliki niat terselubung untuk menghancurkan rumah tangga sakera dengan marlena, semakin menjadi akhirnya terjadilah perlawanan sakera bersama dengan para pribumi untuk meluluh lantahkan belanda maupun brodin yang telah mengkhianati sakera. Pertengkaranpun terjadi lalu sakera memenangkan perlawanan

tersebut bersama-sama dengan masyarakat pribumi. Cerita sakera ini peneliti ambil dari salah satu sumber jurnal penelitian ilmiah dari peneliti dahulu yakni Fatchul ulum (2018) dengan judul penelitian “*Nilai-Nilai Patriotisme Tokoh Pada Cerita Rakyat Sakera*”.

## 2.5 Teori Struktur

Teori struktur cerita digunakan secara luas dan menjadi dasar bagi banyak konsep teori struktur cerita lainnya, khususnya teori tiga babak atau struktur cerita dramatis (Field, 1984). Teori atau struktur tiga babak dari cerita dramatik adalah sebagai berikut. Tabel 2. 1 Struktur Cerita

Babak I Awal	Babak II Tengah	Babak III Akhir
Pengenalan Tokoh	Permasalahan Cerita	Klimak Cerita

## 2.6 Layout

Prinsip komposisi yang baik adalah urutan gambar atau efek visual yang diikuti pembaca. Jadi sebagian besar pekerjaan tata letak mencakup tajuk, ilustrasi, teks, dll. Tujuan hirarki visual adalah memposisikan elemen-elemen tersebut agar berada dalam urutan yang benar sehingga dapat dibaca oleh pembaca (Gordon & Gordon, 2010). Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa tata letak halaman adalah proses desain yang menggunakan pemformatan halaman dan margin sebagai komponen utamanya.

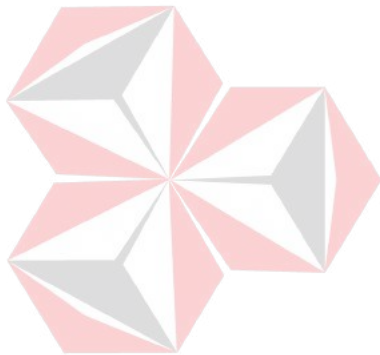
## 2.7 Warna

Warna dapat sangat memengaruhi emosi, ekspresi, dan suasana hati seseorang atau memengaruhi emosi orang. Warna juga bisa menggambarkan emosi. Warna juga memiliki elemen yang menambah dimensi baru dalam komunikasi. Mesin Pemutih (2012:21) menjelaskan bahwa warna merupakan hasil respon visual terhadap rangsangan cahaya, yang kemudian menimbulkan sensasi dan membentuk persepsi. Psikologi warna dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Karakteristik Warna

No.	Jenis Warna		Makna Warna				
	1	Putih	Senang	Harapan	Murni	Lugu	Bersih
2	Hitam	Kuat	Duka cita	Resmi	Kematian	Keahlian	Tidak tentu
3	Abu-abu	Tenang	Tidak tentu				

4	Merah	Cinta	Nafsu	Kekuatan	Berani	Hebat	Penghormatan
5	Merah Jingga	Semangat	Tenaga	Kekuatan	Pesat	Hebat	Gairah
6	Jingga	Hangat	Semangat	Ekstremis	Menarik		
7	Kuning Jingga	Kebahagiaan	Penghormatan	Kegembiraan	Optimisme	Terbuka	
8	Kuning	Cerah	Bijaksana	Terang	Bahagia	Hangat	
9	Hijau Muda	Tumbuh	Cemburu	Segar	Istirahat	Tenang	
10	Hijau biru	Tenang	Santai	Diam	Kepercayaan	Lembut	Setia
11	Biru	Damai	Setia	Konserfatif	Terhormat	Depresi	Lembut
12	Biru Ungu	Spiritual	Kelelahan	Hebat	Kesuraman	Kematangan	Rendah hati
13	Ungu	Misteri	Kuat	Supremasi	Formal	Melankolis	Pendiam
14	Merah Ungu	Tekanan	Intrik	Drama	Terpencil	Penggerak	Teka-teki
15	Coklat	Hangat	Tenang	Alami	Bersahabat	Keberagaman	Rendah hati



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Pembahasan dalam bab ini akan fokus pada metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendesain buku bergambar. Sakera sebagai upaya untuk mengangkat nilai-nilai moral dalam dirinya berupa kepedulian terhadap sesama.

#### **3.1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif berdasarkan sumber dan tujuan yang dipilih.

#### **3.2. Objek Penelitian**

Penelitian ini memiliki objek penelitian yang akan dijadikan sebagai patokan peneliti dalam setiap langkah dengan mengambil objek yang sesuai dengan tujuan di dalamnya.

Objek penelitian yang akan ditetapkan peneliti bertujuan untuk memberikan edukasi moral anak usia 7-10 dari serapan cerita tokoh sakera, yang meliputi:

1. Bentuk kepedulian anak usia 7-10 tahun terhadap keluarga teman sebaya
2. Dapat memberikan dampak perilaku sosial anak terhadap lingkungannya
3. Menggunakan tokoh Sakera dan keluarga sebagai penokohan cerita di perancangan yang akan dibuat
4. Karakteristik Sakera dan diubah ke gaya anak generasi Alpha tanpa meninggalkan ciri khas Sakera
5. Menggunakan ilustrasi karakter sakera yang digemari oleh anak usia 7-10 tahun
6. Gramatur kertas (Cover dan isi)
7. Cover (hardcover atau soft cover)
8. Menggunakan layout sederhana dan mudah dipahami oleh anak usia 7-10 tah

### 3.3. Unit Analisis

Dalam penelitian ini objek penelitian yang digunakan adalah sosial budaya masyarakat dengan ciri-ciri anak Alpha yang lahir antara tahun 2010 sampai dengan tahun 2025, berumur 7 sampai dengan 10 tahun.

### 3.4. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil sampel siswa kelas 3 hingga kelas 2 dari SDN Magersari, Sidoarjo dan MI Al-Abror Pekauman, Sidoarjo. Siswa tersebut rata-rata berusia 7 hingga 10 tahun. Sampel penelitian ini diambil dari berbagai kalangan siswa, sehingga akan menciptakan jawaban yang beragam.

### 3.5. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini berasal dari sumber individu dan kolektif, atau dari masyarakat. Dalam penelitian ini, terdapat topik penelitian sebagai berikut: Orang tua anak usia 7-10 tahun di kab sidoarjo

1. Anak-anak berusia 7 hingga 10 tahun disidoarjo
2. Psikolog anak
3. Ilustrator children

### 3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian digunakan untuk mendapatkan hasil data yang akurat dan relevan. Teknik penelitian data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan penelitian komparatif.

#### 3.6.1. Observasi

Observasi dilakukan karena penelitian kualitatif seringkali membutuhkan banyak interaksi langsung dengan lingkungan penelitian untuk mendapatkan data yang sebenarnya. Dengan kajian pola sosiokultural, observasi yang dilakukan adalah:

1. Memahami buku yang disukai anak terutama usia 7-10 tahun yang suka membaca buku cerita.
2. Menganalisis karakteristik dari anak terhadap kepedulian kepada teman sebaya



dan keluarga.

