

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Joko Kendil merupakan cerita rakyat yang berasal dari Jawa Tengah. Cerita ini mengisahkan tentang seorang anak yang bernama joko kendil yang terkena kutukan penyihir, tubuhnya dikutuk menjadi jelek dan menyerupai seperti kendil, kutukan itu akan hilang jika ada orang yang dengan tulus mau mengangkatnya sebagai anak dan seorang perempuan yang rela tulus menjadi istrinya dan kutukan itu akan hilang jika sang istri memecahkan kendilnya, buku ini nantinya akan dibuat buku cerita visual atau bergambar dapat bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan minat baca anak karena dipandu dengan gambar ilustrasi yang menarik bagi anak sehingga dapat membantu anak untuk belajar tentang kehidupan, membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi, dan pengembangan perasaan. Lewat buku cerita bergambar yang menampilkan kehidupan keluarga, kawan sebaya, yang mengisahkan relasi kehidupan antar manusia dapat membelajarkan anak untuk bersikap dan bertindak laku, verbal dan nonverbal, yang benar sesuai dengan tuntutan kehidupan sosial budaya masyarakat di dalam cerita mengandung tentang pembulyan yang terjadi pada karakter joko kendil dengan tubuh yang besar seperti kendil namun di buku tersebut mengandung banyak pesan moral yang bisa kita ambil sebagai pembelajaran dalam kehidupan sosial lalu mampu membantu anak untuk menstimulasi imajinasi.

Buku ilustrasi adalah cara memudahkan anak untuk memahami isi cerita yang terkandung di dalamnya, anak yang belum dapat membaca bisa mengerti alur cerita dari ilustrasi yang ada di buku tersebut. Buku ilustrasi memiliki fungsi untuk mendorong tumbuh dan berkembangnya imajinasi anak. lewat buku ilustrasi ini anak dapat mendukung anak untuk lebih imajinatif, terlebih anak-anak usia dini yang pengetahuannya masih terbatas, sehingga harus dibantu imajinasinya lewat media yang tepat, dengan karakter visual yang menarik tentunya akan membuat anak lebih senang saat diajak membaca, serta memaksimalkan kerja indera

penglihatannya yang kemudian akan meneruskannya ke otak untuk menghidupkan cerita dalam imajinasinya . Didalam buku cerita ini juga terkandung pesan-pesan moral yang bisa diajarkan kepada anak. Buku cerita rakyat “joko kendil” ini dibuat buku ilustrasi untuk anak yang menggunakan lebih besar bahasa visual dibandingkan dengan bahasa teks. Buku cerita ini dirancang dengan model *spreadbook dua halaman yang dilihat secara bersamaan* agar audien dapat memahami cerita lewat visual.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses perancangan buku ilustrasi cerita rakyat joko kendil yang menarik dan edukatif
- b. Bagaimana proses perancangan layout buku ilustrasi cerita rakyat joko kendil yang menarik dapat memberi minat kehidupan bagi pembaca
- c. Bagaimana proses pengaplikasian pada media promosi

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan buku ilustrasi tentang cerita rakyat joko kendil berdasarkan target audiennya yaitu, anak-anak jenjang sekolah dasar. Cerita rakyat yang dibahas sebatas buku ilustrasi cerita rakyat yaitu “Joko Kendil”.

1.4 Tujuan dan manfaat penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dan manfaat dari perancangan laporan ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Perancangan

- a. Mengetahui proses perancangan buku ilustrasi cerita rakyat joko kendil yang menarik dan edukatif
- b. Mengetahui proses perancangan layout buku ilustrasi cerita rakyat joko kendil yang menarik dapat memberi minat kehidupan bagi pembaca
- c. Mengetahui proses pengaplikasian pada media promosi

1.4.2 Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Sebagai media yang mampu membantu dalam proses pembentukan karakter anak serta memberikan sisi positif dan makna akan pentingnya melestarikan cerita rakyat yang juga mengandung pesan moral didalamnya

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Dapat menjadi sebuah referensi kepustakaan media pembelajaran yang komunikatif dan menarik.

3. Bagi Target Audience

Sebagai sumber informasi yang menarik, imajinatif dan komunikatif tentang cerita rakyat yang berguna bagi kepribadian anak.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pada perancangan ini, diperlukan adanya pengumpulan data beserta alat yang digunakan untuk dapat memperoleh gambaran-gambaran dan fakta yang diperlukan bagi perancangan.