### 3. Kepedulian perilaku sosial anak.

#### 3.6.2. Wawancara

Sejalan dengan kebutuhan penelitian, dilakukan wawancara dengan narasumber dari berbagai profesi dan spesialisasi untuk mendapatkan data yang berbeda. Beberapa sumber yang dipilih untuk penelitian ini adalah:

1. Orang tua anak usia 7-10 tahun  
(Untuk mengetahui karakter pada anak usia 7-10 tahun)
2. Psikologi anak  
(Untuk mengetahui perkembangan psikologi dan kognitif pada anak)
3. Akademisi desain grafis  
(Untuk mengetahui jenis Ilustrasi yang cocok untuk anak usia 7-10 tahun)

#### 3.6.3. Studi literatur

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti membutuhkan dokumen untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan beberapa jenis pengetahuan, antara lain:

1. Buku tentang cara menulis buku cerita dengan judul Cara Menulis Cerita
2. Buku tentang perkembangan moral pada anak-anak
3. Buku cerita tokoh sakera
4. Buku informasi ilustrasi

#### 3.6.4. Studi Kompetitor

Menggunakan buku “*Dongeng Karakter Positif PAUD : Bawang Merah Mencari Bawang Putih*” sebagai bahan studi kompetitor peneliti, dari buku dongeng tersebut peneliti menggunakan acuan ilustrasi yang digemari oleh anak usia 7-10 tahun, karena beberapa buku cerita untuk anak usia 7-10 tahun di dominasi dengan lebih banyak teks daripada gambar yang tertuang di dalam isi buku sehingga buku cerita tersebut terasa lebih membosankan untuk anak usia 7-10 tahun. Oleh karena itu, peneliti menggunakan buku ilustrasi cerita agar dapat menarik minat anak-anak tentang cerita rakyat Sakera dan buku ilustrasi ini

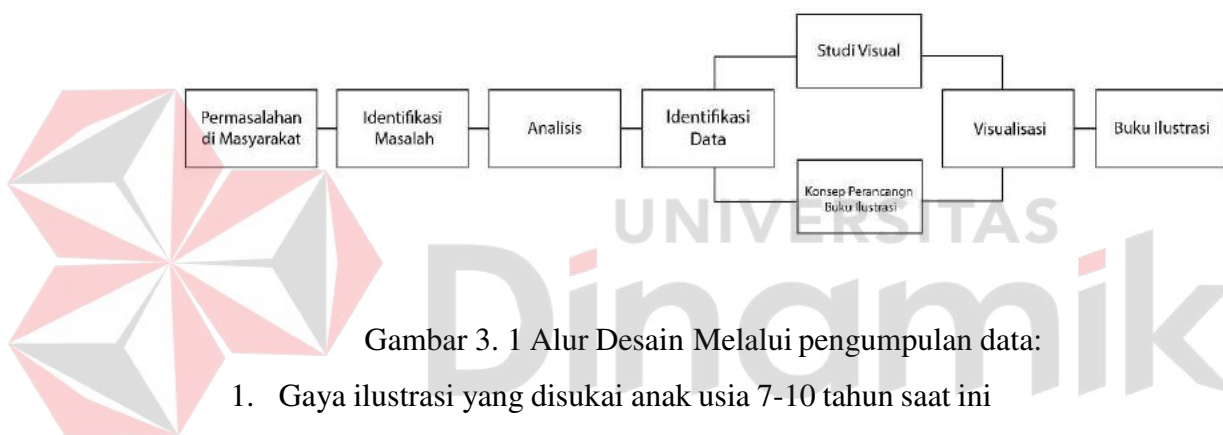
menggunakan ilustrasi yang digemari anak usia 7-10 tahun, agar lebih tertarik dan memahami isi dari buku yang akan peneliti rancang.

### 3.7 Teknik Analisis Data

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

### 3.8 Alur Desain

Alur desain ini menggunakan strategi desain siklis, sebagai upaya merancang proses agar setiap langkah penelitian relevan dengan topik permasalahan yang akan dipecahkan.



Gambar 3. 1 Alur Desain Melalui pengumpulan data:

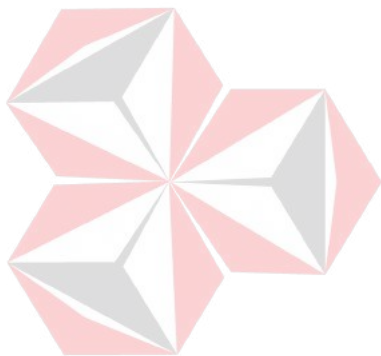
1. Gaya ilustrasi yang disukai anak usia 7-10 tahun saat ini
2. Desain tata letak yang menarik untuk usia 7-10 tahun
3. Adaptasi cerita Sakera untuk anak usia 7 sampai 10 tahun
4. Desain lidah cocok untuk anak usia 7-10 tahun

### 3.9 Pembangunan Cerita dan Penokohan

Pembangunan Cerita Sakera meliputi beberapa tahapan yaitu,

1. Alur cerita maju
  - a. Pengenalan (tokoh Sakera)
  - b. Konflik (Belanda selalu memanipulasi pegawainya)
  - c. Klimaks (Sakera tidak terima dengan perilaku Belanda dan akhirnya dia melakukan perlawanan, serta melawan Tokoh Brodin)

- d. Penyelesaian (Brodin membunuh Sakera)
- 2. Penokohan dan watak
  - a. Sakera (pemarah, suka menolong, adil, dan bijaksana)
  - b. Brodin (serakah, curang dan licik)
  - c. Marlena (mudah tergoda, serakah)
  - d. Pemerintah Belanda (serakah, kejam)
- 3. Latar
  - a. Latar Waktu (waktu penjajahan Belanda di Indonesia pada abad ke-19)
  - b. Latar Tempat (di Daerah Pasuruan, Jawa Timur)



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Dan Analisis Data**

##### **4.1.1 Hasil Observasi**

Hasil dari observasi lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap objek penelitian yakni anak usia 7-10 tahun pada sekolah SDN Magersari, Sidoarjo dan MI Al-Abror Pekauman, Sidoarjo dimana anak usia 7-10 banyak menghabiskan aktivitas dan waktu di sekolah, dalam melakukan pengamatan pada anak peneliti bertujuan untuk mengetahui kegiatan anak yang berkaitan dengan rasa kepedulian anak terhadap lingkungan social sekitar anak, dari hasil observasi yang telah terjadi, peneliti dapat menetapkan penyebab dan faktor seperti apa yang menyebabkan anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitar serta ketertarikan anak terhadap buku cerita yang terdapat ilustrasi didalamnya dengan judul buku “*Dongeng Karakter Positif Paud Bawang Merah Mencari Bawang Putih*” dari penulis Heru Kurniawan & Endang kusumaningrum tahun terbit 30 September 2021, serta dan Cerita rakyat legenda sakera dari platfrom webtoon dengan judul komik “*Spirit of sakera*” dari author garin adi. Pada tahap ini peneliti mengamati cara anak membaca dan tingkat kepahaman anak terhadap buku cerita yang peneliti berikan kepada anak. Observasi ini mengambil 2 sampel anak usia 8 dan 9 tahun dengan 2 jenis gender laki-laki dan perempuan dengan kepribadian yang berbeda, sampel anak laki-laki usia 8 tahun cenderung memiliki kepribadian pendiam atau introvert, sedangkan untuk perempuan usia 9 tahun memiliki kepribadian extrovert dimana anak ini periang dan menyukai interaksi terhadap semua orang yang didekatnya.

##### **A. Observasi Anak usia 7 tahun bernama Dzaky Almaliki**

Observasi dilakukan pada 2 April 2023 pukul 09.30 menjelang jam istirahat di sekolah SDN Magersari, Sidoarjo dan MI Al-Abror Pekauman, Sidoarjo hasil dari pengamatan peneliti terhadap Dzaky almaliki, terhadap perilaku kepedulian kepada teman sebaya di sekolah, narasumber cenderung cuek dan kurang bersosialisasi serta bermain bersama teman disekolahnya, Dzaky almaliki cenderung senang bermain sendirian dan lebih banyak bermain dengan mainan yang dibawanya dari

rumah. Dari hasil pengamatan peneliti terkait kepedulian sosial Dzaky dinilai cukup kurang terhadap teman sebangkunya yang sedang kesulitan memahami pelajaran di sekolah, saat istirahat tiba Dzaky juga banyak menyendiri di kelas di banding mengikuti teman teman sebayanya yang bermain sepak bola dilapangan sekolah. Serta peneliti juga mengamati narasumber terhadap minat membaca dzaky yang cukup baik, namun merasa nyaman untuk membaca sendiri tanpa di dampingi oleh orang tua atau guru di sekolahan, ketika membaca buku cerita dan web komik platfrom webton cerita rakyat legenda sakera yang diberikan oleh peneliti narasumber lebih menyukai buku cerita rakyat, membaca dengan alur cerita antara awal, tengah hingga akhir pada buku cerita, durasi membaca Dzaky cenderung lebih lama dan terlihat nyaman.

#### B. Observasi ke dua pada anak usia 9 tahun bernama Nafisa Athaillah

Observasi dilakukan pada 2 april 2023 pukul 09.30 menjelang jam istirahat di sekolah SDN Magersari, Sidoarjo dan MI Al-Abror Pekauman, Sidoarjo riset pengamatan peneliti terhadap Nafisa Athaillah, narasumber dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman sebayanya disekolah namun Nafisa terlihat lebih mendominasi dari pada teman sebayanya terkait komuniiasi ataupun interaksi, seperti pengamatan peneliti ketika waktu istirahat Nafisa mendominasi permainan yang dibawanya disekolah untuk bermain dengan teman yang lain, anak ini cenderung banyak mengatur situasi permainan yang dimainkan bersama teman-temanya, dengan perilaku tersebut peneliti melihat bahwa teman nafisa tidak menyukai sikap nafisa sehingga sikap tersebut kurang disukai oleh teman-teman nafisa dan nafisa juga cenderung tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya dan lebih condong untuk tetap mengatur situasi permainan tersebut. Serta dari pengamatan yang telah dilakukan peneliti terkait 2 jenis judul yang pertama buku "*Dongeng Karakter Positif Paud Bawang Merah Mencari Bawang Putih*" dan yang kedua yakni web komik plafrom (Webtoon) Cerita sakera dengan judul "*Spirit Of Sakera*" minat membaca nafisha dapat membaca dengan baik, nafisa memberitahukan kepada peneliti bahwa nafisa happy ketika membaca karena banyak warna dalam bukunya dan teks dari cerita lebih besar sehingga dapat memudahkannya dalam membaca alur cerita dongeng yang diberikan oleh peneliti, nafisa membaca dengan alur kedepan, kebelakang, lalu tengah dikarenakan nafisa

lebih banyak menyukai visual dari kartun buku dongeng.

Hasil dari pengamatan peneliti terhadap anak usia 7 tahun yang bernama Dzaky Almaliki dan Nafisa Athaillah yang berusia 9 tahun dapat disimpulkan bahwa perilaku social yang ada pada anak tersebut kurang peduli terhadap lingkungan sekitar dari hal-hal kecil seperti bermain maupun berinteraksi atau berkomunikasi bersama teman sebayanya seperti yang telah peneliti sampaikan diatas terkait perilaku kedua narasumber yang telah peneliti amati. Dan untuk minat membaca buku ilustrasi yang tepat untuk anak usia 7-10 tahun adalah buku yang memiliki visualisasi yang menarik dengan gambar kartun, dan memiliki latar warna yang cerah serta alur cerita yang mudah dipahami oleh anak-anak yang menggunakan ukuran huruf 25 point atau lebih karena diusia tersebut anak lebih cenderung menyukai visual gambarnya dan penjelasan yang singkat padat dan jelas, serta menggunakan alur cerita maju antara awal, pertengahan hingga akhir cerita yang jelas, dalam pembuatan buku ilustrasi ini peneliti akan memberikan edukasi terhadap anak mengenai moral yang dapat diterapkan dari cerita sakera mengenai keadilan, kejujuran dan bersikap sosial terhadap berbagai kalangan dalam masyarakat.

#### 4.1.2 Hasil Wawancara

Sebagai upaya mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan perancangan ini sehingga dapat menghasilkan buku ilustrasi yang memiliki kualitas baik maka peneliti melakukan riset wawancara kepada beberapa narasumber yang telah peneliti lakukan, narasumber tersebut terdiri dari Psikolog anak, Orang tua usia 7-10 tahun, Guru sejarah, serta ilustrator buku anak

##### 1. Psikolog Anak

Bayu Prasetya Yudha S.Psi, MM mengatakan bahwa di usia 7-10 tahun biasanya cenderung mendapatkan informasi dengan cara melihat dan bermain, melihat apa yang dia tangkap, mendengar apa yang dia perdengarkan melakukan apa yang dia inginkan. Sehingga semua itu menjadi sebuah informasi yang akan anak pergunakan untuk kehidupan kedepanya. Dalam bersosialisasi anak usia 7-10 tahun banyak tertarik dengan teman sebaya terkait komunikasi dalam bermain seperti yang telah saya sampaikan anak-anak akan cenderung tertarik terhadap apa

yang menarik menurut mereka, anak usia 7-10 tahun belum sepenuhnya memahami kepedulian lingkungan sekitar hal ini juga dapat disebabkan dari berbagai faktor salah satunya parenting orang tua anak dalam mengajarkan dan mengenalkan kepedulian dalam sosial ataupun peduli terhadap teman serta orang yang lebih tua. Untuk menjelaskan kepada anak usia 7-10 tahun dapat menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh anak dengan menggunakan tutur kata yang sederhana dalam bentuk cerita yang akan disampaikan kepada anak, cara memberikan penuturan kata yang baik adalah dengan disampingin oleh orang lebih dewasa atau orang tua anak kemudian menjelaskan satu persatu poin yang ada pada buku cerita anak, cerita sakera asal jepara ini akan sangat menarik jika dapat dikembangkan melalui media .

Penerapan warna dasar ataupun warna pendukung di dalam buku cerita yang cenderung cerah dapat melatih kognitif dan daya bayang anak seperti warna pink, biru, ungu, hitam hijau, kuning dan merah dapat menarik perhatian anak usia 7-10 tahun, visualisasinya pun dapat didukung dengan gambar pepohonan, hewan-hewan, serta bunga bunga yang lucu.

## 2. Orang tua anak usia 8 tahun

Ibu Tri setya adalah ibu dari narasumber peneliti yang bernama dzaky Almaliki, ibu tri menjelaskan bahwa jika dalam mendidik adik dzaky menggunakan metode belajar dengan basis permainan, serta ibu tri melakukan rutinitas membaca 1minggu sekali dalam seminggu dengan pendampingan ibu tri banyak membawakan buku dengan jenis cerita rakyat kepada adik dzaky, dalam penggunaan kata dan Bahasa yang diajarkan oleh ibu tri kepada adik dzaky juga banyak menggunakan Bahasa Indonesia. Ibu tri juga menjelaskan jika beliau pernah membacakan cerita heroik asal madura yakni sakera ketika adik dzaky berusia 5 tahun, beliau mengatakan dalam menanamkan moral pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan membacakan atau mengajak anak membaca Bersama dengan orang tua sehingga anak dapat menyerap hal positif dari buku yang dapat diambil oleh anak.

Wawancara kedua Bersama dengan Ibu Muji Rahayu adalah ibunda dari narasumber penelitian ini yakni adik Nafisa Athaillah yang berusia 9 tahun, ibu Muji menjelaskan jika Nafisa Athaillah gemar membaca buku yang memiliki latar visual yang lucu dan menarik menurut nafisa, serta dalam membaca buku cerita

Nafisa tertarik dengan alur cerita yang dilatar belakangi oleh dongeng hewan, atau karakter heroik pantang menyerah seperti sahabat rosul Umar Bin Khattab dalam menentukan tema bacaan ibu muji tidak membatasi adik nafisa dalam memilih genre bacaan, sehingga anak dapat bereksplorasi namun tetap didampingi oleh beliau sehingga tidak ada kesalahan pemahaman pada adik Nafisa Athaillah terkait penyerapan ilmu dari bacaan tersebut.

Dari wawancara kedua narasumber orang tua anak usia 7-10 tahun dapat disimpulkan bahwa orang tua percaya dengan membaca buku cerita bergambar dapat membantu perkembangan anak secara moral, psikologi maupun kognitif, dengan dibimbing oleh orang tua itu sendiri, selain itu media buku ilustrasi adalah media yang banyak digemari oleh anak usia 7-10 tahun

### 3. Desainer & ilustrator buku anak

Mas Ivan ferdi merupakan seorang seniman ilustrasi dan desainer dalam merancang beberapa ilustrasi buku ataupun secara *commercial* mengungkapkan dalam merancang sebuah karya untuk anak, sebagai ilustrator harus mengikuti style yang banyak digemari anak-anak sesuai dengan target usia ilustrasi yang akan dibuat oleh seniman, bagi anak-anak usia 7-10 tahun ilustrasi yang sesuai memiliki kesan yang lucu seperti kartun *were bare bear* dari *cartoon network original* yang imajinaif memiliki warna yang *colorfull* dan cerah. Jika dalam merancang sebuah desain buku ilustrasi disarankan gambar tidak menumpuk pada teks penjelasan sehingga warna teks dan warna *background* dapat dibaca oleh anak, dalam menyampaikan suatu kedalam cerita yang diberikan ilustrasi juga harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak usia 7-10 tahun yakni Bahasa Indonesia sehari-hari dan memiliki latar cerita yang naratif.

#### 4.1.3 Hasil Studi Literasi

Dari buku ini peneliti mencari data tentang pentingnya dongeng dan pengaruh terhadap perkembangan anak untuk masa depannya. Buku yang ditulis oleh M. Abdul Latif ini berisi tentang pengertian, jenis, manfaat, hingga contoh dari beberapa buku cerita yang ada di masyarakat.