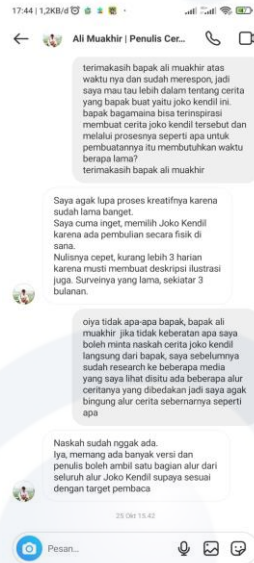
a. Dokumen

Dokumen adalah merupakan catatan peristiwa yang telah lalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang lainnya. Dokumen yang berbentuk tulisan, misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, film, video, CD, DVD, dan lain-lain.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan/narasumber. Dengan kemajuan teknologi informasi seperti saat ini, wawancara bisa saja dilakukan tanpa tatap maya, yakni melalui media telekomunikasi. Pada hakikatnya wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang

diangkat dalam penelitian. Proses wawancara dilakukan bersama narasumber, yaitu Bapak Ali Muakhir selaku pengarang Cerita Rakyat Joko Kendil



Gambar 1.1

Bukti *Screenshot* Wawancara bersama pengarang cerita anak
Sumber: Dina Agnes,2022



Gambar 1.2

Foto dengan narasumber melalui google meet

Sumber : Dina Agnes,2022

c. Data Kajian Literatur

Merupakan data formal yang didapat dan dikeluarkan oleh sumber

informasi, kemudian dikutip dan dimasukkan ke dalam hasil suatu laporan survei. Dapat berupa bentuk apa saja seperti buku, jurnal, *website*, artikel, dan lain-lain. Media buku merupakan media yang menyampaikan pesan informasi secara visual dari gambar maupun tulisan yang rinci dan lengkap. Media buku merupakan media yang dipakai oleh penulis pada tugas akhir ini sebagai acuan serta referensi terkait Buku Ilustrasi “Cerita Rakyat Joko Kendil”. Kelengkapan lain sebagainya penulis dapatkan melalui jurnal penelitian, *website* yang dapat dipertanggung jawabkan, serta hasil dari wawancara penulis dengan narasumber untuk keperluan data penulisan buku.



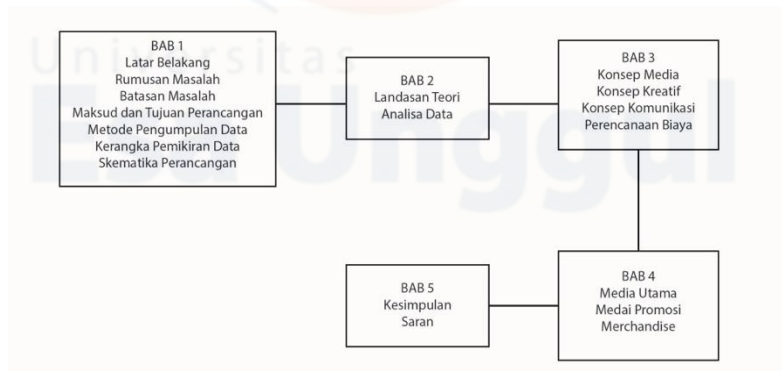
Gambar 1.3

Penulis melakukan survey ke toko buku

Sumber : Dina Agnes,2022

1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran disusun sebagai argumentasi yang menjelaskan hubungan yang mungkin terdapat diantara berbagai faktor yang saling berkaitan dan membentuk konstelasi permasalahan. Hal ini dipakai untuk mempermudah penulis dalam memahami masalah yang ada dalam karya Tugas Akhir ini.

**Gambar 1.4**

Kerangka Pemikiran

Sumber : Dina Agnes,2022

1.7 Skematika Perancangan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran dan skematika perancangan. Bab ini dimaksud untuk menjelaskan apa saja yang menjadi latar belakang serta maksud dan tujuannya.

BAB II Landasan Teori Dan Analisa Data

Bab ini berisikan landasan teori yang terdiri dari beberapa aspek desain dan analisa data yang berkaitan dengan pokok pembahasan yang menjadi dasar dari pembuatan laporan Tugas Akhir.

BAB III Konsep Perancangan Buku Ilustrasi Joko Kendil

Membahas konsep desain dan strategi visual berdasarkan masalah, tujuan, dan target audiens. Konsep perancangan yang dijadikan acuan dalam desain perancangan buku ilustrai joko kendil. Konsep tersebut akan diaplikasikan dalam pemilihan konten, warna, layout, tipografi, dan gaya gambar. Pada bab ini juga akan dijelaskan proses desain, mulai dari brainstorming konsep, sketsa awal desain, pembuatan beberapa alternatif desain, hingga desain final.

BAB IV Desain dan Aplikasi

Bab ini menjelaskan bagaimana desain untuk perancangan buku yang telah dibuat sebagai sarana promosi, dimulai dari logo hingga merchandise sebagai pelengkap

BAB V Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan menyeluruh dari hasil perancangan tugas akhir yang telah dibuat, disertai dengan saran dari penyusun dari hasil analisa serta penelitian terhadap masalah yang diamati.