1. Buku *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Pada buku ini peneliti mengambil sumber mengenai



Karakteristik pada alur cerita untuk anak yang telah disesuaikan bagi anak-anak Indonesia oleh Musfiroh (2008: 33-45) dalam pengertian ini telah dijelaskan dalam tujuh karakteristik. Karakteristik tersebut yakni amanat, tema, toko dan plot cerita serta penokohan, latar, sudut pandang, dan sarana kebahasaan.

2. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional.*

Likona dalam Muslich (2011: 75) bahwa ada tiga komponen kebajikan yang baik dan harus ditanamkan sejak awal, yaitu, sentimen moral atau sentimen moral, dan pengetahuan moral, pengetahuan tentang moralitas, kemudian merupakan tindakan moral, tindakan moral

3. Literatur situs resmi pemerintahan Kabupaten Pasuruan

Sakera adalah pendekar legendaris dari pulau Madura. Ia berjuang melawan penjajahan Belanda pada awal abad 19. Sakera dikenal sebagai ahli pencak silat yang berperang melawan pemerintah Belanda di perkebunan tebu di Kabupaten Bangil. Karena perlawanannya terhadap Belanda, Sakera akhirnya ditangkap setelah dikhianati oleh salah satu rekannya (Admin, 2017). Dari hasil kajian kepustakaan ini, peneliti mengasimilasikan legenda Sakera yang dijelaskan dalam situs resmi Kab. Pasuruan.

**4.1.4 Hasil Studi Kompetitor**

Buku yang dijadikan studi kompetitor adalah buku Dongeng Karakter Positif PAUD : Bawang Merah Mencari Bawang Putih. Jumlah rata-rata penggunaan kata dalam satu halaman adalah 21 kata dan ukuran teks menggunakan 24 point, isi buku juga didominasi dengan gambar ilustrasi karakter berwarna yang cocok dibaca untuk anak pembaca pemula (early reader) karena jumlah teksnya juga telah disesuaikan. Bercerita tentang pencarian bawang putih oleh bawang merah dan ibunya yang menyesal telah mengusir bawang putih. Menggunakan soft cover berbahan art paper 150 gr berlaminasi dengan total 52 halaman, lebar 20 cm, dan panjang 20 cm.

**4.1.5 Hasil Analisis Data**

1. Reduksi Data

a. Observasi

Hasil observasi pada SDN Magersari, Sidoarjo dan MI Al-Abror Pekauman,

Sidoarjo, dari hasil observasi yang telah dilakukan terdapat riset data mengenai karakteristik anak terhadap kepedulian lingkungan social anak yang berkaitan dengan perilaku dan interaksi anak yang dapat disimpulkan bahwa dari narasumber tersebut kurang peduli terhadap lingkungan dan teman sebaya anak serta ketertarikan anak terhadap buku dan web komik cerita legenda sakera yang telah peneliti berikan untuk mereka baca dan pahami, dari hasil tersebut bentuk buku cerita ilustrasi ramah anak adalah hardcover dan art paper, menarik secara visual menggunakan warna-warna cerah dan ilustrasi lucu, menggunakan ukuran font 25 poin atau lebih karena usia 7-10 tahun dan menggunakan perkembangan yang jelas dari awal, tengah, dan akhir. cerita.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber mulai dari psikolog, orang tua dan desainer buku anak. Hasil riset terhadap narasumber yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan yakni dengan menanamkan kepedulian anak terkait moral terhadap anak dapat melalui beberapa media seperti halnya dengan media buku cerita ilustrasi bergambar yang cepat dipahami oleh anak usia 7-10 tahun dengan cerita yang naratif dan gambar yang lucu dapat menarik perhatian dari anak usia 7-10 tahun untuk membaca buku. Penggunaan huruf berukuran 25 point atau lebih dengan jumlah teks yang telah disesuaikan, serta menggunakan bahasa dan kalimat yang ringan juga sederhana dinilai bagus untuk anak usia 7-10 tahun.

b. Studi literatur

Literatur legenda sakera asal Kab. Pasuruan berasal dari situs resmi Kabupaten Pasuruan yang menjelaskan dan menerangkan legenda sakera dan *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional* mengenai karakter moral pada anak serta buku *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini* untuk mengetahui bagaimana menyusun sebuah cerita untuk anak-anak.

### c. Studi Kompetitor

Penelitian bersamaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendidikan Anak Usia Dini Karakter Positif PAUD : Bawang Merah Mencari Bawang Putih. Jumlah rata-rata kata yang digunakan pada halaman adalah 21 kata dan ukuran teks adalah 24 poin. Menceritakan penemuan Bawang Merah dan ibunya, yang menyesal telah mengirim Bawang Putih pergi. Menggunakan 150gsm kuantitatif fine art paper paperback dengan total 52 halaman, lebar 20cm, panjang 20cm.

## 2. Penyajian Data

Berdasarkan reduksi data yang telah dilakukan, maka data yang didapatkan adalah:

- a. Buku yang cocok untuk anak usia 7 hingga 10 tahun adalah buku cerita bergambar berlatar cerita rakyat Sakera.
- b. Buku tentang kepahlawanan dapat membantu memotivasi anak untuk membaca cerita yang ada.
- c. dibandingkan dengan Anak-anak usia 7 hingga 10 tahun sering menikmati buku cerita bergambar cerah.
- d. Buku cerita menggunakan ukuran font 25 poin atau lebih.
- e. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi karakter yang lucu, sederhana dan menyenangkan.
- f. Gunakan alur yang memiliki korelasi yang jelas antara awal, tengah, dan akhir cerita.
- g. Buku dongeng sering kali menggunakan hardcover metalized art paper 150gr dan hardcover kuning 30gr, sedangkan isi buku menggunakan fine art paper 150gr agar tidak mudah rusak saat digunakan anak-anak. Cerita yang dipilih adalah cerita pahlawan Sakera

## 3. Penarikan Kesimpulan

Melalui data yang ada dapat dilihat bahwa pendidikan moral bagi anak sangat penting bagi peneliti untuk merancang cerita rakyat untuk anak usia 7 sampai 10 tahun yang banyak mengandung nilai moral. . Cerita tersebut dipilih sebagai cerita rakyat Sakera karena menceritakan tentang kepahlawanan Sakera dan nilai moral berbakti kepada orang tua serta hal-hal positif yang diperoleh,

sehingga sangat tepat untuk membantu melatih kecerdasan moral anak. awal, tengah dan akhir cerita. Buku rakyat Sakera akan dibuat dengan ukuran 20cm x 20cm dengan hardcover art paper 150gr dan hardcover kuning 350gr, isi buku menggunakan art paper 150gr agar lebih aman untuk anak-anak. Gambar dongeng menggunakan ilustrasi karakter yang lucu, menarik dan sederhana yang disukai anak-anak. Untuk ukuran font buku rakyat ini, gunakan ukuran font 24 point atau lebih besar untuk memudahkan membaca bagi anak usia 4-8 tahun yang sedang belajar membaca.

## 4.2 Analisis STP (Segmentasi, Targeting, Positioning)

### 4.2.1 segmentasi

Tabel 4. 1 Analisis Segmentasi

Segmentasi		Keterangan
Geografis	Letak Wilayah	Berbagai wilayah di Indonesia
	Ukuran Wilayah	Kota
Demografis	Gender	Laki-laki dan Perempuan
	Usia	7-35 tahun
	Pekerjaan	Segala Profesi
	Pendidikan	Semua Strata
Psikografis	Kepribadian	Suka membaca buku, kritis, rasa ingin tahu tinggi, imajinatif
	Gaya Hidup	Dinamis, realistis, kreatif, imajinatif, berekspektasi sesuai kenyataan

### 4.2.1 Targeting

Target dibagi menjadi target audiens dan target pasar. Buku Gambar Cerita Rakyat Lokal Sakera memiliki tujuan sebagai berikut:

Rakyat Lokal Sakera memiliki tujuan sebagai berikut:

#### 1. Target Audience

1. Anak laki-laki dan perempuan berusia 7-10 tahun tinggal di berbagai wilayah perkotaan di Indonesia. Berada di sekolah dasar (SD) sangat ingin tahu, suka meneliti dan membaca, dan imajinatif.

## 2. Target Market

Orang tua berusia 28 hingga 35 tahun memiliki anak berusia 4 hingga 8 tahun, bekerja di semua pekerjaan dengan penghasilan 4 juta atau lebih. Orang tua dengan pendidikan minimal SMA dan termasuk kelas menengah ke atas yang ingin mengembangkan perilaku atau sikap dan kemampuan kognitif pelindung sosial anak mereka dengan cara yang disukai anak mereka, menghabiskan waktu reguler Waktu untuk anak-anak, suka bercerita dengan anak-anak.

### 4.2.2 Positioning

Buku ilustrasi cerita rakyat setempat Sakera yang kaya akan nilai kebajikan dan moral untuk anak usia 7 sampai 10 tahun.

### 4.3 USP (*Unique Selling Proposition*)

USP ada untuk menentukan keunikan produk yang menjadi pembeda dan nilai lebih dengan kompetitor produk sejenis lainnya. Buku ilustrasi cerita rakyat lokal Sakera ini memiliki beberapa keunikan yaitu, kisah perjuangan tokoh Sakera yang melawan ketidakadilan dari penjajah Belanda dan perlawanan Sakera terhadap Brodin yang merebut istri dari Sakera, serta nilai-nilai moral yang terkandung di dalam buku ilustrasi cerita rakyat ini.

### 4.4 Analisa SWOT

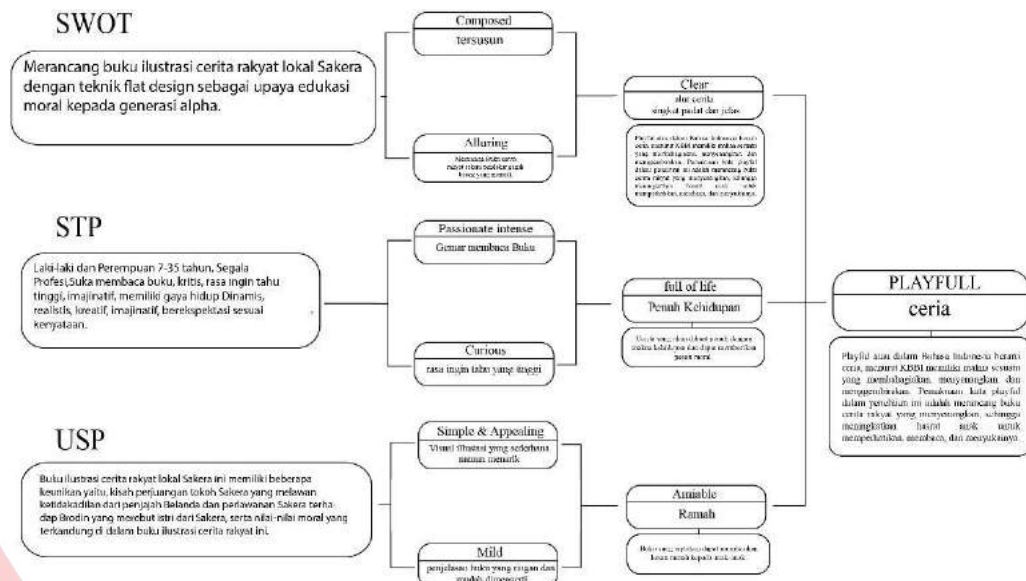
Analisis SWOT adalah metode yang digunakan untuk menentukan kelebihan produk dengan memperhatikan aspek internal dan eksternal yang ada meliputi kekuatan (strengths), kelemahan (weakness), peluang (opportunities), dan ancaman (threats).

Tabel 4. 2 Analisis SWOT

<p style="text-align: center;">SW</p> <p style="text-align: center;">WO</p>	<p><b>Strengths</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlunya pendidikan moral kepada anak sehingga anak dapat lebih peduli terhadap lingkungan sosial</li> <li>• Terdapat cerita yang kental akan nilai moral pada cerita pahlawan sakera</li> <li>• Buku cerita Sakera dapat dikembangkan melalui media web komik.</li> <li>• Anak-anak lebih tertarik pada gambar daripada isi cerita.</li> </ul>	<p><b>Weakness</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Isi cerita yang tergolong berat sehingga perlu dampingan orang dewasa.</li> <li>• Kurangnya referensi yang terkait dengan cerita Sakera.</li> <li>• Perasaan anak yang gampang berubah-ubah (moody).</li> <li>• Kurangnya minat anak dalam membaca buku.</li> <li>• Adanya web-web komik menurunkan minat anak untuk membaca buku.</li> </ul>
<p><b>Opportunities</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku cerita dapat di perluas radius daerah target</li> <li>• Dapat menggunakan karakter ilustrasi yang dibuat menggunakan gaya desain kartun</li> </ul>	<p><b>Strategi S-O</b></p> <p>Merancang buku ilustrasi cerita rakyat Sakera yang memiliki nilai moral berdasarkan sikap dan sifat kepahlawanan yang ada pada tokoh Sakera.</p>	<p><b>Strategi W-O</b></p> <p>Merancang buku cerita rakyat serta dengan adanya ilustrasi yang menarik sehingga dapat meningkatkan fokus dan perhatian anak.</p>
<p><b>Threat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya minat anak dalam membaca buku.</li> <li>• Adanya web-web komik menurunkan minat anak untuk membaca buku.</li> <li>• Persaingan berbagai jenis buku cerita rakyat yang ada.</li> </ul>	<p><b>Strategi S-T</b></p> <p>Merancang buku cerita rakyat ditambah dengan adanya ilustrasi yang menarik sebagai pembeda dari kompetitor namun tetap memperhatikan biaya.</p>	<p><b>Strategi W-T</b></p> <p>Merancang buku cerita rakyat dengan fokus cerita yang jarang ditemui dan menarik, yaitu cerita rakyat Sakera.</p>

Kesimpulan untuk Strategi Utama  
Merancang buku ilustrasi cerita rakyat lokal Sakera dengan teknik flat design sebagai upaya edukasi moral kepada generasi alpha.

#### 4.5 Key Communication Massage



Gambar 4. 1 Bagan Keyword

Dalam perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Daerah Sakera dengan menggunakan teknik flat design untuk tujuan pendidikan moral generasi alfa diperlukan kata kunci sebagai acuan dasar perancangan. Kata kunci diurutkan berdasarkan analisis STP, USP dan SWOT yang dikumpulkan dari analisis data. Berdasarkan analisis tersebut, kata kunci maa yang dihasilkan adalah playful (menyenangkan).

Playful atau dalam bahasa Indonesia artinya ceria, menurut KBBI artinya sesuatu yang menyenangkan, seru dan menggembirakan. Makna kata playful dalam penelitian ini adalah merancang buku cerita rakyat yang menyenangkan sehingga meningkatkan keinginan anak untuk memperhatikan, membaca, dan menyukainya. Kata kunci yang menyenangkan ini akan diterapkan di semua aspek desain, mulai dari ilustrasi dan alur cerita yang menyenangkan hingga membuat anak-anaktertarik dan jatuh cinta pada buku, tipografi yang digunakan dan ukuran item, huruf, pilihan warna, hingga penggunaan.

## 4.6 Perancangan Karya

Agar buku ilustrasi rakyat setempat Sakera dengan teknik flat design untuk tujuan mendidik moralitas generasi alfa dapat diterima oleh khalayak sasaran untuk tujuan desainnya, maka detail buku baik secara fisik maupun isi sesuai dengan kata kunci yang didapat.

### 4.6.1 Strategi Kreatif

#### 1. Storyline

cover depan sakera, pendekar gagah berani, menunjukkan sakera dengan wibawa dan kegagahannya, undang-undang perlindungan hak cipta, menjelaskan tentang bahayanya pelanggaran hak cipta, cover dalam berisi judul dari buku cerita sebagai penguat sebelum masuk cerita, kata pengantar, kata pengantar dari penulis sebagai rasa syukur halaman 1 menggambarkan sakera kecil dalam timangan ibu. sakera lahir dengan nama sadiman di kelurahan raci, bangil, halaman memperlihatkan sakera remaja merantau untuk mondok dan berguru pada kyai yang ada di batu ampar, madura halaman 3, sakera sangat tekun dalam mempelajari berbagai ilmu yang diajarkan kyainya, halaman 4 setelah cukup mencari ilmu, sakera memutuskan kembali pada orang tuanya dan mulai bermasyarakat, halaman 5 sakera bekerja keras hingga menjadi mandor di perkebunan tebu milik pabrik gula kancil mas bangil. sakera adalah pribadi yang baik hati dan selalu memperhatikan pegawainya, halaman 6 keberhasilan sakera dalam memandori tersebar hingga ke pemerintahan belanda dan carik desa, halaman 7 mendengar hal itu, belanda dan carik desa mulai bekerja sama untuk mencari keuntungan dari warga perkebunan, halaman 8 ketika musim panen tiba, belanda dan carik desa hendak membeli tanah perkebunan dengan harga murah, mereka menggunakan cara licik, halaman 9 mendengar hal itu sakera marah besar dan mulai terjadi pertikaian kecil dengan belanda, halaman 10 pertmpahan darah antara sakera dan belanda tidak bisa terhindari, halaman 11 sakera yang kalah jumlah dan senjata akhirnya ditangkap dan dijatuhkan hukuman penjara, halaman 12 di penjara, sakera mencari cara kabur, namun belum berhasil, halaman 13 di waktu yang sama, warga mulai melakukan perlawanan pada belanda karena belanda makin semena-mena, halaman 14 dalam perlawanan itu, sakera dibebaskan oleh pegawainya yang juga ikut perlawanan, halaman 15 setelah keluar



penjara, sakera tetap membantu warga yang ditindas oleh belanda hingga kembali merasa aman, cover belakang tertulis sinopsis tentang cerita sakera dan gambar sakera dengan teman seperjuangannya.

## 2. Fisik Buku

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

a. Jenis buku : Buku ilustrasi cerita rakyat

b. Teknik Ilustrasi : Flat design

Cover Buku

Gramatur Art Paper : 110 gr

d. Isi Buku

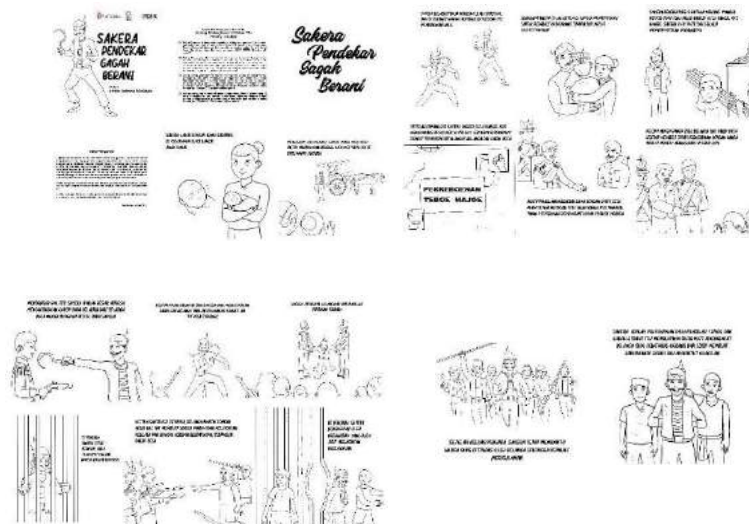
Art Paper : 110gr

e. Dimensi buku : 21cm x 20cm

f. Jumlah Halaman : 20 halaman beserta cover buku

g. Finsihing : hardcover

## 3. Storyboard Cerita



Gambar 4. 2 Storyboard

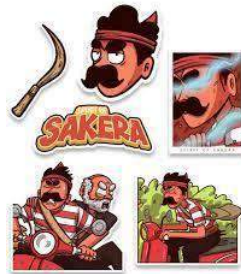
Dalam perancangan ini terdapat alur gambar atau alur cerita yang akan tercapai

dalam menciptakan karya buku cerita rakyat dengan judul Sakera Pendekar Gagah Berani.

#### 4. Ilustrasi pada karakter

Ilustrasi yang akan dibuat oleh peneliti menggunakan karakter kartun yang dapat menarik perhatian anak-anak ketika membacanya. Anatomi yang digunakan tidak terlalu proposional. Karakter yang digunakan meliputi Pak Sakera, penjajah belanda, ibunda pak sakera, pak carik, dan para warga

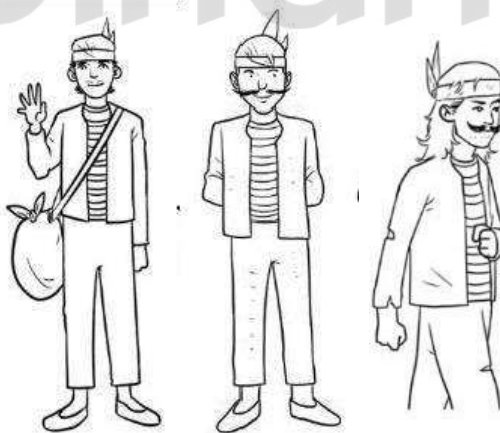
##### a. Sakera



Gambar 4. 3 Referensi karakter Sakera

Pak sakera merupakan karakter utama dalam penciptaan buku cerita ini dengan kepribadian gagah berani, rendah hati dan pekerja keras.

##### 1) Sketsa Sakera remaja, dewasa, dan masa tua



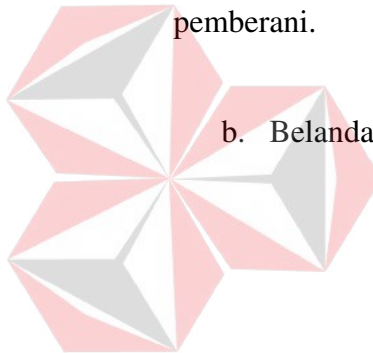
Gambar 4. 4 Hasil sketsa karakter Sakera

##### 2) Ilustrasi digital Sakera



Gambar 4. 5 Hasil Desain karakter Sakera

maka desain karakter utama yang digunakan sebagai visual menggunakan ilustrasi sederhana dengan menggunakan outline tipis serta menggunakan warna aksen merah dalam penggambaran pak sakera sehingga memberikan kesan yang tegas dan pemberani.



b. Belanda



Gambar 4. 6 Referensi karakter Belanda

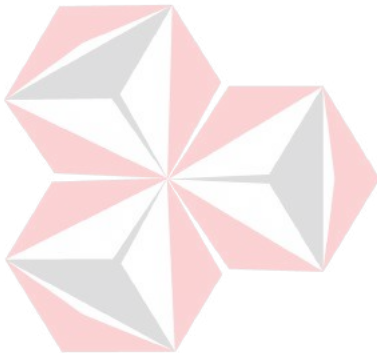
1) Sketsa karakter belanda



Gambar 4. 7 Hasil sketsa karakter belanda  
(sumber dari : Penelitian, 2023)

karakter belanda akan digambarkan keras, kejam, dan licik

## 2) Ilustrasi digital belanda



Gambar 4. 8 Ilustrasi digital karakter Belanda

Maka desain karakter utama yang digunakan sebagai visual menggunakan ilustrasi sederhana dengan menggunakan outline tipis serta menggunakan warna cerah yang terinspirasi dari bendera belanda serta pakaian para meneer belanda ketika colonial belanda, dengan cirikhas rambut berwarna emas (blonde).

c. bapak dan ibu Sakera



Gambar 4. 9 Referensi Karakter Ibunda Pak Sakera

1) Sketsa karakter bapak dan ibu Sakera



Gambar 4. 10 Hasil sketsa bapak dan ibu Sakera

2) Ilustrasi digital Ibu Pak sakera



Gambar 4. 11 Ilustrasi digital karakter bapak dan ibu Sakera

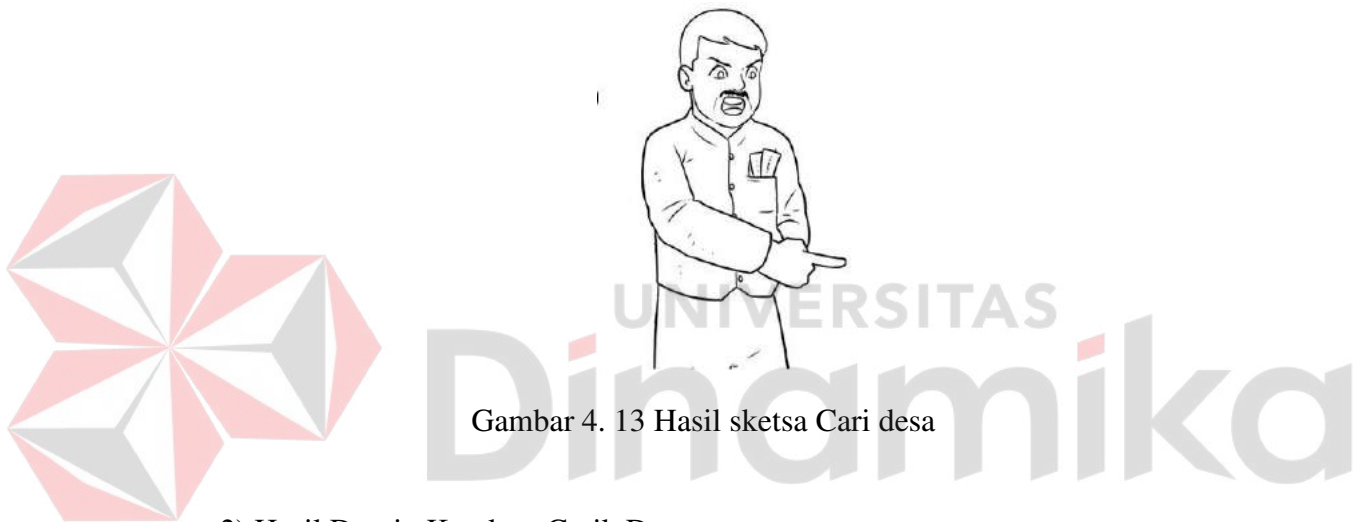
Maka desain karakter utama yang digunakan sebagai visual menggunakan ilustrasi sederhana dengan menggunakan outline tipis serta menggunakan warna kalem yang terinspirasi oleh penggunaan warna bangsawan kalah itu cenderung menggunakan warna earthtone.

d. Carik Desa



Gambar 4. 12 Referensi Carik desa

1) Sketsa karakter carik desa



Gambar 4. 13 Hasil sketsa Cari desa

2) Hasil Desain Karakter Carik Desa



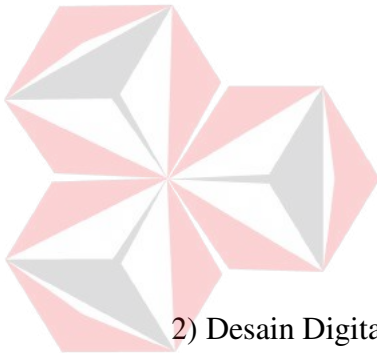
Gambar 4. 14 Hasil Desain Carik Des

e. Warga



Gambar 4. 15 Referensi warga

### 1) Sketsa Warga



Gambar 4. 16 Hasil sketsa warga

### 2) Desain Digital Warga



Gambar 4. 17 Hasil Desain digital Warga

### 2) Tipografi

Dalam perancangan buku cerita menggunakan 2 jenis *font* dalam isi buku cerita dan Cover buku cerita, dengan menggunakan 2 jenis font ini peneliti menetapkan jenis font handwriting dan jenis scrip font.

## a. Anthemis font

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 . : ' " (!?) +-\*!/=

Gambar 4. 18 Font Anthemis

(sumber : [www.dafont.com](http://www.dafont.com))

Penggunaan jenis font anthemis ini memiliki dimensi scrip atau lengkungan yang tersambung dengan huruf yang lain, dalam menciptakan suasana old penbeliti menggunakan tipe font ini dalam teks judul buku “Sakera pendekar gagah berani”. Childo

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 . : ' " (!?) +-\*!/=

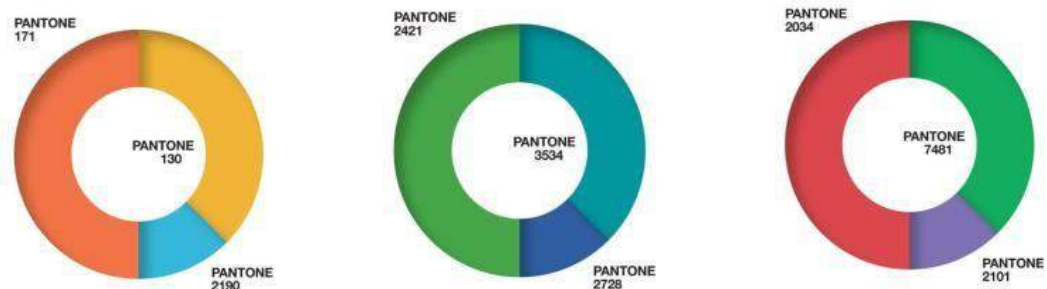
Gambar 4. 19 Childo

(sumber : [www.dafont.com](http://www.dafont.com))

Dalam buku peneliti menggunakan font childo untuk teks penjelasan cerita dalam buku “sakera pendekar gagah berani”, dengan jenis handwriting font ini memiliki dimensi sederhana yang menyerupai tulisan tangan serta dalam penggunaan font childo peneliti menggunakan ukuran 23 poin sehingga keterbacaan yang jelas bagi anak usia 7-10 tahun.

## 6. Warna Utama Desain Buku cerita “Sakera Pendekar Gagah Berani”

Desain buku cerita ini membutuhkan penggunaan beberapa warna primer, yang digunakan pada sampul buku, seluruh isi buku, dan sampai akhir perancangan buku cerita. Warna yang dipilih sesuai dengan teori buku color harmony penggunaan warna PLAYFUL sesuai dengan keyword pada perancangan ini, dengan corak warna yang cenderung meriah dan ramai ini diharap dapat memberikan kesan playful kepada anak usia 7-10 tahun dengan dengan penggunaan warnacerah.





Gambar 4. 20 pallete warna PLAYFUL  
(sumber : *Color Harmony Pentone*)

#### 4.6.2 Perancangan Media

##### 1. Media Utama

Dalam perancangan buku cerita rakyat dengan judul “Sakera Pendekar Gagah Berani” yang telah dirancang dalam setiap halaman terdapat cerita asal muasal pak sakera serta visualisasi yang sederhana namun tetap menarik dengan perpaduan warna yang sesuai dengan keyword yang telah ditemukan yakni joyfull serta melalui tahapan proses pemilihan karakter ilustrasi hingga penetapan SWOT, USP, STP hingga keyword.



Gambar 4. 21 Visualisasi Buku Cerita, cover depan - 7

Terdapat cover di dimensi depan buku dengan visualisasi pak sakera sebagai obyek utama buku cerita dan dengan judul “Sakera Pendekar Gagah berani”, Judul buku, Undang-undang, kata pengantar, lalu halaman pertama di suguhi dengan cerita bayi pak sakera dengan ibunya, halaman 2 menunjukkan sakera telah beranjak remaja dan akan mondok di madura, halaman 3 menceritakan sakera menimbah ilmu spiritual hingga beranjak dewasa, halaman 4 kepulangan sakera disambut ole keluarga bapak dan ibu, halaman 5 menceritakan sakera telah kembali dan mulai bekerja sebagai mandor kebun tebu di kampungnya, halaman 6 menunjukkan bahwa perkebunan yang dikelola oleh sakera mulai berkembang pesat hingga tersebar luas berita kesuksesan sakera, halaman 7 menceritakan bahwa belanda mulai tertarik dengan perkebunan tersebut dan menghasut carik desa untuk menjual perkebunan tersebut.



Gambar 4. 22 Visualisasi Buku Cerita, hal 8-Cover belakang

Halaman 8 menceritakan carik desa mulai terhasut oleh belanda dan hendak membeli perkebunan secara paksa, halaman 9 menceritakan sakera mulai naik pitam dan mulai beradu carok dengan belanda mendengar belanda akan menguasai perkebunannya, halaman 10 pertumpahan darah pun tak terelahkan belanda melawan sakera, halaman 11 pada akhirnya sakera tertangkap oleh belanda, halaman 12 memperlihatkan sakera telah dipenjarah dan mencari cara agar cepat keluar dari penjara, halaman 13 terlihat belanda mulai semena mena oleh warga hingga kabar tersebut terdengar oleh belanda, halaman 14 memperlihatkan pegawai sakera mencoba mengeluarkan sakera dan membantu melawan belanda, halaman 15 memperlihatkan sakera membantu warga untuk melawan belanda hingga warga merasa aman, dan ditutup oleh cover belakang buku.

## 2. Media Pendukung

Media pendukung buku cerita meliputi buku cerita untuk memperkenalkan kepada masyarakat dengan menggunakan media yang terdiri dari stiker, gantungan kunci, x-banner dan poster.

### a. Desain XBanner



Gambar 4. 23 Desain Xbanner

Desain visual XBanner menggunakan ilustrasi dari setiap karakter buku cerita pak sakera dan diberikan deskripsi dari buku cerita yang telah dirancang dengan judul “Sakera Pendekar Gagah Berani”

b. Gantungan Kunci



Gambar 4. 24 Desain Gantungan Kunci

Desain ilustrai gantungan kunci menggunakan visual dan elemen dari buku cerita yang telah diciptakan oleh peneliti.

c. Stiker



Gambar 4. 25 Desain Stiker

Stiker yang dapat dicetak menggunakan elemen visual dan dekoratif dari buku cerita dan kertas vinyl saat mencetak stiker.

d. Desain Poster



Gambar 4. 26 Desain Poster

Dalam poster peneliti memberikan deskripsi penjelasan singkat cerita “Sakera pendekar gagah berani” serta memberikan visualisasi dari buku cerita.

#### 4.6.3 Budgeting Media

Saat merancang buku cerita rakyat berjudul "Pedang Sang Pemberani Sakera", ada yang ingin mengetahui biaya produksi agar anggaran dapat dikelola dengan baik.

Estimasi Biaya Produksi Buku Cerita

#### 2. Estimasi Biaya produksi Media Pendukung

Tabel 4. 3 Budgeting Produksi Media Utama

No	Nama Barang	Jumlah kebutuhan	Harga satuan	Total Harga
1	Cetak SoftCover	3 kali cetak	3.000	9.000
2	Kertas artpaper 160 gsm	6 Lembar A3	20.000	120.000
3	Saddle Stitching	3	4.0000	12.000
<b>Total Keseluruhan</b>				<b>141.000</b>

Tabel 4. 4 Budgeting Produksi Media pendukung

No	Nama Barang	Jumlah kebutuhan	Harga satuan	Harga Total
1	Stiker Laminasi Vinyl	7 lembar	1.000	7.000
2	X - Banner	1 buah	75.000	75.000
3	Gantungan Kunci	3 buah	15.000	45.000
<b>Total Keseluruhan</b>				<b>127.000</b>

#### 4.6.4 Dimensi karya

Desain sampul depan dan belakang buku



Gambar 4. 27 Desain Sampul depan dan belakang

Prakata - II



Gambar 4. 28 Desain Prakata - II

1. Implementasi Buku Cerita Rakyat “Sakera Pendekar Gagah Berani”



Gambar 4. 29 Cetak cover – halaman 4

Pada implementasi buku cerita rakyat dengan judul “Sakera Pendekar Gagah Berani” terdapat penjelasan mengenai latar belakang pak sakera dalam mengelolah perkebunannya sampai pada tahap konflik yang terjadi pada belanda yang ingin mengambil alih kebun tebu milik pak sakera secara licik, Dalam implementasi ini dari halaman menjelaskan klimaks cerita ketika konflik antara pak sakera dan belanda terjadi, dan penangkapan pak sakera.



Gambar 4. 30 Halaman 5 – Cover belakang

Hingga menceritakan warga dan sakera melawan belanda untuk mendapatkan keadilan dan keamanan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam merancang buku dongeng ini, siswa harus memperhatikan berbagai langkah seperti pemilihan font, warna, jenis huruf dan tata letak yang digunakan untuk memberikan kesan buku yang enak dibaca untuk anak usia 7-10 tahun. telah diadaptasi sebagai tujuan utama, dan kata kunci "Playful" dalam teori warna merupakan penentu mendasar dari cat air yang digunakan dalam buku ini. Penelitian ini bertujuan untuk menginformasikan cerita pendekar inspiratif Sakera karya Bangil Pasuruan dengan menggunakan bahasa dan merangkum cerita sesingkat dan sejelas mungkin agar anak usia 7 sampai 10 tahun dapat memahami informasi yang disampaikan oleh komunikasi visual peneliti.

#### **5.2 Saran**

Perancangan buku cerita rakyat dengan judul "Sakera Pendekar Gagah Berani" bagi anak usia 7-10 tahun untuk memberikan edukasi moral kepada generasi alpha dengan menuangkan cerita dan pemahaman sejarah dari pak sakera melawan belanda ini diharap dapat memberikan pengaruh positif kepada anak-anak usia 7-10 tahun. Maka saran yang diberikan untuk kedepannya agar penciptaan buku yang akan datang selanjutnya dapat lebih baik lagi yakni :

1. Membuat e-book berdasarkan membuatnya dapat diakses oleh banyak audiens dan memudahkan audiens untuk menemukan buku yang dibuat nanti.
2. Kami mendesain format buku yang lebih unik untuk menarik lebih banyak orang untuk membaca buku.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Admin Kabupaten jepara. 2017. *Sejarah Sakera*. Situs resmi Kabupaten jepara.
- Bleicher, steven. 2012. *Contemporary color theory & use*. (Ed ke-2). United states: cengage learning
- Field, S. 1984. *Screenplay: The foundations of screenwriting*. New York: Bantam Dell.
- Muslich Masnur. 2011. *Pendidikan karakter : menjawab tantangan krisis multidimensional*. Penerbit Bumi Aksara.
- Nilce M Pereira. "Book Illustration as (Intersemiotic) Translation: Pictures Translating Words" *Erudit.org*. May 7, 2008
- Tadkiroatun Musfiroh. 2008. *Memilih, menyusun, dan menyajikan cerita untuk anak usia dini*. Penerbitan Yogyakarta : Tiara Wacana.

### Jurnal

- Angela Oscario.2011. "Penerapan Teori Struktur Ceritapada Pembuatan Film". *Jurnal Bina Nusantara University* Vol. 2 No. 2.
- Badru Zaman. "Media Pembelajaran Anak Usia Dini". *File.upi.edu*. 2010
- Dian Miranda. "Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas AUD". *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*. Vol. 10 No. 1 (2018)
- Dominique Hilvy Febriani. "Arti dan Bentuk Ketimpangan Sosial yang Sering Ditemukan di Masyarakat". *Sindonews.com*. 20 Februari 2022
- Fatchul ulum 2018. "Nilai-Nilai Patriotisme Tokoh Pada Cerita Rakyat Sakera". *Jurnal University of Muhammadiyah Malang*
- Fuadi Isnawan. 2021. "Konten Prank Sebagai Krisis Moral Remaja di Era Milenial Dalam Pan-dangan Psikologi Hukum dan Hukum Islam". *Jurnal Jurnal Surya Kencana Satu : Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan* Vol 12, No 1
- Ishak Fadlurrohimi, Asmar Husein, Liya Yulia, Hery Wibowo, Santoso Tri Raharjo. "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0". *Fokus : Jurnal Pekerjaan Sosial*. Vol. 2 No. 2 (2019)
- Novita Anggraini, Nugrananda Janattaka. "Analisis Nilai-Nilai Moral Dalam Bacaan Buku Teks Bahasa Indonesia "Aku Bangga Bahasa Indonesia" Kelas III SDN 3 Padangan Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung 2018/2019" *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Vol. 5 No. 2 (2020)

### **Sumber Internet**

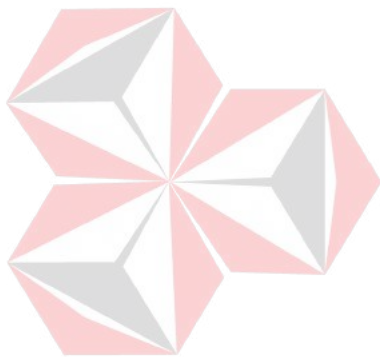
Muhammad Nur. “*Konten Prank; Memudarnya Empati dan Etika*”. Kompas.com. 6 Oktober 2022

Serafica Ghisca. “*Sikap Cinta Tanah Air dan Cara Menanamkannya*”. Kompas.com. 15 Februari 2021

Ukhtyna Aulia. “*Minimnya Rasa Peduli Terhadap Sesama Dan Lingkungan Sekitar*”. Ipmiqro.com. 17 Juni 2020

Wakik, Abdul. “*Gaya Ilustrasi Semi Realis dalam Perancangan Buku Ilustrasi dan Promosi Sejarah Gerbong Maut Bondowoso*”. Repository.ISI. (2019)

Dominique Hilvy Febriani. “*Arti dan Bentuk Ketimpangan Sosial yang Sering Ditemukan di Masyarakat*”. Sindonews.com. 20 Februari 2022



UNIVERSITAS  
**Dinamika**